

GEHENNA

Em Português



TIME OF
JUDGMENT

A Time of Judgment chronicle for Vampire: The Masquerade®

ADVERTÊNCIA

Devido ao desejo de fãs brasileiros em obter materiais de Mundo das Trevas não traduzidos para a língua portuguesa e não haver previsão alguma deste livro ser publicado no Brasil e em língua portuguesa, decidimos por iniciativa própria efetuar a tradução do conteúdo do Gehenna e usando as suas artes originais, assim atendendo ao anseio de jogadores brasileiros.

Todavia, recomendamos fortemente àqueles que conseguirem uma cópia deste arquivo que venham a adquirir o produto original referente ao livro Gehenna, seja impresso ou em PDF, de forma a garantir a devida remuneração dos autores e produtores envolvidos nesta publicação.

Dito isto, gostaríamos de utilizar um parágrafo utilizado pela Equipe do Nação Garou Traduções Livres a qual consideramos muito pertinente ao caso, a qual é:

“Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desgrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.”

Equipe do RPG Pará Traduções Livres

www.rpgpara.com

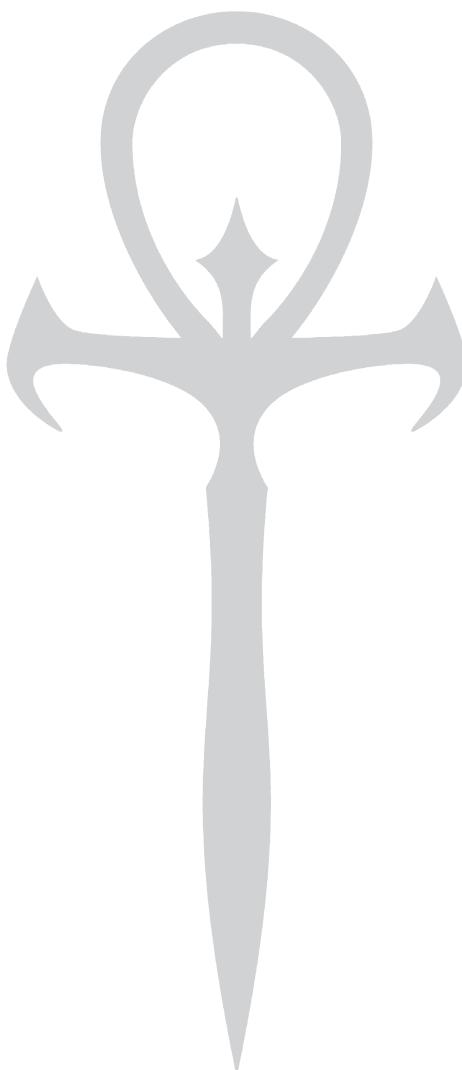
Contato: rpgpara@hotmail.com

Página no Facebook: [\(Nosso 7º trabalho, concluído em Dezembro/2018\)](https://www.facebook.com/portalrpgpara)



GEHENNA

TM



By Bjorn T. Boe, Travis-Jason Feldstein,
Christopher Kobar and Dean Shomshak
Vampiro criado por Mark Rein • Hagen

Créditos

Escrito por: Bjørn T. Boe, Travis-Jason Feldstein, Christopher Kobar e Dean Shomshak. Vampiro e o Mundo das Trevas criados por Mark Rein-Hagen.

Projeto do Sistema de Jogo Storyteller: Mark Rein-Hagen

Desenvolvido por: Justin Achilli

Editor: Carl Bowen

Diretor de Arte: Richard Thomas

Layout & Composição Tipográfica: Mike Chaney

Arte Interna: Michael Gaydos, Andrew Trabbold, Christopher Shy, Vince Locke, Matt Mitchell, Guy Davis, Drew Tucker e Josh Timbrook.

Art da Capa: William O'Connor

Desenho da Capa & do Fundo: Mike Chaney

Especial Agradecimento

Obrigado aos fãs, colecionadores, jogadores e narradores pelas 13 anos de arrebentar. Não teria sido metade da diversão sem vocês.



WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

the Anarchs, Clanbook Tzimisce, Ghouls Fatal Addiction, Chicago by Night, Kindred of the East, Kindred of the Ebony Kingdom, Dirty Secrets of the Black Hand, State of Grace, Nights of Prophecy, Time of Thin Blood, The Red Sign, Kindred Most Wanted, Children of the Night, Dark Ages Companion, Fountains of Bright Crimson, Transylvania Chronicles, Giovanni Chronicles, Giovanni Chronicles III The Sun Has Set, The Book of Nod, Revelations of the Dark Mother, The Erciyes Fragments, Gehenna and Time of Judgment são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos inclusos estão com os direitos autorais para White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer empresa ou produto nestas páginas não é um desafio à marca registrada ou direitos autorais em questão.

Este livro usa o sobrenatural para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são ficção e pretendidos para somente propósito de entretenimento. Este livro contém material adulto. A discrição do leitor é recomendada.

Para um catálogo da White Wolf grátis ligue 1-800-454-WOLF.

Vejam a White Wolf online em

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

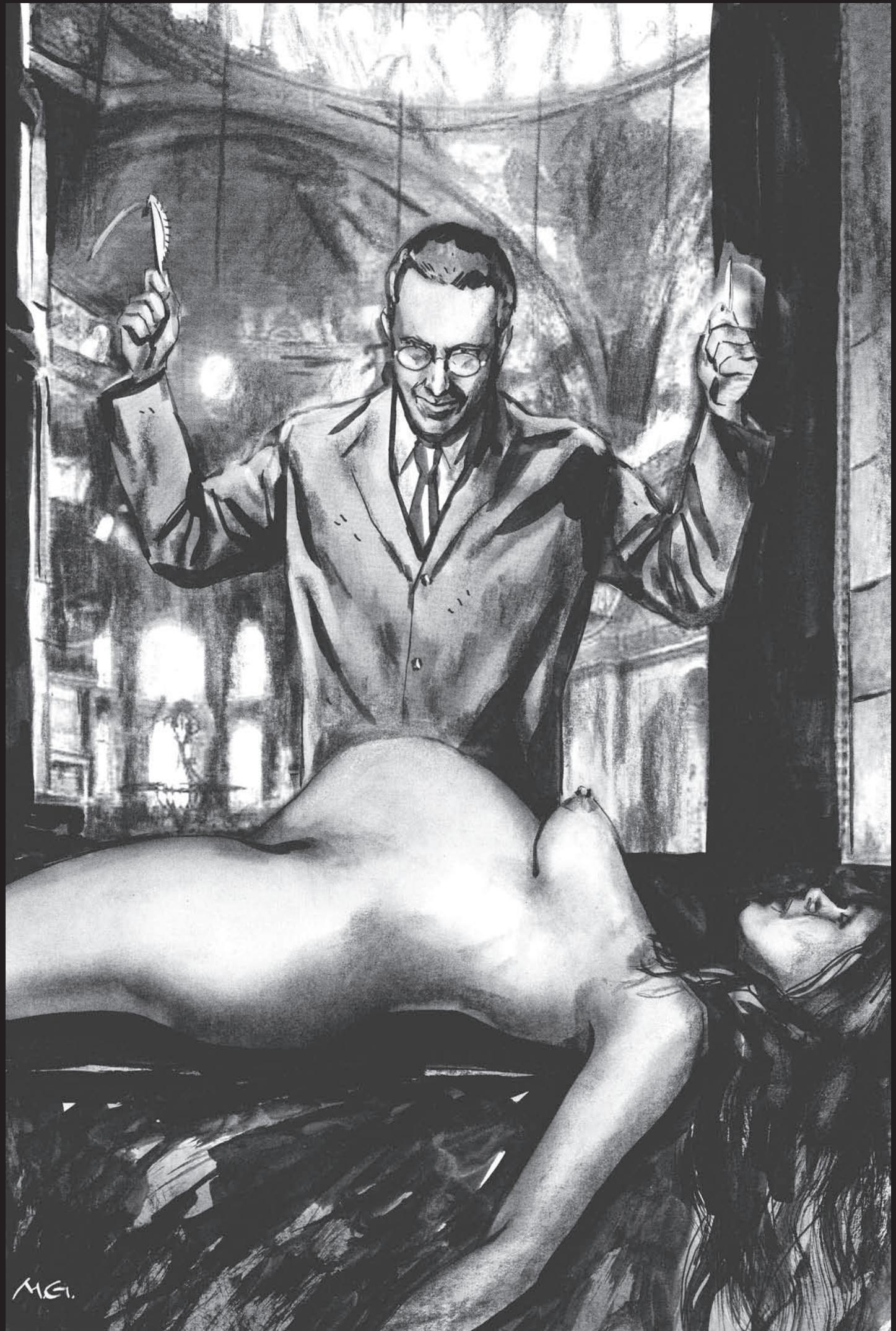
© 2004 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão escrita da editora é expressamente proibido, exceto para os propósitos de resenha, e para as fichas em branco de personagem, as quais podem ser reproduzidas para somente uso pessoal. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalypse, Demon the Fallen, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, World of Darkness Mafia, The Silver Record, Vampire Storytellers Handbook, Guideto the Camarilla, Guide to the Sabbat, Guide to

CHENNA

TM

Índice

Prefúdio: Ouroboros	4
Introdução: O Começo do Fim	14
Capítulo Um: As Noites Finais	20
Capítulo Dois: Absinto	40
Capítulo Três: O Belo é Feio	88
Capítulo Quatro: Beladona	124
Capítulo Cinco: O Calvário de Deus	168
Capítulo Seis: Contação de Histórias	210
Apêndice: Personagens	228





Por Ari Marmell

Vindo como ela fez para a capela de Abu Serga, sem convite, a Tremere egípcia chamada Hyapatia nunca deveria ter sido capaz de entrar neste local sagrado. A carne dela se arrastava enquanto ela subia os degraus. Ela esticou uma mão em direção a porta com o seu outro braço envolvido em torno de um vaso canópico de osso branco. Os dedos dela doíam; a mente dela gritava num medo instintivo. Hyapatia queria desesperadamente virar e fugir.

Mas Hyapatia não estava no banco do motorista hoje a noite.

A palavra taumatúrgica estilhaçou as fechaduras, permitindo a sua entrada.

Os pés dela queimavam contra o chão da igreja. Os olhares dos Apóstolos, cada um entalhado em um pila de mármore, perfurava o seu crânio, fixando em baixo seus pensamentos turbulentos como borboletas mortas. Quando ela alcançou a porta para a cripta abaixo, a pele dela havia ruborizado, até enegrecido em alguns lugares.

A cada degrau abaixo nas escadas era um abismo. Ela sentia o gosto de sangue em seus lábios e não conseguia pensar o suficiente para se perguntar de qual orifício ele veio. Ela perdeu a trilha de onde ela estava, qual caminho ela devia virar. Nada era real. Nada existia a não ser a causticante agonia da fé ambiente...

...e a voz que ela havia escutado tão frequentemente nos últimos meses, encorajando ela adiante.

Finalmente, justo quando ela não mais con-

seguia ficar de pé, ela estava lá. Ela viu duas figuras através dos olhos à beira de ferver. A primeira figura suportava ferimentos estigmatizados sobre seus braços e chorava sangue mesmo quando ela mostrava presas pontudas em um rosnado furioso. A segunda, claramente grávida, recuava com medo.

Hyapatia arremessou para trás a sua cabeça, ignorando o rasgo da carne queimada, e deixou soltar um grito primitivo. E logo antes da fé compartilhada pela igreja e seu guardião Nosferatu imolarem ela, Hyapatia abriu o vaso canópico e o esmagou aos pés da mulher grávida.

* * *

Um par estranhamente desproporcional encontrava-se na pista do Aeroporto Internacional do Cairo, observando enquanto homens fortes descarragavam um grande caixote da barriga de um jato pequeno. Eles haviam escolhido uma pista isolada, muito embora a carga deles não fosse tecnicamente ilegal.

Uma vez que os homens haviam dispersado, o maior das duas figuras – de pele bronzeada e bonito ainda de alguma forma furtivo – deu um passo em frente. Com um pé-de-cabra na mão, ele se colocou a trabalhar nos fechos do caixote. Eu companheiro menor, o qual parecia ser um adolescente, olhava de fora em um ângulo, como se realmente não vendo o caixote diante dele. Talvez, considerando a cor de seus olhos, ele não via.

Um estalo agudo soou enquanto a tampa se abria, e o homem menor estendeu a mão. "Boa noite, amigo," disse ele enquanto uma mão apertava a sua. "me chamo Assad Salhoum. Nós conversamos ao telefone. Acredito que sua jornada tenha sido boa?"

"E eu acredito," disse o recém chegado, pu-chando-se verticalmente, "que você está sendo sarcástico. Eu não sou um ávido fã de viajar para começar, Sr. Salhoum. Eu gosto ainda menos quando eu sou forçado a me despachar de frete aéreo."

"Por favor, me chame de 'Assad'."

"Entendo. E você pode me chamar de 'Doctor'?"

O Dr. Douglas Netchurch, talvez o experiente mais célebre do mundo em fisiologia dos Membros, deu um passo para fora do caixote e tomou um tempo para limpar seus óculos em um lenço.

Ele particularmente não queria estar aqui; ele havia estado no meio de alguns estudos muito interessantes em casa. Vários membros estavam exibindo estranhos sintomas ultimamente: acessos de fraqueza, uma incapacidade para invocar o Sangue... Netchurch temia que estes sintomas poderiam ser sinais preliminares de alguma nova doença nascida do vitae, e ele ressentiu-se por estar afastado. Se o chamado não havia oferecido a oportunidade para estudar algo ainda mais interessante, ele nunca teria vindo.

"Este," continuou Salhoum, "é Waulkeen. Você está aqui a pedido dele."

"Eu ansiava muito em encontrá-lo, Dr. Netchurch," disse Waulkeen numa voz culta e sonora. "Eu sou um grande admirador do seu... trabalho."

Waulkeen fez uma pausa. Netchurch estava olhando para o rosto de Waulkeen, sem piscar e imóvel.

"Doutor?" perguntou Salhoum por de trás. "Há algum problema?"

"O que? Ah!" Netchurch finalmente soltou a mão de Waulkeen. "Perdoe-me. Eu simplesmente... Sr. Waulkeen, seus olhos são fascinantes. Você se importaria de discutir a sua condição?"

"Minha condição? Dr. Netchurch, eu sou cego. Isto é facilmente extraordinário."

"Isto," disse Netchurch, agitando um dedo desconfortavelmente próximo desses estranhos e negros globos, "não é uma cegueira comum. Talvez nós possamos discutir isto no caminho?"

"Ah... sim, talvez. Assad, você poderia pegar o carro?"

"É claro."

Intrigados, os dois Membros egípcios levaram o Dr. Netchurch – o qual ficou murmurando algo sobre "os olhos dos Caitiff" para seu gravador – embora do avião.

* * *

"...bastante complicado," explicou Waulkeen en-

quanto eles se dirigiam pelas ruas apertadas da Cairo Antiga. "Vê, não é precisamente eu que solicitou a sua assistência."

"Eu não entendo," reclamou Netchurch, olhando para fora da janela nos prédios antigos. "Me foi dito que você pediu a minha ajuda, então você pediu à Assad – o qual tem algumas conexões importantes dentro da Camarilla – para me contactar."

"Verdade. Mas enquanto fosse minha ideia contactar você especificamente, o pedido por ajuda viria de outro. Eu não conheço sequer a personalidade da paciente, embora eu sinta uma certa afinidade por ela, sendo membro de clã nenhum. Você verá quando nós chegarmos lá."

"E quando nós iremos chegar lá?" Netchurch havia se recusado a deixar Waulkeen dizer à ele qualquer coisa a mais sobre "a garota" do que ele já sabia: que ela era uma sangue-fraco grávida, e que els estava doente. Ele não desejava as teorias de mentes menos ordenadas para nuclar suas observações iniciais. Mas ele estava também ficando impaciente. "Nós estivemos dirigindo por mais de uma hora. Sr. Waulkeen. Eu não sou familiarizado com Cairo, mas eu sei que ele não é tão grande."

"Você está correto, Doutor," disse Salhoum do banco do motorista. "Nós não estamos tomando uma rota direta. Eu temo que você terá de usar uma venda por uma parte da jornada também."

"Pense nisto," adicionou Waulkeen antes de Netchurch poder protestar, "como uma chance para sentir a Cairo."

E assim ele fez, por pelo menos uma outra hora. Ele viu as antigas estruturas, ouviu muito da história da cidade e descobriu o porquê da Camarilla ter tão pouca presença aqui.

"...a capela foi abandonada," disse Salhoum à ele algum tempo depois. "Com os Tremere terem ido para sabe lá Deus onde, eu sou o último remanescente de uma presença formal da Camarilla. Não," adicionou ele, "que isto seja uma coisa ruim."

"Você acha que não?" perguntou Netchurch. "Com certeza uma presença da Camarilla acalmaria a rivalidade Assamita-Setita que você alega ter dominado Cairo por séculos."

"Não iria. Na melhor das hipóteses, ofereceria a ambos os lados uma outra ferramenta para usar um contra o outro. Na pior das hipóteses, adicionaria uma terceira facção concorrente. Antara – a assim chamada 'Pastora' – e seus Assamitas não irão parar até eles terem expulsado os Setitas e roubado as suas terras e relíquias, e os Setitas dificilmente irão abandonar a sua terra natal."

Netchurch deu uma olhada para trás justo a tempo de ver a expressão de Waulkeen. Claramente, o Caitiff estava desconfortável com a simpatia de Salhoum pelas Serpentes.



"Nós chegamos," disse Salhoum de repente."

Netchurch olhou em volta. "Aqui" perceu ser uma esquina qualquer. Salhoum parou o carro e saiu. "O seu outro motorista chegará brevemente," disse ele. "Doutor, você terá de vestir isto agora." Ele passou uma venda através da porta aberta.

"Obrigado por sua ajuda, Assad," ofereceu Waulkeen. "Eu deixarei você saber como foi."

"Obrigado, Waulkeen." Com isso ele se foi, e o Dr. Netchurch – cego e em grande parte perdido – podia nada fazer a não ser esperar até o novo motorista chegar.

* * *

Netchurch sentiu no instante que ele se aproximou da igreja de Abu Serga. Começou como um fraco calor opressivo no ar que parecia desconcertar a sua mente. (Ele se recusou a sucumbir ao melodrama e dizer que ele o sentiu em sua alma). Waulkeen, um passo ou dois atrás, sentiu o seu desconforto.

"O poder de Deus infunde a maior parte deste lugar sagrado," explicou o Caitiff. "Se você conseguir suportar isto por alguns minutos, aqueles que residem dentro podem nos extender algumas medidas de segurança."

Netchurch sabia que era sem noção. "O poder de Deus" na verdade. Por que, qualquer pessoa educada imaginaria que aquelas emoções mortais que acompanhavam os sentimentos de devoção geravam ondas específicas de atividade cerebral que, devido a alguma esquisitice na mente dos membros, interferia com a fisiologia vampírica. Mas no momento, ele realmente não sentia com ânimo para explicar isso.

E na verdade, Waulkeen estava correto. Aqueles dentro eram capazes de se proteger do pior das emanações – embora parecesse incerto, a princípio, se eles estariam dispostos a isto.

Waulkeen mal havia introduzido ele aos dois Nosferatu que esperavam dentro antes da dupla arrastar Waulkeen para o que era aparentemente um argumento em andamento. Netchurch teve pouca sorte em acompanhar, já que sua educação substancial não incluía árabe. Entretanto, da melhor forma que ele podia dizer, o Nosferatu mulher – Petra, Waulkeen havia chamado ela – não queria ele em volta. De fato, Netchurch estava razoavelmente certo, a julgar pela expressão dela, que ela teria atacado ele se ela tivesse sozinha. Waulkeen e o segundo Nosfearu, Shahid, pareciam estar tentando convencê-la a deixá-lo ficar.

Foi o próprio Netchurch quem finalmente encerrou o argumento. "Eu especialmente não me importo," entrou ele, assumindo que eles todos pudessem compreende-lo, "quem me quis aqui e quem não quis. Agora eu estou aqui. Foi-me dito que a moça grávida está enferma. Se vocês desejam que ela morra, eu irei embora. Do contrário, gentilmente parem

de perder meu tempo – e mais importante, o dela – e mostre-me para ela."

Com uma careta que podia ter petrificado um homem vivo, Petra consentiu. Aparentemente, ela era a fonte de pelo menos parte da fé ambiente, enquanto ela dava um passo para o lado, Netchurch sentiu a pressão diminuir o suficiente para ele ignorar o que permaneceu.

"Eu estou agradecido por você ter vindo," disse Shahid enquanto eles procediam através da igreja. "Foi eu quem requisitou a ajuda de Waulkeen. Petra não faz por mal, mas ela teme imensamente que outros procurem fazer mal a guarda dela. Quando a própria fé dela se provou insuficiente para levar a mancha da moça, ela teria deixado nas mãos de Deus decidir o que viria em seguida." O *hatta* que embrulhava a maior parte de sua cabeça mudou subitamente enquanto o Nosferatu sorria. "Eu gostaria de pensar que minhas ações nisto foram em Suas sutis insistências."

"Parece, ao invés, arrogante para mim," observou Netchurch. Shahid ficou em silêncio.

Eles prosseguiram através de uma porta e abaixo de um lance de escada. O ar tornou-se mais frio, e Netchurch não estava de todo surpreso de achar que os degraus terminassem em uma caverna que haviam sido convertidos em uma cripta.

E lá, deitada sobre um dos esquifes como alguém falecido, estava a moça.

Netchurch não precisava de suas percepções de Membro para dizer que algo estava errado. O cabelo castanho da sangue-fraco estava rebocado para a testa dela por uma camada de crosta de suor de sangue seco. Os olhos dela estavam indistintos, e Netchurch os teria chamado de injetados que tinha as veias correndo através deles sido vermelhos ao invés de negros. O estômago dela inchava, mas algo sobre a forma do abdômen dela estava errado. Pareciam se esticar como se a infante dentro fosse muito grande.

Ele se concentrou sobre as capacidades inerentes em seu próprio Sangue, tentando estudar os vários tons de energia que a moça despia, o que os Membros mais misticamente propensos chamavam de "ler aurás".

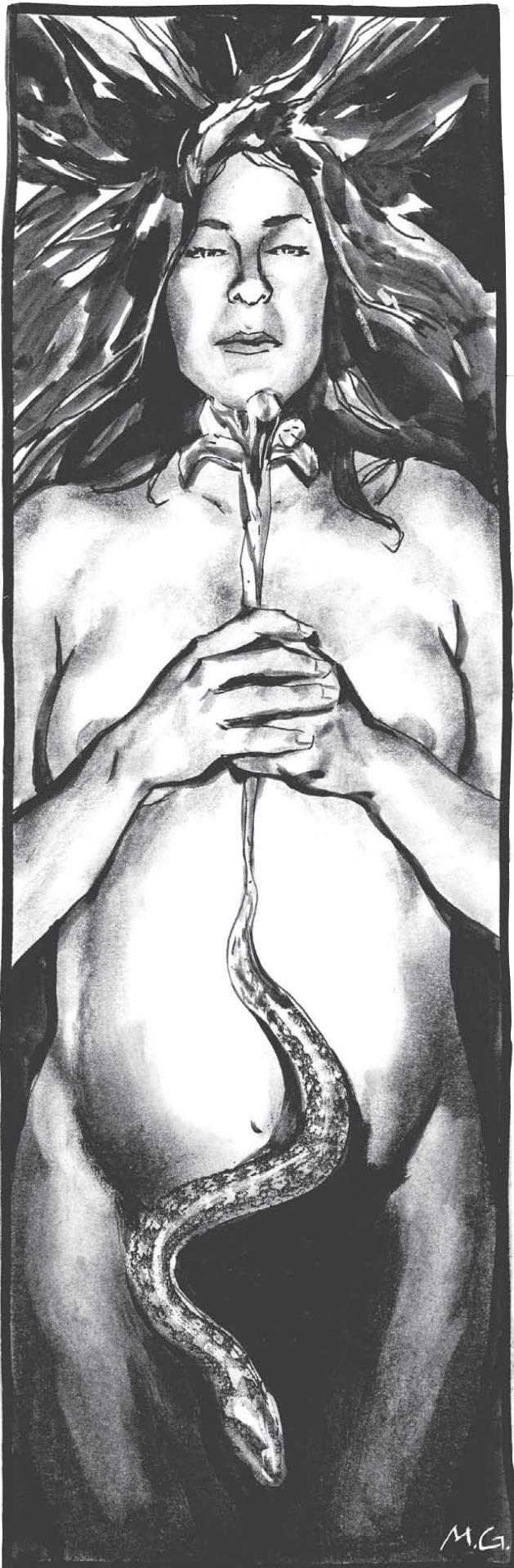
Em não conseguiu. Ele não viu alguma cor, somente uma bagunça instável de escuridão, não muito diferente de um nevoeiro – e estava mais escuro em torno da barriga dela.

"Tudo bem," disse Netchurch, puxando um par de luvas de látex de sua maleta, "nós faremos isto à moda antiga."

"Você não teme pegar alguma doença?" Perguntou Petra sarcasticamente num inglês pesadamente com sotaque.

"Isso seria improvável, Sra. Petra, mas não impossível. Entretanto, meu medo era pela mulher –"

"Meu nome é Afifa!"



Netchurch levantou suas sobrancelhas numa repentina arfada do esquife, mas fora isso permaneceu focado em Petra. "Por Afifa, e pelo filho dela. Apesar de todos os meus estudos, ainda havia muito sobre os sangue-fracos que eu não conhecia. Até eu ter certeza de que eles não irão pegar nada de mim, eu continuarei a tomar precauções.

"Agora," continuou ele, virando-se para Afifa e puxando outros instrumentos de sua maleta, "eu gostaria que você relaxasse, por favor. Isto pode estar frio, mas tente não ficar tensa." Ele olhou de volta para aqueles parados atrás dele. "E algum de vocês seria tão bozinho em ligar meu gravador?"

* * *

Netchurch havia decidido que a acústica deste quarto – um em uma pequena edificação de propriedade do Waulkeen, onde Netchurch havia sido convidado a ficar – era bem melhor para gravar do que a igreja cheia de eco. "Então, em resumo, apesar das três horas de investigação preliminar, eu não consegui achar nada flagrantemente errado com o filho. Entretanto, vários aspectos da condição física da mãe sugerem que algo está de fato errado. A pele e a musculatura dela estão tensionadas, em alguns casos rasgados internamente. Isto, combinado com a extensão da gravidez como relatado a mim por Petra, indica que o filho cresceu anormalmente rápido nos últimos meses de gestação. Afifa parece estar a meras noites do parto, ainda que Petra me diga –"

Netchurch foi capaz de limitar sua reação a um pequeno abrir de olhos e uma repentina contração de seu polegar para desligar o gravador. A mulher árabe que tinha aparecido no canto mais distante do quarto sorriu com sua reação.

"Você tem grande controle sobre suas emoções, Dr. Netchurch. A maioria das pessoas teria pulado de suas cadeiras."

"Eu acho o comportamento dos outros mais fácil de prever se eu limitar o estímulo que eu dou a elas. Quem é você?"

"Ao ponto então? Quão reconfortante. Meu nome, Doutor, é Kahina. Eu sou –"

"Você é um dos Seguidores de Set. Um importante membro da Corto do Sonho e uma devotada inimiga dos Assamitas locais." Netchurch permitiu-se de um sorriso próprio ao olhar de surpresa de Kahina. "Meus anfitriões me deram um curso intensivo de política no Cairo. Eu sou um estudioso rápido."

"Você teria de ser. Eu posso?" perguntou ela, gesticulando em direção à outra cadeira do quarto.

"Por favor." Netchurch inclinou-se para frente, com os olhos alertas. "Você que fazer de conta por alguns segundos que eu não sei que você está aqui para conversar sobre o filho? Ou devemos nós novamente irmos direto ao ponto?"



Kahina deu uma risada. Foi uma risada leve, feminina, não de todo o que Netchurch teria esperado de uma feiticeira Setita anciã. “Tudo bem então, Doutor. Sim, nós queremos o filho do Arauto.”

“Por que? Certamente o filho de uma sangue-fraco é um achado extraordinário, mas de que uso poderia ele ser para você?”

“Nós acreditamos,” respondeu Kahina, “que este filho representa a culminância de uma antiga profecia religiosa, e nós gostaríamos –”

“Se você vai mentir para mim,” disse simplesmente Netchurch, “melhor você ir embora. Se você vai ficar, não insulte a minha inteligência.”

Os olhos da feiticeira se estreitaram. “Alguns podem tomar como ofensivo esta sua desconfiança, Doutor.”

“Alguns sabem que não se deve aceitar o que o seu povo diz pelo valor nominal, Setita.”

“Tudo bem, Netchurch. A verdade.”

E dizer a verdade ela fez, por algumas vezes a verdade é a ferramenta mais útil de um mentiroso. Kahina disse a ele como o líder ancião da Corte dos Sonhos, o Senhor Adormecido, havia gastado um milênio dormindo, com sua consciência vagando para escapar de um corpo deformado e inumano que não mais podia se mexer por conta própria. Ela disse a ele como os sonhos proféticos haviam revelado que o Arauto da Gehenna apareceria em Cairo, e o como o Senhor Adormecido havia planejado retomar o corpo do filho não nacido dela, para nascer novamente como algo nem humano nem vampiro. Ela disse como, antes que o plano pudesse ser completado, sua essência itinerante havia sido havia sido apanhada por Setitas rivais em um vaso canópico, assim como o quão esse vaso havia caído nas mãos dos odiados Tremere.

“Felizmente,” concluiu ela, “o Senhor Adormecido foi capaz de conseguir influência sobre a mulher responsável por catalogar os artefatos, mesmo quando eu tinha meus próprios peões no lugar dentro da capela deles. A sua serva foi capaz de expor a sua essência à Afifa, apesar da tentativa de destruí-la. E minha serva trouxe-me as anotações que ela deixou à suas ordens.”

“Anotações?”

“Sim.” Franziu Kahina as sombrancelhas. “Surpreenderia você escutar-me admitir, doutor, que até nossos planos não são sempre sem falhas? O Senhor Adormecido foi forçado a agir antes das circunstâncias estarem ótimas. A mulher ia dar à luz em uma questão de meses; os Tremere estavam abandonando a capela deles. A intenção dele nunca foi unir-se com

o filho em um lugar de tamanha fé como Abu Serga, e ele sabia que ele iria necessitar minha ajuda. Por isso, anotações.”

E Netchurch comprehendeu. “Você teme que a ‘fé’ da igreja venha a bloqueá-lo de seu verdadeiro poder. Que ele irá nascer impotente, um infante contaminado, mas um infante mesmo assim.”

Kahina assentiu. “As energias desse lugar destruiriam um experiente taumaturgo em segundos. O que você imagina que elas irão fazer a um recém-nascido.”

“E você também não consegue entrar na igreja para removê-lo. Então você veio até mim, para pedir a minha ajuda no... o que? Tirar Afifa antes que ela dê a luz?”

“De fato. E nosso templo, onde eu possa realizar um ritual para purgar o filho da mancha da fé Cristã, então que ele possa nascer em sua força total. Nós precisamos de você lá também, para garantir que o filho sobreviva ao nascimento.”

“E eu desejaria ajudá-lo nisto por que?”

A boca do Setita abriu-se em um repentino sorriso. “Pela ciência, bom doutor. Nos ajude, e eu juro em nome de Set que você terá a oportunidade para estudar o filho enquanto ele cresce. Pense sobre isto! Uma nova criatura, um híbrido do mais antigo e mais recente dos Membros!”

“Ou você pode se recusar, e observar o filho queimar enquanto ele nasce. Nada para estudar ou aprender. Uma única oportunidade, perdida.”

Netchurch não precisou sequer pensar nisto; ele sabia que ela estava certa. Algo profundo em seu intestino se torcia em protesto, mas não tomou nenhum esforço para ignorá-lo.

* * *

Precisou mais de uma hora de argumentos antes que Petra permitisse a guarda dela sair da igreja, mas no final, a avaliação de Netchurch que a criança contaminada não sobreviveira no meio de tal fé convenceu ela. Eles decidiram tomar dois carros para um hospital privado que Waulkeen sugeriu, um estabelecimento que o Caitiff possuía através de procuradores mortais. Nem Netchurch nem Petra desejavam se separar do sangue-fraco, então eles iriam dirigir com ela em um carro. Shahid, Waulkeen e seu motorista iriam conduzir no outro. Onde Waulkeen apareceu com um segundo carro num piscar de olhos que não foi uma questão que alguém se preocupou em perguntar.

O Malkaviano tinha estado seguindo luzes traseiras por quinze minutos até agora. Ele havia temido



que Petra iria insistir em dirigir, mas, felizmente, ela tinha admitido que ela nunca havia adquirido a habilidade. Portanto, quando um horrível guinchar de pneus predizeu que o carro que veio rugindo para fora de um aliado próximo para bloquear a estrada entre os dois veículos – quando o destacado baque de armas automáticas e o despedaçamento do vidro de segurança abafou o estrondo do motor – Netchurch não teve de convencer niguém a correr. Ele simplesmente puxou o voltante para a esquerda e bateu violentamente seu pé tão forte em baixo que o pedal rangeu em protesto.

"Shahid!" A voz de Petra estava angustiada, surpreendentemente assim.

"Shahid depois," disse Netchurch. "Afifa agora."

Waulkeen havia dado a ele as direções para o hospital, e Netchurch tentou pelo menos olhar como se ele estivesse seguindo elas. À esquerda aqui, à direita lá... foi difícil se concentrar, especialmente com Afifa churando no banco de trás.

"Devagar!" exigiu Petra. "Eles não estão mais seguindo!"

Como se para implicar com ela, o estalo de um tiro foi seguido quase que imediatamente por um estremecer no motor e um estouro de vapor de baixo do capô.

"Pra fora!"

Netchurch bateu forte no freio mesmo quando ele gritou, então contraiu-se enquanto ele sentia Afifa bater atrás de seu banco. Em um instante ele estava fora e arrancando fora a porta traseira.

Como um sonho, várias figuras se materializaram das sombras. Algumas vestiam-se de tradicional traje egípcio, outras vestiam calça jeans americana e camisetas, mas todos tinham assassino em seus olhos – olhos que, para vários deles, vangloriavam-se de íris douradas e pupilas cortadas.

De bem mais preocupação do que suas variadas roupas eram as suas variadas armas. De simples machetes a pistolas de novo milímetro, eles muito claramente se consideravam preparados para qualquer eventualidade.

Contudo eles *não estavam* preparados para um Nosferatu enfurecido.

Netchurch tinha visto os efeitos do ímpeto animalesco dos Membros – o assim chamado frenesi – antes. Entretanto, nunca havia sido completamente como este.

O primeiro dos Setitas foi arremessado pela onda de pressão psíquica – “fé,” Petra sem dúvida assim o chamaria – que precedeu o voraz Nosferatu. Os outros ficaram menos visivelmente impactados, mas eles ainda se encolheram para longe. Quando eles olharam para trás, Petra tinha desaparecido.

Mas apenas por um instante. Mesmo quando o primeiro dos atacantes ergueu a sua arma e se lançou, o vampiro enfurecido apareceu ao lado dele e lançou um tijolo através da frente de seu crânio. Outros dois

moveram-se por detrás de Petra, somente para caírem gritando debaixo de uma horda de ratos de esgoto astutos que irrumpiram das sarjetas com um comunal chio ensurdecedor.

Armas de fogo atiraram, despedaçando as janelas e enviando uma cascata de tijolo pulverizado das edificações próximas, mas nenhum achou o seu alvo. Petra moveu-se através dos atacantes como uma coisa possuída. A fé dela os impedia de se aproximar, ainda que fizesse nada para pará-la de se aproximar deles. A horda de roedores ficou maior, e sangue se acumulou na rua.

Ainda assim, a Nosferatu estava pesadamente excedida em número, e Netchurch estava bastante certo de que ela não poderia manter por muito tempo este ritmo. A coragem dela ao enfrentar tal probabilidade esmagadora foi quase o suficiente para fazê-lo mudar de ideia, se intrometer e ajudar.

Quase.

Ao invés, ele fechou um braço em volta do rosto de Afifa para que ela não pudesse gritar e desaparecer na escuridão.

* * *

"Você me garantiu," rosnou Netchurch, tão próximo da verdadeira vaira quanto ele havia estado a muitos anos, "que seus ataques seriam apenas uma distração."

Kahina apenas sorriu. "Ninguém dos seus 'amigos' ficou permanentemente ferido, doutor." O sorriso caiu. "Uma afirmação que eu não posso fazer pelos meus. Portanto eu sugiro que você amarre a hipocrisia e ponha-se no seu lugar se você vai fazer parte disso. Uma vez que a cerimônia tenha começado, eu não vou querer você perambulando em volta."

"Sério? E o que lhe parece?" gesticulou Netchurch, quase indolentemente, para Salhoum.

O outro Malkaviano – cuja presença aqui provou-se além da dúvida que foi ele quem havia inicialmente alertado os Setitas do propósito de Netchurch em Cairo – parecia atordoado. Ele serpenteou através da caéla, com os olhos afixados no vitral.

"Ele? Ele acha que escuta anjos, doutor – uma conveniente desilusão quando eu precisei 'convencê-lo' de certas verdades. Eu imagino que nós teremos de trancá-lo antes do serviço. Agora, se você me dá licença..."

Netchurch franziu as sobrancelhas, novamente desejando que outros de seu clã pudessem seguir seu exemplo. Ele nunca teria tanta dificuldade assim em manter sua sanidade. Porque, no mínimo, sua devação à ciência e razão faziam-no se sentir mais forte do que nunca!

Não, ele tinha de reconhecer, que esta capela parecia muito como um lugar da ciência.

Não tinha ele caminhado até aqui sozinho, guiado por um carnical Setita que se encontrou com ele próximo da entrada do esgoto, que o doutor nunca



teria acreditado que ele estava debaixo das ruas de Cairo. A sala parecia muito mais como o lado de dentro da catedral, cheia de tetos altos pontiagudos. Janelas de vidro manchadas em inquietantes formas abstratas que de alguma forma evocavam visões de sonhos meio esquecidos de seus dias mortais. No chão onde os bancos de igreja normalmente se estenderiam havia uma certa quantidade de grades de metal enferrujadas, através das quais Netchurch podia ouvir água corrente. Na frente, sobre o estrado, havia uma mesa de pedra com pesadas correias de couro. Tinha sido casualmente coberta com uma manta e um enchimento, provavelmente de um futon. Uma cesta pequena e forrada com pano estava à beira da mesa.

Isto não estava onde ele tinha escolhido para ver o nascimento do bebê, Netchurch teve uma pontada de pensamento de que poderia ter se lamentado.

A cerimônia começou com pouco prenúncio. Os Setitas se apresentaram de várias portas, alguns entoando hinos em latim, alguns em árabe moderno e alguns no que Netchurch assumir que fosse o egípcio antigo. Apesar do vocabulário e entonações drasticamente diferentes, os hinos pareciam se unir, ressoar e se desenvolver uma com a outra nos menores e pendentes acordes de uma forma que fazia a carne do doutor arrastar-se em sua mente implorando por alguma resolução para os acordes incompletos. Mesmo quando eles cantavam, eles levantavam facas e pontas de ferro e sangravam-se sobre as grades. Dois deram um passo a frente para prender Afifa sobre a mesa de espera.

Kahina liderou a cerimônia, vestida agora em um traje ceremonial que poderia ter sido o estilo de quando as pirâmides eram novas. Ela falava em egípcio antigo, portanto netchurch pode somente adivinhar em seus significados. Ela se colocou no topo da mesa, com os pés em cada lado dos ombros de Afifa. A Caitiff parecia estar em algum tipo de estupor. Os olhos dela estavam apáticos; o único som dela era um ocasional gemido. A saliência na barriga dela esporadicamente se movia, como se a criança mudasse no tempo da cidadela de Kahina ou as notas dos cânticos Setitas.

Não iria demorar muito agora.

* * *

Os gritos de Afifa, enquanto o Dr. Netchurch entregava a criança, era o lamento de uma alma condenada. O cordão umbilical deslizava dela como uma raiz coberta de lodo; estava teso, quebradiço e se separava mesmo que Netchurch levantasse o infante e o colocasse na cesta. O cheiro que permeava a sala era de um seco e dissimulado almíscar.

Não havia sangue.

Netchurch não gostava de pensar em metamorfos como “arrepiantes”, mas em algo perturbador que corria através dele enquanto ele tocava a criança. Al-

guma parte dele tinha esperado uma transformação física, talvez escamas ou olhos de serpente. Mas o menino parecia normal, como qualquer infante – apesar de sua surpresa de que o cabelo profundamente ruivo era mais grosso do que a média para um recém-nascido. A sua pele era levemente pálida, mas isso, também, não era especialmente anormal.

Não era a sensação de frio emanando da criança que levou Netchurch, e até Kahina, a tomar um passo frenético para trás da mesa, ou fez Afifa contorce-se nas juntas como se tentando fugir. Não foi o repentino escurecimento do vidro manchado, como se a própria luz recuasse de algo nessa câmara.

Foi a expressão da criança. Do rosto de um infante que deveria ter sido capaz de exibir apenas as emoções mais básicas, os dois olhos de profundo azul fitavam adiante, focados deliberadamente no primeiro da assembleia, então Netchurch, e finalmente na própria Kahina. E o infante sorriu.

Eu sabia que você não falharia comigo, minha criança.

Seus lábios não tinham se movido. A voz soou ao invés nas mentes de todos presentes. Ela reverberou através das catacumbas de suas consciências, e embora Netchurch tenha primeiro escutado as palavras em inglês, seus ecos foram em egípcios.

“Meu... meu senhor?” Kahina pareceu de alguma forma tremer. O que, se perguntou Netchurch, ela havia esperado? “É você?”

Sou eu. Com sua ajuda, eu renasci. Eu...

Kahina franziu as sobrancelhas enquanto a voz sumia, fitando para Netchurch como se qualquer potencial impedimento fosse de alguma forma sua culpa. “Alguma coisa está errada?”

Errado? Eu não acho. Há... uma outra presença aqui, comigo. É, eu imagino, apenas a própria criança. Ele é mais forte do que eu antecipei, mas com um pouco de esforço...

Querido Set!

O Senhor Adormecido, ele parecia, já possuído de algum pressentimento rudimentar, por sua exclamação demorando-se em suas mentes por quase um sengue inteiro antes das portas e janelas explodirem para dentro da sala. Netchurch escutou um rápido som estalido, e ele tomo para si um instante para reconhecer isto como passos anormalmente ligeiros sobre o vidro quebrado.

Três Setitas morreram antes dos últimos detritos caírem na terra. Os outros se espalharam, jogando-se atrás de cobertura ou alguma vantagem tática. Eles encontraram nenhuma, pois os caminhos deles já estavam bloqueados.

Netchurch reconheceu Petra e Shahid entre os atacantes, pois nenhum Nosferatu havia mascarado suas formas inumanas. Ele também reconheceu Wulkeen, o qual, apesar de sua cregueira, parecia olhar para Netchurch com olhos tristes. Eles devem ter reunidos os outros, seja quem for que eles pudes-

sem ser. Netchurch conhecia nenhuma deles de vista – mas Kahina claramente conhecia. Os olhos dela fixaram-se funestamente, medrosamente, na figura de pele obsidiana que apareceu abruptamente no centro da câmara. "Antara..."

"Kahina." A sua voz era profunda, quase melódica. Antes que a Setita pudesse sequer começar as preparações para um feitiço ou movimento defensivo, o Assamita estava sobre ela, com uma mão na garganta dela, a outra envolvida em torno de uma lâmina quase tão velha quanto ele era.

A espada nunca pousou. Como se puxados de suas próprias concordâncias, os olhos de Antara se viraram lentamente para encontrar aqueles do infante no cesto ao lado dele.

"Allah nos preserve..."

O pensamento se formou, mas nunca deixou a sua boca. Ele não conseguiu falar. E não conseguiu se mover. Ele não conseguiu respirar, e embora ele não tivesse a necessidade de puxar o ar por mais de 15 séculos, ele se sentiu asfixiado, em pânico. Ele não viu mais Kahina, a qual se livrou de sua posse e fugiu da câmara. Ele não viu os seus companheiros, engajados no que devia ter sido um combate fácil, começarem a titubear, como se a força fosse lentamente se exaurindo deles. Ele viu apenas os olhos do infante, poças de noite infinita na qual sua simples alma começou a cair.

Não!

Ele era Antara! Ele era herdeiro de Haqim! E isto

não será!

Mesmo por de trás, Netchurch pôde ver o Assamita lutando. Seus ombros se arrumavam; o seu afrouxamente do controle na lâmina retesou. O Matusalem dentro da criança era poderoso, mas ela ainda não era forte o suficiente para se defender, não de alguém tal como o Shepherd. A criança morreria.

Esta criatura única, essa oportunidade única, seria perdida. Sem registro. Sem estudo. Apenas... desapareceu.

Quando Antara finalmente arremessou fora a última vontade do Senhor Adormecido, a criança de fato desapareceu. E o Doutor Netchurch com ela.

* * *

[Um clique abafado, seguido de sons de manuseio desajeitado].

"Eu... eu espero que eu tenha fita suficiente sobrando."

"Heh. Fita. Situação pegajosa, esta. Heh..."

"Perdoe-me. Dê uma descansada, tente conseguir um..."

"Eu acredito que fazem três noites... talvez quatro... desde o nascimento. Por várias vezes até agora, eu senti algo... fluindo da criança. Senti como... como uma sombra invisível, se isso faz algum sentido. Tanto quanto qualquer coisa faça estes dias. Um escurecimento, mas não da visão. Eu senti algo similar, feito parecido quando eu convoquei do Sangue para escon-



der dos outros, mas nunca nada – como isto! Eu acredito que seja este poder que impediu qualquer investigador – e eles *devem* estar procurando – de nos achar.

“Eu queria parar de fugir, estudá-lo, talvez apenas se esconder. Mas eu não fiz. Eu *não pude*. Ele – isto – queria desaparecer. Então nós desaparecemos.

“Eu não sei como nós chegamos a esta sala. Eu lembro de ruas e postes de luz e pedestres.”

[A fala na fita parou por um momento, substituída por um som de tecido na carne; talvez alguém esfregando uma mão ou uma boca].

“Pedestres. Eu... onde era... a sala.”

“Nós esperamos lá. Horas? Noites? Eu senti uma fome como eu nunca tinha visto. Eu não achei que fosse a minha.”

“E então eles vieram. Nenhuma palavra, nenhum aviso. A porta simplesmente se abriu, e eles estavam lá.”

“Kahina... sorrindo. Ela trouxe os outros, claramente sob controle. Eu juraria, em algum lugar nos olhos dela, que eu vi o traço mais débil de pânico.

“Mas os outros, os outros tinhiam olhos vazios. Eu tinha visto pessoas sob a dominação dos outros, e eles nunca foram assim... brancos. Eu reconheci muitos deles, da Corte dos Sonhos. Estes era Setitas do Cairo.”

“E o bebê...”

[A fala para, substituída por vários minutos de soluço. Quando retornou, a voz está vacilante].

“Eu não podia estar... não podia ter acontecido. Isto... eu não senti como se eu estivesse alucinando, mas quem pode dizer?

“Este infante, o qual devia ser incapaz de se movimentar por conta própria, arrastou-se até eles, dei-

xando-me no canto onde eu sentei. E ele... ele *ficou de pé*. Ele se ergueu para saudá-los, e eu não consegui ver, mas eu puder escutar o rasgar de carne. E quando eu vi, vi que a pele da criança escurecer e ruborizar, e o primeiro dos Setitas desmoronou em pó. Então o próximo deu um passo para frente, indiferente, e eles apenas continuaram vindo, e vindo...”

“E eu corri. Eu corri. Eu nem sei onde estou agora. Eu tenho certeza que ele sabe. Eu tenho certeza que o inferno irá me encontrar quando ele quiser...”

[Risada; estridente, tingida como histeria].

“Eu não tenho algum argumentou científico para o que eu vi aqui. Nada na minha compreensão dos Membros consegue justificar o garoto se desenvolvendo todo este poder tão rapidamente. Eu não consigo... não consigo explicar. Eu não consigo explicar.

“Você, seja quem você é. Seja quem encontrar esta fita, eu rezo para um Deus que eu não acredito – acreditava? –, que você consiga fazer alguma coisa. Que você possa encontrar alguma forma de parar esta atrocidade, esta nova criatura antes que ela ganhe ainda mais poder. Antes que ela se torne impossível de ser parada.

“E eu rezo ainda mais forte que esta seja uma nova criatura...”

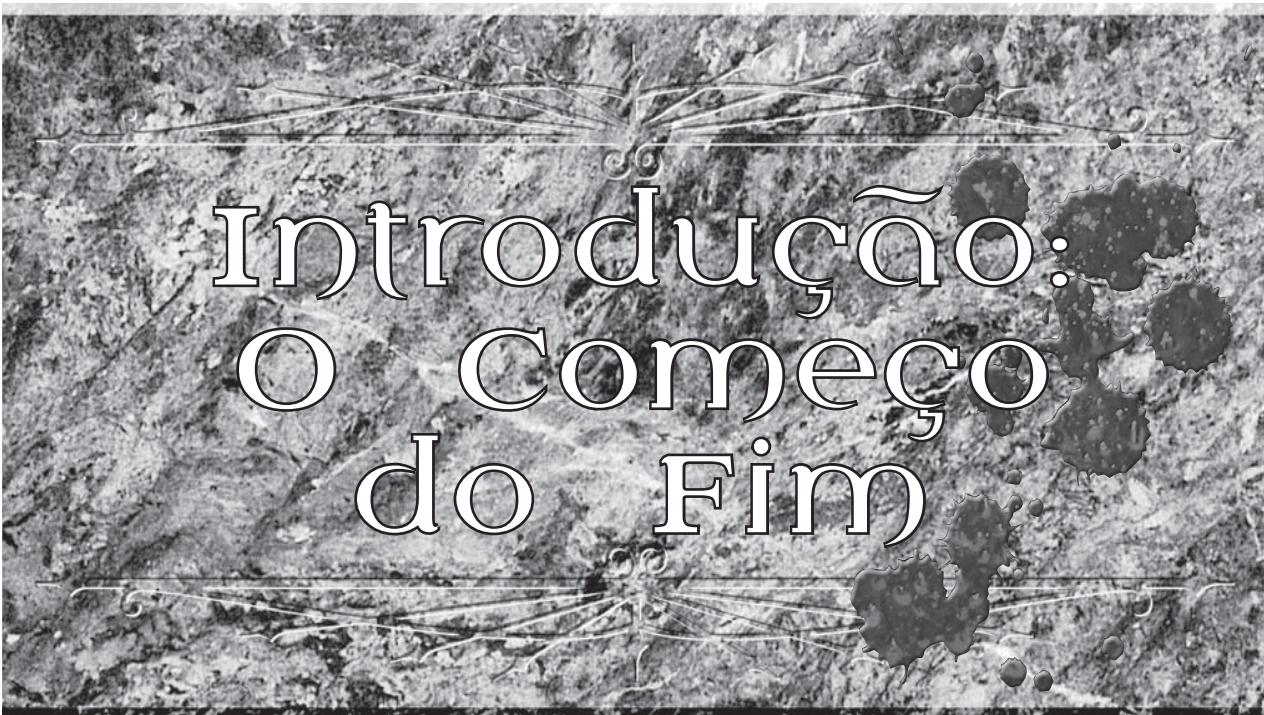
“Você vê... por um momento lá, o Senhor Adormecido falou de outra. Outra presença no corpo do garoto.”

“E antes dos Assamitas chegarem, ele gritou. Ele gritou. E Deus me ajude, eu não sei se isto foi uma exclamação...”

“...ou uma saudação.”

trahold





É hora de trazer o Fim do Mundo. Armagedom. O apocalipse. Gehenna. Não estamos também fazendo isto apenas com **Vampiro** – está acontecendo com todas as outras linhas de jogo.

Vampiro é o mais trágico, pelo menos no valor nominal, entre os jogos na série de Mundo das Trevas. Por padrão, seus personagens são Amaldiçoados, afastados pelo Próprio Deus numa forma de pesada culpa dos “pecados dos pais”. Como tal, o fim de **Vampiro** deve evocar também um significativo sentido de tragédia.

Conforme a Gehenna se aproxima, a maldição dos vampiros deverá ser uma de suas últimas insignificâncias no Fim do Mundo. O mundo simplesmente não precisa mais de vampiros. É um lucar cínico, e a necessidade da humanidade para ficar com medo e temerosa do escuro levou a uma descrença em larga escala nas “criaturas da noite”. Anos atrás, uma dupla de criadores de jogos teve uma conversa, imaginando o Fim do Mundo envolvendo o último vampiro nele, sentado em um bar. Ele é alguém da Quarta Geração, simplesmente tomando um drink no bar e se perguntando sobre seu próprio destino. Ele ainda precisa beber sangue, mas a Maldição diluiu tanto na luz da fé em declínio do mundo que ele pode comer comida, tomar bebidas, e etcetera. Ele não pode sair durante o dia, e ele tem de consumir sangue para sobreviver, mas todos os seus famo-

sos poderes desapareceram. É literalmente como se Deus tivesse virado Suas costas para o “experimento vampiro”, eliminando-o como uma falha ou como algo que apenas não servia mais a um propósito no mundo moderno.

Este livro apresenta uma escala deslizante de cenários do fim do mundo. Enquanto que **Vampiro** favorece essa fútil, trágica e – digamos que – pesadamente angustiante conclusão, nós não queremos coagir os jogadores a ter de aceitar isso como o fim de suas crônicas. De fato, apesar de nós estarmos acabando com o mundo, nós incluímos opções para aspirar uma crônica na luz do Dia do Julgamento dos vampiros. Todavia, mais sobre isso, depois – neste momento, concentre-se em como você gostaria o sabor de seu apocalipse.

Aqui estão alguns exemplos de princípios que tem significado e caracterizado o Fim dos Tempos por todo o projeto e desenvolvimento deste livro.

- **O Sangue enfraquece.** Vampiros poderosos tem dificuldade de ser... bem, poderosos. Enquanto isto não pareça dinâmico no início, imagine os vampiros em pânico sentirem que após descobrir que eles não conseguem fazer as coisas que eles antes podiam.

- **Diablerie desenfreada.** De forma a revidar sua crescente fraqueza, os vampiros diablerizam

como loucos, tentando aumentar o seu sangue com explosões de poder ao consumir as almas de outros vampiros. A Sabá está enlouquecendo porque ela nunca foi realmente proibiu a diablerie, mas a prática elevou-se a níveis insanos. A Camarilla se estremeceu porque seus membros poderosos – aqueles que proibiram a diablerie de forma a preservar as suas próprias seguranças – estão tendo de se desviar para a diablerie para manter as suas vantagens. Uma vez que eles tñham se pego no ato, a hipocrisia será demais para o resto da Torre de Marfim suportar, portanto eles se satisfazem em proteger a si mesmo contra a sede de seus próprios anciões.

• **Desconfiança generalizada.** Os políticos fecham as portas, e a sobrevivência torna-se mais importante do que aparecer no Elysium. Vampiros novos movem-se em coteries e bandos por segurança em grandes quantidades, mas também na esperança de usar essas quantidades para derrubar anciões e bebê-los até secar. Claro que, até esses vampiros não conseguem acreditar um no outro, portanto estas gangues se despedaçam, fraturam e se juntam a outras gangues, se infiltram em outras gangues na esperança de derrubar eles por dentro, e etcetera. É como a cultura de gangues, com o Sangue como a última mercadoria.

Claro que, uma certa demografia dos Membros mantém a sua cabeça enterrada no chão, “tocando violino enquanto Roma arde”. Todavia, nas mentes destes Membros, eles sabem que a hora chegou, portanto eles desperdiçam seus recursos em mais algumas noites prazerosas antes deles encontrarem o seu fim. Grupos de vampiros estão extravagantes, mas desesperados, depreciados, mas opulentos.

Aqui estão algumas outras notáveis ideias que nós exploramos um pouco em **Gehenna**.

A Estrela Vermelha

Como um elemento do cenário, a Estrela Vermelha não será amarrada a uma coisa real e irrefutável. A maioria dos vampiros não consegue vê-la de qualquer forma, e alguns desses que conseguem vê-la realmente sabem que o que ela é. Como tal, ela serve aos Narradores como uma vaga e nefasta ameaça. Ela pode aparecer aqui como uma variedade de dispositivos da estória: pode funcionar bem na sua crônica como o olho de Caim ou algo assim, a olhar pelos Membros e esperar pela hora certa para retornar. Também pode servir como um “relógio da Gehenna” se ela mudar de brilho, ou como a chaveta de quaisquer quantidades de filosofias de culto à Gehenna radicais. Enquanto que ela deva se caracterizar em *algo* do campo de visão das percepções dos vampiros, não se sinta como que você tivesse de deixar os personagens serem capazes de fazer qualquer coisa sobre isto. Pode também ser uma incarnação física do “Símbolo Vermelho”, o dispositivo da trama Lovecraftiana que nós usamos para o ritual (no livro de mesmo nome) que permite os vampiros recuperar seus status mortal.

Consequências do Símbolo

Vermelho

O ponto crucial do Símbolo Vermelho é que a cabala de magos descobriu ou está prestes a descobrir o segredo do retorno dos vampiros ao status mortal. Deveria os magos experimentarem o poder deste calibre? Inferno, não, e isso é o porquê de ele servir tanto a **Vampiro** quanto a **Mago**, nisso que ele acerta temas chaves de ambos os jogos (hubris para **Mago** e a Maldição Bíblica de Caim para **Vampiro**).

Membros de Sangue Enfraquecido

Claro que estes vira-latas exercem uma função, como profetizado no *O Livro de Nod*. Nos últimos anos, muitos príncipes apontaram flagelos e xerifes atarefados com a eliminação destes Membros. O problema é, os xerifes e os flagelos não conseguem agir rápido o suficiente, e você poderá empregar uma “revelação terrível” na qual um verdadeiro exército de Membros de sangue enfraquecido, provavelmente liderados por alguma figura messias (a Última Filha, talvez), encaram os personagens. Este exército de sangues-fracos pode até ser capaz de destituir uma cidade, com um sobrevivente de geração extremamente alta assumindo o principado, colocando a Camarilla em obsessão e fazendo o Sabá tir histericamente – com nenhuma compreensão da presença dos sangue-enfraquecidos em suas próprias fileiras, os quais subsequentemente derrubam um conselho inteiro de bispos e reivindicam a cidade para si próprios. Estas duas “cidades de sangue-fracos” provavelmente viriam a ficar sob assalto por várias facções de mortos-vivos, mas eles têm o dispensável para resistir a seus adversários mais experientes (como sangues-fracos de toda a parte do mundo afluindo para eles de forma a criar um lugar para eles mesmos). Esses lugares devem provavelmente ser a América do Sul ou cidades de Terceiro Mundo, onde você ainda pode se esconder da violência dos Membros entre a violência mortal. Então novamente, as cidades de Sidney e Cairo já tem príncipes sem clã, se não príncipes de geração excepcionalmente alta.

A Mão Negra

Se você usar esta facção na sua crônica, é sugerido que certos membros de alta posição da Camarilla sejam na realidade também espiões ou Candidatos da Manchúria colocados pela Mão Negra. (“Em uma estória até cabe que um ou mais oficiais de alto nível da Camarilla sejam na realidade agentes da Mão infiltrados – ou até candidatos da Manchúria – plantados dentro da seita a muitos séculos atrás”). Enquanto que isto não deva ser o caso em todos os sentidos, serviria bem para prejudicar a Camarilla se ela dependesse das ações de um Membro chave o qual se revelaria um traidor ou espião. Enquanto que quase faz lembrar da antiga castanheira, “Ah, ele realmente é um *agente do Sabá!*”, pelo menos tem as repercussões éticas que não



aparecem com condicionamento profundo. A melhor rota para chegar até aqui é com um pouco de cada – um ativo traidor (ou alguém que atue para o Sabá/Mão quando a merda começar a escorrer) e talvez um mané/Manchúria inferior.

As Seitas

Para ser honesto, a seita é cheia de irrelevantes para a vinda da Gehenna. As seitas existiram por apenas 500 anos. Os narradores provavelmente irão querer exibir parte do Fim do Mundo através da dissolução e colapso das seitas.

A Camarilla: eles não são as ferramentas dos Antediluvianos – eles não acreditam que os Antediluvianos existam. Okay, então eles não são as ferramentas *diretas*, mas isso é a natureza da Jyhad. A Camarilla deve se fraturar por dentro ao longo das linhas de geração, enquanto que os anciões, que na realidade se lembram ou tem a comprovada descendência dos Antediluvianos, revelam-se como um bando de hipócritas, FDPs brincando de Jyhad que estavam tentando enganar o tempo todo as ingênuas gerações mais jovens. Aqueles mais jovens, os quais nunca realmente acreditaram toda essa droga sobre a arca de Noé e a Primeira Cidade, resistem ao despertar dos Antediluvianos o melhor que eles forem capazes, geralmente sem ressentimentos por ser jogado na Jyhad e o desejo moderno de conduzir as suas próprias não vidas. Algumas pessoas estão em lados opostos desta coisa. Eles são anciões que não querem se submeter aos Antediluvianos (a maioria dos anciões irá aceitar os seus lugares apropriados na hierarquia novamente com o surgir de seus progenitores) e pobres e iludidas almas que acreditaram na mentira e estão zangados com isto (paginando o Sr. Pieterzoon). Conclusão: a Camarilla entra em colapso como Enron/WorldCom enquanto que a inutilidade de sua fundação se torna de domínio público. O caos se sucede entre a comunidade vampírica, príncipes se encontram cercados por seus próprios locais, e isto tudo é uma grande confusão.

O Sabá: uh... okay, então eles estavam certos sobre a coisa toda de Antediluvianos. Isso não significa que eles se disciplinaram o suficiente para fazer algo efetivo sobre isto. O Sabá é a Horda Mongol da sociedade dos Membros. Estes Cainitas são brutais, perversos, hipócritas, consumidos por seus próprios propósitos e, em grande parte, uma zona caótica. Ocasionalmente, eles exibem coincidências suficientes que os impede de atirar em mais prostitutas na cabeça e ocasionalmente vencer um jogo/Cruzada, mas daí em diante, eles afundam de volta para os seus atoleiros de monstruosidade auto invocadas. Eles têm suas capacidades individuais, mas até um monte de indivíduos capazes consegue compensar o fato que suas posições e pasta sejam mais adequadas a se apunhalar no olho e se atear fogo do que... bem, qualquer coisa de valor real. Adicione a isto o fato que ele não tem

um líder (o Regente do Sabá morreu no **Livro do Clã: Tzimisce**, e a questão de quem vai preencher a posição surgiu em **Cidade do México by Night**). Logicamente, o Sabá deve fraturar também, com talvez alguns dos eruditos da seita que possivelmente liderem uma subseção daqueles mais competentes e o resto deles se provam ser a dor generalizada na bunda que eles têm sido este tempo todo. As políticas irão rasgar a seita por dentro, a desordem irá desfazer isto de fora, e uns poucos escolhidos irão se erguer das cinzas e assumir seus lugares... seja onde for. Esses são aqueles que tem o distinto prazer de encarar os antediluvianos, em qualquer forma.

Os Antediluvianos

As coisas começam a ficar pegajosas aqui. Nós fizemos aluzão a certos seres Antediluvianos em certos lugares, mas alguns deles não estão de todo por ai. O que se segue é uma síntese de onde os vampiros fundadores de clã estão (se eles ainda existem) e planos inacabados que existem para eles, caso existam, neste ponto.

Nota: considere isso um aviso de “estraga-sorpresa”. Este é o documento secreto que se escondia bem fundo de uma pasta no fundo de um armário por anos. Enquanto você não tinha de usar isto por qualquer razão – e nós nunca fizemos cumprir qualquer destes aspectos como dogma irrefutável – estes são os status “oficiais” dos membros da Terceira Geração. Alguns estão mais desenvolvidos do que outros, conforme eles foram designando funções específicas para jogo, mas todos foram considerados. Isto não conta para outros Antediluvianos, já que nós nunca dissemos formalmente quem é real e quem não é. Da mesma forma, não tenta responder certos mistérios, tal como a verdadeira identidade de Ashur ou a natureza da Segunda Geração. Você também pode se divertir lendo entre linhas. Por exemplo, note que [Tzimisce] é simplesmente referido como [Tzimisce]. Até aqui no estúdio de jogos, nossas limitadas mentes mortais não foram capazes de compreender o nome real da criatura.

Assamitas (Haqim): seu avatar, ur-Shulgi, recentemente se levantou na fronteira do Irã e do Iraque e matou uma quantidade incontável de infieis. Ele assumiu a liderança da hierarquia Assamita no lugar de seu senhor. Aberto a qualquer plano para o próprio Haqim.

Brujah (Troile/[Brujah]): havia rumores deste Membro estar morto por um tempo, portanto isto pode seguramente ser ignorado ou usado se houver uma necessidade dele se levantar.

Seguidores de Set (Set/Typhon): boa tentativa, galera, mas a sua mágica não vai trazer de volta um deus morto. Um bom momento de desespero para um clã a muito merecendo qualquer maldade é impingida

sobre ele: "Ah, merda, nós estávamos errados este tempo todo". Nós estamos abertos à esta mudança, mas isto se encaixa ao mito Jucaido-Cristão predominante que nós estabelecemos para **Vampiro**.

Gangrel ([Gangrel]/Ennoia): ativo e assustador por uma desordenada quantidade de tempo. É nossa impressão que de forma a escapar de sua própria maldição, ele finalmente Fundiu-se à Terra em direção ao centro da Terra, onde ele também queimaria até a Morte Final ou tornar-se algo mais. Em qualquer evento, se ele não estiver queimado, ele ainda estará lá, e certamente capaz de ser uma das causas evidentes de "força da natureza" mais diabólicas entre os Antediluvianos. [Nota do desenvolvedor: me assusta só de pensar sobre isto].

Giovanni (Augustus Giovanni): Augustus é um porco, e ele deve provavelmente morrer como um dos eventos iniciais da Gehenna. Ele é o mais novo dos Antediluvianos e provavelmente possuidor do maior ego (em termos mortais), portanto será uma justiça cósmica quando ele o engolir.

Lasombra ([Lasombra]): a muito tempo diablerizado em torno do século 14. Morto e desaparecido. Boa viagem; mas que bruto! O que for que ele seja no Abismo certamente não é mais um vampiro.

Malkavianos (Malkav): o melhor uso deste indivíduo não é porque ele está em Jerusalém (como **Fontes de Carmim Brilhante** sugere), mas porque ele se tornou a Rede de Loucura Malkaviana, o tipo de meme insano que conecta todos os Malkavianos nas Noites Finais.

Nosferatu (Absimiliard): desprezado pelo resto do mundo – odiado subconscientemente por pessoas que nem sequer sabe que ele existe – Absimiliard fugiu o mais longe do contato humano quanto possível. Ele foi ou para o fundo do mar (alienígena e inacessível por criaturas inferiores) ou a Antarctica (o que se sucede com alguma história passada de **Lobisomem**), onde ele apenas está sentado apodrecendo, mas ultimamente incapaz de acabar com a sua própria não vida porque ele não tem a força de vontade. Uma outra teoria é que talvez Absimiliard era um mestre da Ofuscação que ele fez todo o mundo se esquecer que ele existiu.

Ravnos ([Ravnos]): Muito mau. Tão triste. Tchau tchau.

Toreador (Arikel/Ishtar): nenhum relato confiável sobre a morte "dela" (se ela for uma ela ou sequer um gênero) veio à tona, mas este indivíduo faz uma excelente ligação para o Ishtarri do **Membros do Reino de Ébano**.

Tremere (Tremere/Saulot): é hora para um pas-

seio. Saulot reside no corpo do Tremere. Tremere reside no corpo de Goratrix. Goratrix reside em um espelho. (Tremere diablerizou Saulot para se tornar um Membro da terceira geração, mas o Antediluviano foi bem mais poderoso do que o Tremere antecipando e retendo o controle sobre ele mesmo até um certo nível, basicamente se recuperando de seu "assassino" no **Crônicas de Transilvânia**). Mas. O Tremere primeiro se tornou vampiro fazendo experimento com o sangue de outros vampiros capturados, entre eles o Tzimisce. Portanto, quando Tremere primeiro se tornou um vampiro, ele foi infectado pela presença universal entre seu clã do Ancião Tzimisce. (Todos os Tzimisce carregam uma "semente" como se ele fosse de seu fundador; veja o livro do clã deles). O corpo que Saulot está vai ser o recipiente perfeito para o retorno do [Tzimisce]. Isto prejudica o Tremere como um Antediluviano e destroi Saulot.

Tzimisce ([Tzimisce]): pensava-se ter sido diablerizado no final do século 14, esta coisa sobreviveu. No presente, ele está morto (a coisa debaixo da Cidade de Nova York é apenas uma casca sem vida fervendo com a sua própria Vicissitude), mas ele está retornando. Veja "Tremere". [Tzimisce nem sequer é mais uma entidade pensante; ele é apenas uma presença maligna.

Ventru (Ventru/[Ventru]): morto a muito tempo atrás.

E você sabe o quê? Você é encorajado, como Narrador, a envolver "outros" Antediluvianos que podem ser encontrados durante o curso da Gehenna, sugerindo que exista muito mais lá fora do que até a maioria dos sabichões especialistas pseudo gênios compradores de livros tem as respostas. Estes podem ser vampiros de linhagens "mortas" ou vampiros do bando inicial de Antediluvianos que nunca Abraçaram ninguém. Lucian. Mekhet. Talvez alguns vampiros africanos. Caras que nós nem sequer havíamos ouvido falar de todo. Coisas que nossas meras mentes mortais não conseguem compreender.

Como Usar Este Livro

Não há necessidade para inventar aqui – guarde isso para as próprias histórias!

O **Capítulo Um** estabelece o estágio para o iminente Fim do Mundo, oferecendo resolução para algumas tramas se enfiarem e aconselhar os Narradores que planejam empreender a assustadora tarefa de promover a Gehenna.

Os **Capítulos Dois a Cinco** são as próprias verdadeiras histórias, quatro diferentes cenários, aumentando de escala dos Membros desaparecendo sem o



conhecimento do resto do mundo, para o fogo infernal e tempestades de sangue.

O **Capítulo Seis** oferece algum conselho avançado de narração, principalmente sobre o tópico de estruturação dos próprios cenários atuais. Ele presta um particular cuidado à customização inevitável que

vai ter de ocorrer para que os indivíduos Narradores possam organizar as coisas para os seus grupos.

O **Apêndice** apresenta alguns dos jogadores chave e personagens clássicos que podem aparecer durante o curso da Gehenna.







O *Livro de Nod* nos diz que nós saberemos quando a Gehenna virá. A lua torna-se vermelha como sangue, o sol se erguerá escuro no céu. O mundo se tornará frio, e coisas imundas irão ferver para fora do solo. Grandes tempestades rolarão, raios iniciarão incêndios, os animais irão se envenenar e seus corpos, retorcidos, irão cair. Os Matusaléns e Antediluvianos irão se levantar de seu torpor e devorar aqueles em seus caminhos. Caim retornará e chamará seus filhos até ele para o local ao que a Primeira Cidade uma vez esteve. Aqui ele irá sentar em um trono de basalto e julgar todas as suas crias. Os eventos que se seguem são alegadamente ainda mais apocalípticos. Não é de se espantar que os anciões da Camarilla tentam (mas geralmente falham miseravelmente) reprimir falar disto a todo custo.

A raça de Caim, entretanto, não tem alguma forma de saber se *O Livro de Nod* esteja na realidade certo. Parece um pouco mais claro em algumas partes e bem mais vago em outras. O simbolismo e claridade convergem em uma infusão de profecia de bruxa, provavelmente também fortemente afetada por seus tradutores. Para manter o discurso poético em suas traduções, certas mudanças tiveram de ser feitas. Mas a que custo?

Os Sinais da Gehenna

O *Livro de Nod* descreve a vinda da Gehenna por ser antecipada por vários sinais e marcas de sepultura. Alguns eruditos alegam que alguns desses já se tornaram realidade. Outros postulam que estas profecias são meramente bobagem antiga. Seja qual for a verdade, algumas dessas profecias são listadas aqui, com breves discussões sobre o que poderia ser a verdade atrás delas.

- **Um Tempo de Sangue Fraco virá, quando Sem Clãs governarão e vampiros incapazes de procriar existirão:** tanto Sydney quanto Cairo são domínios de príncipes Caitiff, e muitos vampiros de geração alta são na realidade incapazes de procriar. O sangue deles é simplesmente muito diluído e a Maldição de Caim muito fraca. Isto parece razoavelmente direto. Muito direto de acordo com alguns...
- **Aqueles Selvagens irão caçar vampiros mesmo em suas cidades mais fortes:** esta é muito provavelmente uma previsão do que está vindo para aqueles que se chamam “caçadores”. Muitos vampiros encontraram os seus destinos nas mãos de um destes zelosos caçadores de bruxas mortais, de posse de alguns poderes verdadeiramente bizarros.



Embora, ao considerar *O Livro de Nod*, o termo “Aqueles Selvagens” podem também remeter a uma referência anterior às fadas. Então novamente, quem nunca houviu falar de fadas caçando vampiros nas cidades?

- **Despertar de alguns dos mais velhos:** acredita-se que vários Antediluvianos estão despertos e ativos, e pelo menos um (o Antediluviano Ravnos) foi morto nos eventos que se pareceram próximos do apocalipse. Certamente, isto deve significar que os Antigos estão se levantando?
- **A Velha irá despertar e consumir todos:** uma das teorias mais comuns é que esta seja uma referência à Baba Yaga a qual despertou do torpor para possuir o Leste Europeu e Russia sob uma cortina de ferro. Alguns Necromânticos alegam que uma terrível tempestade literalmente engole uma cidade inteira dos mortos, mas muito poucos compreendem o profundo conhecimento da morte para levar isto em conta.
- Não importa o quanto brilhantes ele é, nenhum Nodista nunca foi capaz de descobrir quem na realidade seja a personagem Velha que Caim encontrou no *O Livro de Nod*. Embora muitos defendam que ela seja a esposa de Caim, Lilith. Se for, irá a Mãe dos Monstros arrasar o mundo, *adicionalmente* aos Antediluvianos e Deus sabe lá o que?
- **Uma mão negra irá se erguer e estrangular aqueles que se opuserem à ela:** a existência da facção Sabá conhecida como a Mão Negra não é um segredo bem guardado como ele costumava ser. De qualquer modo, ela provoca o medo no coração dos Membros da Camarilla, e uma atmosfera da lenda e mistério a cerca. Enquanto não tão romântica quanto algumas das estórias a teriam, a Mão Negra ganha credibilidade e respeito (para não mencionar medo) desta passagem em particular no *O Livro de Nod*. Ainda está para se ver se a nefasta profecia da ascensão e aquisição do controle absoluto da Mão Negra se mantém verdadeira. Se manter, ela irá também emprestar credibilidade a muitas das outras profecias. A Mão Negra (detalhada tanto no **Vampiro: Manual do Narrador** quanto em seu próprio suplemento, **Caine's Chosen: The Black Hand**) está na realidade trabalhando voltada à Gehenna e irá querer servir aos Antediluvianos quando eles se levantarem. No entanto, e se a Mão Negra escolheu o seu nome de modo a coincidir com este aspecto do *O Livro de Nod*, para emprestar à facção uma atmosfera de gravidade Bíblica? E, se assim for, qual é a “verdadeira” mão negra mencionada na profecia?
- **Aqueles que bebem o sangue do coração irão florescer:** esta mais provavelmente seja uma referência à prática da diablerie. Muitos temem que a diablerie venha a se tornar tão comum quanto se alimentar regularmente durante os primeiros estágios da Gehenna.
- **Um dragão se ergue:** isto poderia ser uma predição dos demônios que têm irrompido do Inferno para espreitar a Terra mais uma vez, segundo alguns. Algumas teorias também alegam que eles sejam uma ni-

nhada de dragões. O que significa que escapa até ao Cainita mais erudito. Alguns alegam que ele tenha sido a ascensão de Drácula, outros círculos creditam que seja o levantar próximo do Antediluviano Tzimisce. Alguns postulam que possa ser algum indescritível e ainda desconhecido monstro aparecendo por sejam quais forem as razões.

- **Uma escuridão se move:** o abismo se mexe. Alguns discordam que o horrível reino conhecido como o Abismo, onde somente um punhado de Cainitas teve acesso, esconde uma entidade de terror. Alguns profetas alegam que ele será o fim para o Clã das Sombras, e possivelmente até para todos os Cainitas, se o mestre do Abismo devesse ser desencadeado.
- **Um anjo morre:** como um anjo morre? Quem tem ódio para erguer-se e matar um dos primogênitos de Deus? Ou talvez isto seja uma outra metáfora. Um anjo poderia ser uma criatura pura e gentil, ou então novamente, ele não precisa ser um dos anjos de Deus (não que os anjos de Deus sejam necessariamente puros e gentis). Um temido e particularmente feroz Tzimisce Necronomista, Sascha Vykos é às vezes referido como o Anjo de Caim. Muitos regozijam-se da noite que Vykos morreu.

Estudos de Caso:

Presságios da Gehenna

O livro *Nights of Prophecy* detalha cinco cenários cada um envolvendo a realização de certas profecias da Gehenna. Este suplemento é muito útil quando estiver lidando com as linhas de tramas abrangentes de *Vampiro*, e um Narrador pode corretamente assumir que isto constrói muitas das fundações nas quais este livro é estruturado. Dito isso, este livro é mais ou menos um evento histórico. Ele sintetiza aproximadamente 13 anos de estórias e conspirações das sombras, e mais importante, ele coleta muitas “pontas soltas” que levam à Gehenna, culminando em quatro cenários diferentes das quais os Narradores podem escolher (ou ser inspirado).

A seguir está um resumo de alguns dos eventos mais importantes que serviram como os tijolos para pavimentar a estrada para a Gehenna. Estes eventos podem ter sido apresentados em sua crônica, talvez em um aspecto ou forma diferente, ou eles podem ser completamente novos para você. De qualquer modo, este material é seu para mudar como desejar. Quanto mais você customizá-lo para se encaixar em sua crônica, mais firme se torna a fundação para a sua narrativa, e durante a extensão da estória. Razões como para o porquê das coisas acontecerem, quem realiza qual ação ou onde ela ocorre, pode variar em sua





crônica baseado sobre como ela aparece na grande trama. Não há problema. A única coisa a se preocupar é a continuidade e o panorama geral. Quanto mais você for consistente, não haverá razão para não mudar o que você precisa para mudar.

O que se segue é uma lista de eventos e uma discussão de como você pode integrá-las em sua crônica. Elas ainda incluem possível alternativas que podem fazê-las funcionar melhor.

Estudo de Caso: O Despertar Dos Antediluvianos

A opinião geral daqueles que consideram as profecias do *O Livro de Nod* que os Antediluvianos irão retornar, e que eles irão devorar as suas crias antes que Caim transmita seu julgamento em todos. Enquanto a Gehenna ocorre, ele provavelmente se torna um fato indiscutível que os Antediluvianos existam, a pesar do quanto forte a Camarilla desejasse acreditar o contrário. A verdade é que os Antigos estão despertando, e que suas motivações mais provavelmente significa a destruição para todos da criação.

Vários Antediluvianos já estão ativos, alguns ainda estão despertando, e outros ainda estão mortos e desapareceram.

Considerando os Antediluvianos

Apesar da rígida pesquisa e relatos dos Membros eruditos, a história dos Amaldiçoados está longe de estar certa. A maioria acredita que seguindo Caim veio uma Segunda Geração, e que estas crias foram nomeadas como Irad o Forte, Zillah a Bela e Enosch o Sábio. Cada uma destas crias teve progêniens, teoricamente contando 13 ao todo. Estes são seres que seriam conhecidos como os Antediluvianos pelos Membros das gerações subsequentes.

A maioria dificilmente ainda considera que pode ter havido mais seres de ambas Segunda e Terceira Gerações, mas não obstante é completamente possível. A referência em um livro tão elusivo e vago quanto *O Livro de Nod*, ou a falta dela, não significa muito quando considerando que os eventos em questão ocorreram a milhares de anos atrás. Por exemplo, alguns alegam que de acordo a certas fontes, Set não foi um Antediluviano por assim dizer, porque há rumores dele ter surgido em 5.000 AC – o que é após o Grande Dilúvio (e Antediluviano literalmente significa “de antes do Grande Enchente”). Outras dessas discrepâncias poderiam levar alguém a acreditar que mais ou menos do que 13 Antediluvianos existiram ao mesmo tempo – ou continuar a fazê-lo. Afinal, não é antes da época da Segunda Cidade que obtem uma imagem mais clara da qual os 13 estavam na realidade presentes.

Na realidade, não poderia algum dos Antediluvianos facilmente ser a mesma coisa? Afinal, muitos deles, tal como o [Lasombra] e o [Tzimisce], perderam os seus nomes nos anais do tempo, portanto nós nunca poderemos sequer saber. Para adicionar à confusão, existe a questão de onde os Antediluvianos estiveram todo este tempo. Estiveram todos eles deitados em torpor?

Em adição aos 13 Antediluvianos comumente “conhecidos” – todos eles são ou nomeados ou simplesmente referenciados pelo nome do clã, tal como o [Lasombra] – nós também sabemos os nomes Nergal, Loz, Ninmug e Al-Mahri, ou o Aralu como eles antes haviam sido definidos. Estes nomes foram entalhados na porta de uma sala na fantasmagórica fortaleza da Mão Negra Verdadeira, a qual supostamente, guarda os corpos tórpidos de quatro Antediluvianos. O que é dito disto para aqueles de fora da Mão Negra Verdadeira é que os cadáveres lá dentro, onde aqueles progenitores do Ventre, Toreador, Malkaviano e Nosferatu. Esta fortaleza a muito caiu e foi destruída, portanto ninguém nunca saberá a verdade, mas alguns contos alegam que os sarcófagos foram encontrados vazios antes da destruição do forte. É possível que esta sala guarde quatro Antediluvianos? Ela guarda os quatro específicos alegados? Nós podemos apenas especular. A maioria assume que o Antediluviano Ventre perreu durante o reino da histórica Segunda Cidade. Muitos Malkavianos alegam que Malkav tem estado ativo e se comunicando com suas progénies, e alguns postulam teorias tão apavorantes quanto Malkav ser a misteriosa Rede de Loucura Malkaviana. Então novamente, quem poderia dizer? Um mistério ainda maior é esse dos paradeiros e ações tomadas por Absimiliard ou o Toreador Antediluviano. Se alguém realmente sabe, ninguém está compartilhando.

Em todo o caso, é muito provável que a maioria dos vampiros da Terceira Geração pereceram no Grande Dilúvio. Talvez os 13 foram tudo o que restou. Talvez a Aralu foi a primeira das quatro da Terceira Geração a morrer, e assim sepultada dentro da Primeira Cidade. Isso contaria para o porquê de eu espelho espiritual incluiria esta mesma sala. Mostrou ao resto que eles ainda podiam ser mortos, mesmo com seus poderes extraordinários, e eles enormemente lamentaram (oucelebraram...) as mortes de seus irmãos. Isto pode ainda ter convencido eles que seus progenitores também podiam ser mortos, assim incitando a sua revolta após o Dilúvio. Isto poderia contar para o porquê do *O Livro de Nod* mencionar apenas os 13 conhecidos dos Antediluvianos. Muitas lendas alegam que somente sete sobreviveram a esta noite. Alguns dizem que somente um outro da Terceira Geração poderia matar um Antediluviano. Se os dois últimos pontos pudessem guardar qualquer verdade, isto significa que aqueles que já encontraram as suas Mortes Finais devem ter caído nas mãos dos antediluvianos. Isto poderia talvez ser fisicamente na mão de um outro, ou

talvez isto também seria possível ao usar vampiros e marionetes inferiores, potencialmente significando que outros Antigos planejaram eventos tal como a Revolta Anarquista ou a Semana dos Pesadelos.

Usando o Despertar dos Antediluvianos em Sua Crônica

Todos os pontos anteriores são meramente especulação. Eles nem sequer realmente importam tanto o quanto você se preocupou. É a sua crônica: você tem de decidir qual é a real verdade atrás dos Antediluvianos. Os vários Antigos podem ser usados em uma quantidade de formas em sua crônica. Eles todos têm naturezas diferentes e provavelmente objetivos e motivações diferentes. Considere cada um deles e integre aqueles que você desejara usar em sua estória. A sua estória envolve matar um Antediluviano? Beleza. Como deverá os personagens de seus jogadores concretizar matá-lo? Isto é o fim; nada mais é certo. Até os Antediluvianos deverão morrer em algum ponto ou outro, nas mãos ou dos personagens dos seus jogadores ou de um outro vampiro de terceira geração, talvez agindo em conjunto com a coterie. Todavia, você precisa decidir o que o Antediluviano esteve fazendo, para trazê-lo para a crônica. Ele não deve ser contado em detalhes agonizantes, mas você deve ter certeza que ele pode entrar no seu jogo sem parecer muito aleatório. Ter um elemento tão poderoso e incrível como um Antediluviano deverá deixar pouco ao acaso. Você pode até decidir o resultado antecipadamente, e guiar os seus jogadores através dele. O nível de poder de um Antediluviano é divino, e mesmo quando a Maldição de Caim enfraquece, estes Cainitas estarão fortes além da imaginação de qualquer um.

Absimiliard

O Antediluviano Nosferatu não foi visto ou ouvido falar por muitos séculos. A maioria de sua progénie teme ele, acreditando que ele pretende assassinar a todos eventualmente. Eles temivelmente cochicham sobre algo chamado os Nictuku, seres comandados por Absimiliard, de seja lá onde ele estiver, e eles alegam que o assassinato de Baba Yaga é uma prova disto.

As teorias em comum colocam o Absimiliard tão distante do contato mortal quanto possível, e isto é, na realidade, verdade. O Antigo odeia as pessoas – mortais ou Membros. Por causa de sua épica e bíblica feitura, ele é a coisa na escuridão, o monstro no armário, sempre odiado, sempre temido. Ele não consegue seguir em frente enquanto for o foco do ódio de tantos que nem sequer sabem que ele existe.

Absimiliard gastou milhares de anos com uma reprimida auto-versão, derrubando a sua própria força de vontade a cada noite que ele continua a sua não vida. Ele é incapaz de acabar com sua existência miserável, e ele deseja erradicar a sua própria existência através de sua Disciplina.

Alguns acreditam que Absimiliard esteja assombrando a Antártica, ou talvez repousando sobre o fundo do oceano, mas se ele se encontra em torpor ou permanece ativo, ninguém sabe realmente.

Cappadocius

Nenhuma quantidade pequena de especulação postula que os Cappadocius, o progenitor dos Giovanni, seja também, ou pseudonimamente, o Antediluviano conhecido como Ashur. Muitos acreditam que ele iria retornar das Terras das Sombras após a tentativa fracassada de diablerizar nas mãos de Augustus Giovanni. Curiosamente, Augustus conseguiu assumir os poderes do Cappadocius, mas a alma do Antigo escapou. Augustus passou séculos tentando devorar seu ex-senhor, mas em vão.

Uma vez que os rumores de sua presença do outro lado da cobertura, uma caçada em larga escala começa por ordem de Augustus. Cappadocius finalmente acabou consumido quando uma devastadora tempestade mística devastou as Terras das Sombras.

Augustus Giovanni

“Tio Auggie” o assassino de parente foi visto pela última vez entrando nas Terras das Sombras para procurar pelo Cappadocius após o Grande Turbilhão. Sendo de todos os Antediluvianos o mais ativo de sempre, e nem sequer sendo um verdadeiro Antediluviano (porque ele não testemunhou o Grande Dilúvio), Augustus é também no mínimo poderoso.

[Brujah]

O Antediluviano Brujah, cujo nome foi obscurecido para sempre, é dito que foi assassinado por sua cria, Troile, durante o tempo da Primeira Cidade. Presumidamente Troile não diablerizou o seu fundador, por não haver registro de Troile assumir os poderes de seu progenitor.

Alternativas incluem tendo Troile na realidade sendo o Antediluviano, também através do [Brujah] tendo assumido a posse do corpo de sua cria após muitos milênios, ou talvez o Antigo apenas fingiu a sua morte, seja por qual for a razão. É ainda possível que Troile fosse o verdadeiro nome de [Brujah], ou talvez Troile nunca existiu.

Seja qual for a verdade, a maioria acredita que Troile encontra-se preso debaixo da terra salgada de Cártago. Deveria a linhagem dela tentar limpar o local de Cártago, e Troile e o seu verdadeiro exército de Matusaléns erguerem-se novamente. Qual lado eles tomariam após mulhares de anos debaixo da terra salgada – se alguém – ninguém poder dizer. É duvidoso que eles tentariam ajudar ou aqueles que os confinaram ou sua ralé de descendentes.

E, é claro, alguns dizem que o gênero de Troile era masculino, e não feminino, para confundir mais os problemas.

Ennoia

A Antediluviana Gangrel sempre foi de certa forma um paradoxo quando considerando o fato que ela deixou a sua progénie correr livre mesmo que ela tenha sido alegadamente ativa por uma quantidade

desordenada de tempo. O que ela tem feito todo este tempo é uma incógnita, mas ela parece mais inclinada em se preservar do que destruir os outros. Localizá-la com êxito levaria à Escandinávia, ao longo da Península de Kola, e para a Sibéria, onde os traços dela se perderia, somente aparecendo de repente no Canadá, onde ela abruptamente desaparece novamente. Até agora, entretanto, ninguém foi capaz de rastreá-la e aqueles poucos Gangrel que sabem dela não falam dela.

Algumas estórias, todavia, circulam de voz baixa para o ouvido atento. Alguém conta sobre uma coterie nômade de Gangrel sendo perseguida por um bando do Sabá através dos bosques no sul de Quebec em uma noite a não muitas noites atrás. Eles todos se Uniram à Terra para escapar de seus atacantes, e eles experimentaram algo aterrador: enquanto eles dormiam nos frios confins da terra, eles todos foram encontrados por uma poderosa e perturbadora presença. Ela não era malévolas, apenas incômoda, ainda ao mesmo tempo estranhamente... familiar. A notícia se espalhou, e logo tornou-se aparente que outros experimentaram a mesma coisa. Entretanto, somente os Gangrel experimentaram isto. Isto levou alguns a acreditar que Ennoia decidiu cumprir o seu domínio sobre a Metamorfose, e fisicamente se uniu com a própria Terra. Com este poder, eles dizem, ela seria capaz de se manifestar como uma força da natureza e até sugar alimento de qualquer ser em qualquer lugar no mundo, desde que ele se encontre sobre a terra nua. Se ela se uniu com o planeta, o conceito ainda é assustador o suficiente. Entretanto, o que (se alguma coisa) ela iria querer de seus descendentes, ninguém pode dizer.

Haqim

Poucos sabem o que se tornou Haqim, ele de quem todos os Assamitas descendem. Os Assamitas ocasionalmente alegam que ele seja realmente da Segunda Geração, mas poucos eruditos Nodistas concordam. Antigo por direito próprio, ur-Shulgi, o Avatar de Haqim, levantou-se e assumiu a liderança sobre os Assamitas no lugar de Haqim. Uma cisão dentro do clã levou uma facção a desertar e formar uma tênue aliança com a Camarilla.

Haqim é a personificação do assassinato, pelo menos nos olhos de muitos membros. Acredita-se que ele deseje destruir todos os vampiros numa guerra santa contra Caim por razões desconhecidas. Ele é a história de ninar que até os Membros anciões temem – a lâmina justa sempre está pronta para golpear, seu rosto ensanguentado pelo vitae de outros Cainitas, seus olhos malucos inspiram o terror em qualquer um que observasse eles.

Com a quantidade de estórias horríveis e apenas terror em geral que acompanha o nome de Haqim, alguém poderia começar a especular que ele seja, na realidade, nada mais do que uma estória de fantasma. Pelo o que alguém possa dizer, ninguém viu ou ouviu falar dele por um tempo imemorável. Entretanto, a



coisa mais próxima de Haqim, deve ser o ur-Shulgi, e se os contos sobre esta horrível criatura são verdadeiros, então mero conceito de seu senhor deveria ser mais do que o suficiente para acreditar em cada conto sobre ele.

[Toreador]

Se o [Toreador] é chamado de Ishtar ou Arikel, ou talvez algo completamente diferente, ele, ela ou isto é definitivamente não menos enigmático do que qualquer dos outros fundadores. Supõe-se que a linhagem dela seja responsável por criar a Máscara, o que é um pequeno paradoxo, considerando a sua simultânea devoção a todas as coisas de belo e sofisticado – conceitos que o clã Toreador às vezes sintetiza. Dado o fato que a maioria pensa que a [Toreador] esteja protegendo o seu clã, e que alguém pode até assumir que agindo ativamente através disto, a criação da Máscara poderia muito bem ser uma manobra em algum grande esquema forjado pela fundadora dos Degenerados. Ela certamente eludiu o olho do público por vários séculos, se ela estiver ativa ou em torpor.

Malkav

Malkav poderia ser a prova literal de que um Antediluviano seja eterno, conforme muitos alegam que ele ascendeu das correntes da carne e se tornou um com todos as suas progêñies. Os Malkavianos sempre foram conhecidos por suas formas excêntricas e teorias selvagens, mas nenhuma teoria ou conceito foi nunca tão estranho quanto essa da Rede de Loucura Malkaviana. Ninguém de fora do clã pode verdadeiramente sequer compreender o que é isto, fora de alguma forma ser algo como um estado de mente coletiva os Malkavianos poder entrar. Seja qual for o caso, mais e mais passaram a acreditar que esta “rede de loucura” de alguma forma seja o Malkav, ou qualquer que seja o verdadeiro nome do fundador Malkaviano.

Apesar disto não ter sido relatado, pelo menos não ao ponto de se tornar de conhecimento geral, Malkav poderia potencialmente se manifestar fisicamente ou até conseguir um novo corpo. Sejam quais forem os objetivos que ele possa ter, eles são quase certos de diferir de qualquer coisa que qualquer dos outros Antediluvianos se esforce a fazer. Comunicar-se com o Malkav pode ser excessivamente difícil para qualquer um a não ser pelo mais iluminado dos Malkavianos. Pelo que qualquer um possa conjecturar, Malkav está tentando trazer todos de sua progénie à Golconda através da “rede de loucura”, talvez guiá-los todos a uma nova existência fora desta. Então novamente, a Golconda pode não ser o último destino...

[Lasombra]

Este Antediluviano pode possivelmente ser a fonte de medo do escurdo da humanidade. Poucas coisas parecem mais horrentas do que o controle sobre a escuridão e a sombra. Por séculos acreditava-se que o [Lasombra] encontrou o seu destino durante a Revolta Anarquista, nas mãos de sua própria cria, mas ultimamente, muitos abertamente se preocupam que isto possa não ser verdade. Por tudo o que nós sabemos, isto certamente é verdade, mas uma teoria,

a qual parece um pouco melhor concebida do que as outras, sustenta isto.

Quando clã se rebelou e se virou contra seu senhor no Castillo d’Ombro durante a Revolta Anarquista, [Lasombra] permitiu que sua cria Gratiano o diablerizasse. Quando a sua alma foi libertada, ela não entrou em Gratiano, mas ao invés disso entrou no Abismo, com o qual [Lasombra] tinha fortes laços. Através dos séculos de ser incorpóreo, o Antigo trabalhou em seus projetos através de representantes menores que às vezes se aventurariam bem fundo dentro do Abismo e ficam sob sua influência. Desconhecido para eles, estes representantes trabalhariam voltados a restaurar o Antediluviano quando fosse a hora certa, ao que seus planos de trazer o Abismo para o mundo material, conquistando-o e reivindicando um mundo para sempre encoberto na sombra como seu domínio. A teoria continua, alegando que o [Lasombra] poderia potencialmente se tornar mais forte através deste estado suspenso, alimentando-se do Abismo e gradualmente se tornando um com ele.

Através da Disciplina Tenebrosidade, o Antediluviano está potencialmente ligado com qualquer Cainita que possua este poder, e tudo que ele precisa para escapar do Abismo é por um indivíduo habilidoso neste Disciplina para se preparar para o seu retorno. Ele então absorverá essa pessoa, concedendo o seu desejo, ao atribuir para ele os poderes de um deus. Outros riem desta perspectiva. O Barão von Münchhausen não conseguiu contar um conto melhor. Então eles partiram e retornaram para seus refúgios. E ligaram todas as luzes.

[Ravnos]

Se [Ravnos] é qualquer coisa além de verdadeiramente morto, poucos acreditam nisto. Numerosas teorias sugerem que a criatura de Fortitude sem vívidas prodigiosa poderia tê-lo salvo, mas tais teorias não testemunharam em primeira mão a capacidade do Antediluviano Ravnos de aguentar o sol e a investida dos anciões Kuei-jin por três dias e noites.

Saulot

Poucos na realidade sabem quem seja Saulot. Afinal, seu clã foi destruído a vários séculos atrás. Aquelas que sabem dele, podem também saber que ele foi diablerizado pelo Tremere. Assim, há poucas razões para sequer considerá-lo quando se falando de Antediluvianos.

Entretanto, alguns Tremere de alto posto sabem que Saulot na realidade está à solta. Após séculos de batalha mental sobre o domínio do corpo do Tremere, Saulot recentemente assumiu o controle sobre seu suposto assassino e forçou a alma do Tremere a sair. Saulot então escapou de Vienna com o corpo de Tremere.

Agora Saulot tem uma outra carta para jogar na grande Jyhad. Aqueles que dão uma dica a mais do que os outros suspeitam que este Antediluviano seja o verdadeiro mestre do jogo, e alguém que não perdeu qualquer poder apesar do declínio do bem-estar de sua linhagem.

Tremere

O que na realidade aconteceu ao Tremere não é de conhecimento geral. De fato, somente poucos Membros no mundo sabem sobre isto – o próprio Tremere, Etrius o leal, Goratrix a cria trapaceira de Tremere e uma pequena cabala de Membros que estavam lá para testemunhar a mudança histórica de poder entre estes poderosos Membros. Tendo sido forçado para fora de seu próprio corpo, Tremere entrou no de sua cria e o forçou mais tarde para um espelho, onde Goratrix está agora preso.

Uma opção de usar o Tremere encontraria ele incapaz de empregar o espectro completo dos poderes de seu Antediluviano no corpo de um vampiro de quarta geração. Em tal cenário, Tremere procura uma forma de se restaurar. Devorar até o último dos temidos Tremere *antitribu* pareceu inadequado, e o Usurpador agora procura métodos alternativos.

Typhon

Geralmente acreditado por ser o fundador Setita, assume-se que Typhon esteja morto e desparecido. Entretanto, ele não precisa tanto estar em sua crônica. Ele estava domemente na Suíça, tal como seu inimigo Horus? Ele despertou do torpo e viajou de volta para o Egito? Seja qual for a verdade, ele poderia ter retornado para reorganizar seu turbulento clã.

Se você quiser andar com o prospecto do Typhon estar morto, poderá ser possível de restaurá-lo, tal como os Setitas desejam e planejam. Vendo como o quanto ele é quase exclusivamente falado como um deus, a probabilidade é que ele seria um dos mais fortes Antediluvianos.

[Tzimisce]

Um punhado de Cainitas e carniçais sabem que o Antediluviano Tzimisce se mexe debaixo da cidade de Nova York. Ele borbulha com sua própria Vicissitude e absorve animais, pessoas e vampiros. Um murmúrio atrás da cabeça de todo Cainita que compartilha o seu sangue acena para eles virem até ele, para que ele possa devorá-los para aumentar a sua potência. Entretanto, para uma criatura supostamente morta, este Antediluviano está notavelmente ativo. Sua cria favorita, Lambach Ruthven, atuou imprevisivelmente, levando alguns a acreditar que a entidade possuía o Matusalém covarde, se através da força de vontade ou algum artefato sobrenatural. Ruthven Abraçou a cria com um imprudente abandono em Los Angeles, ameaçando a Máscara e pressionando uma agenda provavelmente desconhecida até para a sua própria consciência. Desde que o Antigo jurou proteger Lambach até o fim – seja qual for a forma que isso assuma – tal comportamento radical da parte do Matusalém é tanto notável quanto apavorante.

[Ventre]

A maioria acredita que o progenitor dos Sangues Azul foi assassinado a anos atrás, provavelmente durante o auge da Segunda Cidade. Se ele conseguiu eludir a Morte Final e retornou, de uma forma ou de outra, quem consegue dizer o que ele está planejan-

do, ou até fazendo? As alternativas estão próximas do interminável, mas ele pode estar atrás da Camarilla, lentamente apagando a sua evidência e a existência de seus irmãos, para melhor usar seus descendentes. Seja qual possa ser o seu domínio da Dominação, [Ventre] provavelmente orquestrarria os movimentos de quantidades inimagináveis de Membros através da manipulação de seu sangue e mentes.

Outros Antediluvianos

Mas, e sobre os outros? Como dito anteriormente, pode ter havido qualquer quantidade de Antigos adicionais. Os seguintes são alguns exemplos com uma breve discussão.

Os Aralu

Nas profundezas da cidade espírito Enoch encontra-se quatro caixões. Na entrada da tumba foram escritos os nomes Nergal, Al-Mahri, Loz e Ninmug. Estes foram coletivamente conhecidos como os Aralu e acreditado por alguns de serem os Antediluvianos do Ventre, Malkaviano, Toreador e Nosferatu. Ainda que os Aralu pudessem ser quatro até então desconhecidos antediluvianos, e aqui o Narrador é livre para decidir como usá-los.

Tome Nergal como um exemplo. Nergal é supostamente o nome de um Matusalém Baali, e também possivelmente conhecido como Shaitan. Não faz sentido que ele estivesse deitado dentro de Enoch, porque supõe-se que ele veio à tona no México no começo dos anos 90, apenas para ser eliminado. O nome Nergal, entretanto, tem origens nos antigos Akkadianos. Entre eles, ele foi reverenciado como deus do Submundo, com sua esposa Ereshkigal.

Contradizendo mitos e mais do que um Cainita assumindo que o nome Nergal é certamente possível, e o Baali Nergal poderia até tomado o nome após o Antediluviano Nergal – tendo sido venerado como um deus – adormecido nos braços do torpor. Afinal, o nome suporta grande significado, e Nergal poderia até ter acreditado que ele esteve honrando o Antigo ao carregar seu nome.

Aplicar esta teoria, também seria inteiramente possível atribuir Namtaru como sendo idêntico ao Antigo Nergal, e que o Baali Antediluviano foi posto para repousar em torpo em Enoch, após sua recuperação de Chorazin. Afinal, a Mão Negra Verdadeira era conhecida por negociar tanto com infernalistas quanto com necromantes.

Em uma tangente similar, determinar se ou não Ereshkigal poderia ter sido um antediluviano, ou até Cainita, é mais difícil, já que ela é completamente desconhecida no “panteão” de Matusaléns dos Membros e seus senhores. Todavia, é provável que Nergal possa ter criado uma progénie de uma amante mortal.

Namtaru

Apesar da maioria defender que Namtaru se perdeu quando Knossos caiu, alguns estão cientes de sua recuperação em Chorazin, após Azaneal – conspi-

rando com o corrompido Lasombra conhecido como o angellis ater – ter capturado a cidadela. O que for que se tornou Namtaru é impossível dizer, mas é possível que algum dos Antigos, e não um demônio verdadeiro (tanto quanto os Antediluvianos podem ser descontados por serem domônios!). É provável que Namtaru tenha despertado durante as Noites Finais, especialmente com o retorno do assim chamado “caído” na Terra.

Mekhet

Um dos nomes dos dois renomados (ou “conhecidos”, dependendo sobre com quem se fala) antediluvianos para ser ativado nas Noites Finais, Mekhet deixou pouco no caminho de evidência concreta para sugerir a sua presença. Algunscreditam que Mekhet é o nome (ou até o Nome Verdadeiro) do Antediluviano Tzimisce, mas a origem do rumor permanece desconhecida. O nome em si parece ser egípcio, pelo menos para uma olhada causal, portanto alguma conexão com Typhon no pretexto de Set poderá ser possível.

Uma outra possibilidade é que “Mekhet” não existe afinal, ou esteja bem mais enfraquecido do que poderia se esperar – possivelmente servindo como uma fachada para os movimentos de outro e melhor jogador na Juhad. A passagem de um Antediluviano é um evento importante, e a menos que este indivíduo possuísse a capacidade para mascarar o poder que alguém de sua espécie possa ter, alguém se daria conta disso. Portanto, é possível que Mekhet seja um rumor e nada mais, pretendido para desviar a atenção das atenções de outra pessoa. Também é possível que Mekhet exista e seja um Antediluviano, mas de alguma forma foi impedido ou falhou em alcançar o nível de poder associado aos Antediluvianos. Como o “Judeu Errante” da lenda medieval, Mekhet pode ser pouco mais do que um observador, impotente e amaldiçoado a vagar pela Terra para a toda a eternidade e observar suas maldades se manifestarem.

Lucian

É curioso que rumores do “Antediluviano” Lucian começaram a circular tão logo após o colapso dos portões do Inferno e o desaparecimento de Lúcifer...

Estudo de Caso:

Os Inconnu

Poucos segredos nunca foram tão cuidadosamente guardados, tão cautelosamente dispersos entre apenas aliados absolutamente confiáveis, e ainda assim tão descaradamente fascinados a qualquer um com os ouvidos atentos, então a verdadeira natureza dos Inconnu. Francamente, nem dois membros cabem nas mesmas peças de informação considerando essa isolada e enigmática seita, e as chances são que essas peças sejam de qualquer forma apenas boatos e evasivas. Até os personagens que se encontraram em primeira mão com Membros entre os Inconnu provavelmente têm opiniões radicalmente diferentes deles. Iria uma coterie que tivesse se encontrado com Rebekah de Chi-



cago by Night perceber os Inconnu da mesma forma que alguém atormentado pelos eventos de *Lair of the Hidden*?

Registros dos Inconnu remontam a séculos, possivelmente milênio, e nenhum erudito foi capaz de traçar um curso preciso ou ponto de origem. A maioria acredita que pelo menos remonte à Bizâncio, talvez até antes. Não apenas isto faz dos Inconnu a seita de vampiros mais antiga que já tenha existido, mas o fato de que ninguém sabe com certeza quem está por trás disto ou o que as agendas de seus membros indicam isso por ser algo que muitos saibam sobre, o verdadeiro mistério é como ela foi capaz de guardar seus segredos quando muitos sabiam sobre ela.

Considerando Os Inconnu

Várias teorias bem conhecidas referem-se aos Inconnu circulando como iguais entre os anciões, anciliaes e neófitos.

Ferramentas dos Antediluvianos: os Inconnu trabalham diretamente para os antediluvianos, administrando seus planos para mais uma vez se levantar e devorar suas traiçoeiras crias. Entretanto, a Mão Negra já tem esta posição. Não iria os Antediluvianos organizar seus agentes para trabalhar em conjunto? Então novamente alguns Antediluvianos podem estar trabalhando com a Mão negra, enquanto que os outros trabalham com os Inconnu. Isto é a Jyhad, final de contas...

Monitores: os Inconnu observam e possivelmente também catalogam tudo o que acontece na sociedade dos Membros. O porquê deles assim o fariam é um outro tópico para debate, mas a maioria assume que é alguma grande tarefa mudada por seus líderes para preservar e aprender tudo que há sobre a natureza dos Cainitas. Isto parece muito provável porque os Inconnu são virtualmente conhecidos por não entrar em qualquer forma de debate ou conflito. Mas por que eles iriam somente observar?

Requerentes da Golconda: há rumores de que os Inconnu sejam uma seita inteiramente devotada a alcançar a Golconda. Alternativamente, ela é uma seita de vampiros que já alcançaram a Golconda, e seu objetivo é guiar todos os outros para o mesmo esclarecimento, assim impedindo a Gehenna e salvando as almas de todos os vampiros. Entretanto, eles nunca interferem. Eles procuram somente aqueles merecedores deste objetivo, salvando somente aqueles que provem o seu direito sem saber disto? Talvez a compreensão mística ganha através da Golconda ofereça algo mais com referência às respostas.

Cultistas da Gehenna: talvez os Antediluvianos tenham nada haver com a Gehenna. Talvez seja tudo devido aos Inconnu, tendo conspirado e tramado desde de sabe lá Deus quando com um objetivo em mente: estabelecer o mundo todo como seu domínio. Talvez os Inconnu ainda trabalhem para vampiros ainda ativos da Segunda Geração. Isso é bastante assustador, considerando o que poderia estes monstros terem se comparados até com os

Antediluvianos.

Poderes Atrás dos Tronos: devido a como nenhum incômodo de um membro dos Inconnu que veio à cidade (nessas raras ocasiões quando eles estão cientes disto), muitos jovens Membros especulam que os Inconnu sejam os verdadeiros mestres da Camarilla, e possivelmente até do Sabá. Quais são os seus objetivos é menos certo. Por que eles jogariam as duas menores seitas uma contra a outra? Então novamente, quem sabe o que os anciões alienígenas podem inventar? Curiosamente, muitos Cainitas seguem as mesmas teorias sobre a Mão Negra, e alguns até começaram a procurar por ligações entre as duas.

Agentes de Caim: uma das mais populares teorias é que os Inconnu sejam os olhos e ouvidos de Caim, o que explicaria o porquê deles aparentemente nunca assumirem uma função ativa em qualquer assunto ou conflito. Qual agenda Caim pode possivelmente ter é uma incógnita, se eles ainda ousarem achar essa ideia.

Evasivas: não existem Inconnu, foi tudo uma artimaña. Talvez não haja até alguma Golconda, e Membros espertos usaram essa hipótese para motivar seus companheiros ou inferiores. Talvez a hipótese de uma seita altamente secreta monitorando todos os vampiros jovens assusta-os até a submissão. Seja o que for que funcione.

Não importa o que os Inconnu verdadeiramente sejam, você pode ajustar a apresentação deles no cenário para servir a sua própria crônica. Sim, nós sabemos, você ouviu falar disto por incontáveis vezes anteriormente, e você quer nada menos do que um livro de capa dura explicando e discutindo os Inconnu em detalhes. Mas considere isto: por quase 13 anos esta facção secreta foi a única organização neste jogo que não foi apresentada para o seu total escrutíneo, mas ao invés deixamos tantos mistérios que você poderá fazer qualquer coisa que você queira com eles. Revelar isto agora seria somente um anticlímax maior, muito porque provavelmente não seria o que você sempre pensava que fosse supostamente ser, ou as respostas não eram satisfatórias até se você não tivesse qualquer de suas próprias teorias. Ao invés disto, alguns dos cenários do Capítulo Dois ao Capítulo Cinco caracterizam os Inconnu. Nenhum deles apresenta a mesma verdade final, mas eles todos sugerem formas para trazer este enigmático grupo em jogo no último ponto.

Considere também que dependendo do que os Inconnu estavam tentando fazer (evitar a Gehenna, ou talvez reunir informação suficiente sobre ela para salvar as suas próprias não vidas quando ela finalmente tiver chegado), eles podem ter falhado – possivelmente grandiosamente. Quais seriam as consequências desta revelação para eles enquanto eles se sentam preparados para a colheira pelos seus progenitores? Isto poderia acabar sendo um gancho de trama maior, especialmente se os personagens de seus jogadores tivessem gasto meses tentando estabelecer uma ligação aos Inconnu para encontrar algumas respostas.

Estudo de Caso: A Jyhad

As Noites Finais estabelecem o estágio para o exato final da Jyhad, este antigo jogo de chadrez supostamente sendo jogado pelos Antediluvianos, usando seus inferiores como peões. Todos ouviram falar disto, mas alguém já lidou com isto?

A Jyhad é mais do que um gancho de trama de 13 anos de idade. Ela é o conflito decisivo do qual todos os outros conflitos de importância em **Vampiro** são versões menores. O próprio jogo é de horror pessoal, indicando um esforço em chegar a um acordo com a verdadeira natureza de alguém como um monstro, uma luta para aceitar os horrores de um mundo de outros como você e uma luta contra esses monstros. Discutivelmente, estes são reflexões de escala individual da Jyhad.

Enquanto este livro lida com a Gehenna, o Fim do Mundo, é hora para estabelecer o estágio para a última partida no jogo chamada Jyhad. Se você lidou ou não com isto no passado, é onde tudo termina. Talvez seus jogadores foram completamente envolvidos em todo o processo, talvez eles não haviam considerado isto uma vez sequer.

Considerando a Jyhad

A primeira pergunta a se responder sobre a Jyhad é o que, exatamente, ela é? A resposta usual é que ela seja uma guerra histórica lutada por vampiros da Terceira Geração, na qual suas progêniens menores são peões nos seus maquevélicos estratagemas e manobras. Enquanto isto for verdadeiro com respeito à grande trama, muitas pessoas se esquecem que o termo Jyhad tem um duplo significado. Uma jihad também significa qualquer cruzada vigorosa e amarga em nome de uma específica ieia ou princípio. Aplicar isto significa fazer as coisas se tornarem razoavelmente interessante. E se o conceito de Juhad como uma guerra santa entre os Antediluvianos seja somente uma artimanha? E se a Camarilla estava certa todo esse tempo e não haviam Antediluvianos? Obviamente, isso não é verdade; os Antediluvianos existem na grande trama, e eles são, se possível, ainda mais perigosos do que qualquer um esperava. Mas o que poderia ser esta antipatia em relação a uma ideia ou princípio? Obviamente, a histórica Quarta Crusada foi definitivamente uma “jihad”. A tentativa de condenar os Antediluvianos, a qual foi um ensaio da Camarilla desde a sua concepção, poderia facilmente se qualificar uma jihad como tal. Igualmente, a crença do Sabá em basicamente subverter a humanidade é uma jihad. Não importa o que você deseja que a Jyhad seja no seu jogo, estes pontos são todos matéria para reflexão.

Por que os Antediluvianos lutariam? A maioria deles parece compartilhar de um objetivo em comum, o qual é se levantar, devorar suas crias e possivelmente refazer o mundo a suas próprias imagens. Não seria uma tarefa mais fácil de se trabalhar nisso junto, não importa o que Caim ou mais alguém tenha profetizado? Isso tornaria logicamente improvável que os Antediluvianos lutariam um contra o outro.

Poderia, entretanto, tudo ser um jogo, e além disso, os Antediluvianos – pelo menos os *verdadeiros* Antediluvianos, aqueles de antes do Grande Dilúvio – não são como suas crias mais jovens que um milênio. Eles não reagem da mesma forma que os mortais. Eles funcionam sob desejos e motivos que nós possivelmente não conseguíamos imaginar. Portanto, é inteiramente possível que eles *lutarão* tal guerra um contra o outro. O instinto governa sobre a lógica, e o instinto diz que um igual é um rival. Rivais provavelmente virão atrás de você, mesmo se você cooperar por um tempo. Essa é uma responsabilidade e um risco que não vale ter de correr.

Explorando a Jyhad

A real questão é como você poderá usar melhor a Jyhad em seu jogo. Se você anteriormente lidou com o confronto eterno, você mais provavelmente sabe qual curso tomar, mas se você nunca sequer considerou empregá-la, você pode estar esperando por um conselho sobre como usá-la.

A melhor forma para explorar a Jyhad neste estágio de final de jogo é colocar os Antediluvianos em jogo. Uma vez que você saiba quais são os objetivos e motivações dos membros da Terceira Geração, será fácil criar as ferramentas e o modus operandi que um dado Antediluviano emprega.

Usando os Antediluvianos em Jogo

Embora os cenários apresentados em Capítulos do Dois ao Cinco todos lidam com Antediluvianos em específico, não há razão para você ficar amarrado por eles. De fato, alguns deles já podem estar mortos em seu jogo, e os personagens de seus jogadores estarão provavelmente melhores com isto. O Capítulo Quatro lida com a localização e matança de vários Antediluvianos. Se você acha que isto seja muito extremo, ou você não deixaria os jogadores chegar a esse tipo de poder, tudo bem. Não dê à eles. Alguns dizem que somente a própria espécie dos Antediluvianos pode assassiná-los. Os personagens dos jogadores nunca poderão querer ter o infortúnio de encontrar um Antediluviano. Entretanto, se eles estiverem para encontrar os Antigos, você tem de decidir quão poderosos serão esses seres. Se apenas um da própria espécie deles puder matar eles, o que aconteceu com aqueles que supostamente foram mortos durante a Revolta Anarquista? Isso é certamente para você decidir.

Aqui estão algumas ilustrações: poderia Vykos ser uma agente do [Tzimisce] sem alguém suspeitar disto? Sem sequer a própria Vykos suspeitar disto (tal como com Lambach)? A crença da Camarilla de que não existam Antediluvianos é apenas uma capa, criada pelos próprios Antigos? É uma farsa criada pelos anciões da Camarilla para acalmar seus ancestrais em uma noção falsa de superioridade? Talvez a Mão Negra esteja subornada por um Antediluviano particularmente sanguinário? Estas são todas apenas alternativas evidentes. As suas podem ser 10 vezes mais encobertas e improváveis.

Estudo de Caso: O Aparecimento da Última Filha de Eva

Em Cairo no final dos anos 2000, uma moça chamada Afifa sobreviveu ao Abraço nas mãos de um desconhecido sangue-fraco, e se tornou uma Cainita de 15^a geração. Essa moça também aconteceu de ficar grávida, embora quem exatamente o pai poderia ser permanece um mistério, provavelmente até para ela. A verdadeira anomalia nesta moça não é nem o sangue fraco dela, nem o fato de ter acontecido dela ficar grávida, o que poderia potencialmente acontecer a algum sangre-enfraquecido. O mistério com esta moça é que ela é a profetizada Última Filha de Eva, pelo menos de acordo com a sociedade dos sangues-fracos chamada de Culto do Crepúsculo. Eles dizem que ela seja aquela falada desta maneira no *O Livro de Nod*: "Quando a neve consumir a terra e então o sol derreter como uma vela no vento, e somente então haverá de nascer uma mulher como a última Filha de Eva, e nela haverá de ser decidido o destino de todos". A profecia continua a descrever como ela deverá ser reconhecida somente pela marca da lua sobre ela. Então acontece que após ficar ciente de sua gravidez, Afifa desenvolve uma marca de nascença em forma de meia-lua na base de seu percoço, visível somente para aqueles que examinarem ela completamente.

Qual poderia ser a verdadeira natureza desta moça? Ela é realmente esta mulher, conhecida como o Arauto? Seja qual for a verdade, uma Nosferatu cóptica chamada Petra trouxe Afifa para sob sua proteção e abrigou ela em uma igreja cairene conhecida como Abu Serga, onde Afifa teve o seu bebê (ou não teve ainda, de acordo com as necessidades de sua crônica). Se ela é realmente a "Última Filha de Eva", uma teoria válida baseada na interpretação do texto seria que a criança que ela carregava é o que irá "decidir o destino de todos". O ponto crítico é que de acordo com a tradução geral da profecia, o tempo que ela está destinada para chegar é após o retorno e reinado de 1.000 anos dos Antediluvianos.

Usando a Afifa a Arauto em sua Crônica

Os narradores tem uma multidão de possibilidades aqui. Primeiro de tudo, uma razão quanto ao aparecimento dela agora poderia ser que os Antediluvianos já se levantaram, e eles já governaram por 1.000 anos, assim o fazendo das sombras, por representantes. A Juhad inteira poderia ser um símbolo desse governo. A ideia de neve consumindo a Terra, embora isto soe como uma analogia ao inverno nuclear, poderia se referir a nada mais do que a paranoia do fim dos tempos ou possivelmente os efeitos da Semana dos Pescadores (a qual o leitor bem versado saberia caracterizar dispositivos nucleares místicos detonados em ambos ao lados da barreira espiritual, causando um trauma maior às criaturas sobrenaturais).

A criança infante da Afifa poderia funcionar como um dispositivo de trama poderoso, assim como o bebê poderia ser a antítese de Caim, a única forma infalível de destruí-lo.

Reações Mortais à Gehenna

Nos cenários apresentados neste livro, o efeito da Gehenna sobre o mundo dos mortais se toma de várias formas, e tudo deverá ser considerado cuidadosamente antes de começar a crônica. Afinal de contas, este é o estágio no qual a Gehenna se desdobra, e dependendo de suas escolhas (ou, talvez, simplesmente sobre como a reação mortal à Gehenna e vampiros é apresentada nos vários cenários), você precisa considerar sobre como tratar a população mortal do mundo quando a dos vampiros balançar as suas fundações.

Dependendo do quão severo for o curso de sua crônica da Gehenna, o mundo dos mortais poderá permanecer inconsciente da existência de vampiros, não entender a coisa toda porque o mundo está abandonando muito rapidamente ou simplesmente se focar mais no desastre iminente do que em algo que de qualquer maneira não pode estar certo. Nós podemos separar este tema em quatro simples categorias, todas baseadas em como os eventos se desdobram nos vários cenários.

Negócios como de Costume

Se, como no Capítulo Dois, os mortais nunca descobrirem sobre os vampiros e a Gehenna ocorrer fora da percepção mortal, somente pequenas mudanças significam que algo aconteceu de todo. A sociedade gradualmente se adapta a um mundo sem vampiros, enquanto que as posições previamente mantidas pelos vampiros são assumidas pelos mortais sem muita demora. Afinal de contas, a maioria das sociedades mortais é fundada de qualquer forma no conceito da ordem de sucessão, portanto se a influência Brujah ou Ventre dentro da Máfia desaparecer, por exemplo, mafiosos mortais se erguem para assumir seus lugares como uma coisa natural.

Holocausto Secreto

Se, entretanto, como no Capítulo Três, o desaparecimento dos vampiros deixar consideráveis vãcos que a simples ordem de sucessão não preencha – tal como um fundo monetário maior ou um conselho valioso – a instabilidade é certa de surgir. As habilidades e capacidades dos vampiros de séculos de idade desaparecem, deixando instituições e organizações mortais que dependem deles se atrapalhando no escuro. Políticos se arriscam a perder valiosos apoios portados por redes de influência e suporte financeiro de Membros afluentes. Ter sutilmente efetivado uma vasta política social em seus domínios por séculos, os Cainitas devem de repente se concentrar em sobreviver à Gehenna.

Exposição

Ser arremessado de cabeça em uma Gehenna completa, tal como no Capítulo Quatro, o mundo inteiro de mortais e o conceito dele é forçado para sempre a mudar. As reações mortais em relação à existência de vampiros são apresentadas em detalhe no Capítulo Quatro.

Armagedom

Vivenciar a Gehenna ao mesmo nível dos vampiros, o fim chegou, tanto para a raça humana quanto

para os Cainitas. Isto pode verdadeiramente ser o Dia do Julgamento, tal como no Capítulo Cinco.

Tempos Interessantes

Quando o mundo dos mortais se tornar o estágio da Gehenna dos Cainitas, as coisas acontecem. Talvez não tão visivelmente, talvez não tão convincentemente, mas elas acontecem. A seguir está uma lista de alguns eventos e situações acontecendo em algumas localizações selecionadas do mundo. Se eles forem inadequados para a sua crônica, simplesmente mude-os, mas eles devem servir como inspiração para criar mais tais eventos.

O Fim Está Perto

A carta abaixo feita na mesa de uma secretária na CNN, antes de ser descartada.

Como seria de prever, a carta passou despercebida.

- Um político na Indonésia é acusado de alegadamente ser um vampiro. Ao contrário de outros casos similares, algo sobre este caso atrai o interesse do resto do mundo. A Camarilla tenta o seu melhor para cobrir a complicada situação, rejeitando-o como uma alegação do rival suspeito do político, mas o dano foi feito, e o político foi apedrejado até a morte em uma praça pública.
- Um “culto do sangue” apelidado de “O Culto de Caim” nos meios de comunicação é descoberto em uma pequena cidade fora de Gothenburg, Suécia. As estórias na mídia se referem ao culto como “canibalístico” e “vampírico”, e a maioria dos membros é supostamente morta em um impasse

da polícia enquanto eles estavam sendo apreendidos. Os relatórios do médico legista inicialmente declararam que os cadáveres de alguns dos membros do culto foram misturados com os cadáveres das vítimas anteriores do culto, mas incidentes esquisitos resultaram no desaparecimento de relatórios terminados e os cadáveres sendo cremados antes dos novos relatórios poderem ser feitos. Grupos cristãos de periferia e outras seitas de mortais proclamaram que a prole de Satan vai aparecer no mundo. Tumultos menores surgiram quando outras células do Culto de Caim na Suécia, Noruega e outros países europeus do norte são descobertos.

- Um peculiar vídeo clip está circulando na internet. Ele mostra um homem sendo torturado, para apenas regenerar todos os ferimentos infligidos sobre ele. Diz-se que o clip se originou de um grupo religioso, os Debatedores Jacobitas, e ele supostamente prova a existência demoníaca. Muito poucos acreditam que isto seja real, mas ele se tornou um assunto popular nas conversas e bate-papos de internet.
- Durante os últimos anos, mais e mais pessoas foram e estão sendo diagnosticadas com vários graus de insanidade e instabilidade mental. O pico destes surtos de loucura ocorreu durante a Semana dos Pesadelos, mas eles retornaram maciçamente durante os primeiros estágios da Gehenna. Psicoses e delírios *em massa* ficaram mais frequentes, especialmente nos países de terceiro mundo. O aparecimento de profetas do juízo final se tornou comum. Em alguns locais, o surto é ainda culturalmente reconhecido como verdadeira evidência do Fim do Mundo.

Querido Senhor/Madame com a Rede de Notícias Carble.

Eu represento um Conjunto de Indivíduos Esclarecidos com o nome de Arautos da Gehenna.

Você pode ou não estar familiarizado com nossa Organização, mas nós somos uma Sociedade Culto de Vampiros a qual havia previsto o fim (conhecido entre Nossa Credo como Gehenna).

Nós gostaríamos de informar a Sua Empresa, tal como ela é a Personificação do Esclarecimento dos Atuais Eventos do Mundo, que nós Vimos o Fim e que Nós gostaríamos de Escrê-lo para assim Você poder persistir em Sua tarefa de informar o Mundo.

Eu lhe garanto que esta Carta é da Maior Seriedade, e sob Nenhuma Circunstância uma piada de mau gosto.

Oh, eu acabei de lembrar que o Fim deverá Chegar quando os Terremotos começarem. Você pode Nos contactar para Mais Informação ao enviar Uma Carta para o Endereço Remetente.

Sinceramente o seu,

Osric Vladislav,

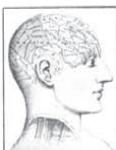
Cria de Alexander Vasylievik,

Cria de Santaleous,

Cria de Louhi,

Cria de Leterimas,

Cria de Malkav



CLÍNICA ZÜRICH

PARA O TRATAMENTO DOS CRIMINALMENTE INSANOS

Caro Dr. Netchurch,

Com referência a nossa última correspondência com respeito aos eventos de julho de 1999, eu devo informá-lo que eventos similares ocorreram aqui, com incomparável intensidade. Embora os específicos não sejam exatamente os mesmos, eu observei padrões de similaridade tão profundas que eu nada pude fazer a não ser assumir que nós estamos lidando com o mesmo fenômeno.

Você está esperando ocorrências similares? Por favor me avise, já que sua valiosa compreensão nos ajudou através das ocorrências anteriores, e esta em particular parece ser potencialmente ainda maior.

Atenciosamente,
Dr. Rueben St. Clair,
Clínica Zurich

Quantidade Desconhecida de Perdas, Pelo Menos 100 Ainda Desaparecidos Após os Novos Terremotos na Turquia

Terremoto na Turquia fere 40 e mata três.

O Primeiro Ministro da Turquia Diz: condições como de um amargedom podem piorar

Instanbul (Reuters): mais um terremoto atingiu Instanbul, Turquia ontem, enquanto a cidade ainda se recuperava do tremor massivo da semana passada...

Uma quantidade de prédios históricos foi destruída e oficiais declararam em uma conferência de imprensa a algumas horas após a suspensão do terremoto que, "pelo menos 40 pessoas foram evacuadas dos escombros e nós confirmamos 10 perdas".

O tremor de ontem foi o último de uma série da qual especialistas apelidam de "eventos cataclísmicos" ocorrendo em volta do mundo. Sismologistas temem que vários abalos secundários significantes possam atingir Instanbul dentro dos próximos dias, e

Transmissões Nefastas

A seguir estão cartas confidenciais escritas por Cainitas umpara o outro que podem lançar alguma luz sobre como vários vampiros estão se preparando para a Gehenna.

Minhas Querida Vykos,
Eu lemo que suas premonições
estavam correias, e que os mais
Antigos estejam, de fato, ainda
conosco e desperlando. Por várias
noites eu fui assombrado em meus
sonhos pelas visões do apocalipse
de exércitos de pavorosos demônios
alimentados pelo o que eu estou
cerlo de ser o Fundador, o qual me
chamou para isto. Eu me corres-
pondi com outros de sua linhagem
os quais vivenciaram imagens si-
milares. Eu desinilivamente reconheci
partes de Manhattan nos destroços,
mas contra um cenário que podia
somentre ser os Cárpalos de nossas
origens.

Aguardando suas avaliações antes de
prosseguir minhas investigações.

Atenciosamente,
Cyscek



Empyrian Luxury Hotels
NEW YORK • LONDON • STOCKHOLM • FRANKFURT • CAIRO • SYDNEY • HONG KONG

Mais Elevado Neferu,

Eu recebi seus comunicados e estou atualmente fazendo os preparativos. Eu comento de sua fé que o Giovanni, de bom grado ou não, irá servir a seu propósito. O ladrão de túmulos Ambrogino Giovanni descobriu definitivamente o artesal, e não deverá ser provável que roubar isto dele.

Quanto à sua informação requisitada a respeito de Vykos, eu estou positivo de que ela esteja atualmente estabelecida em Montreal. Meus espiões falharam em fazer uma identificação positiva dela, mas nós acreditamos que isto possa ser atribuído a seu domínio em mudar a sua forma.

Também, eu debati com "Sua Majestade o Príncipe" conforme você pediu. Quando suas adivinhas se tornarem realidade, "ele" prometeu tomar medidas. Como sempre, eu espero por notícias suas novamente.

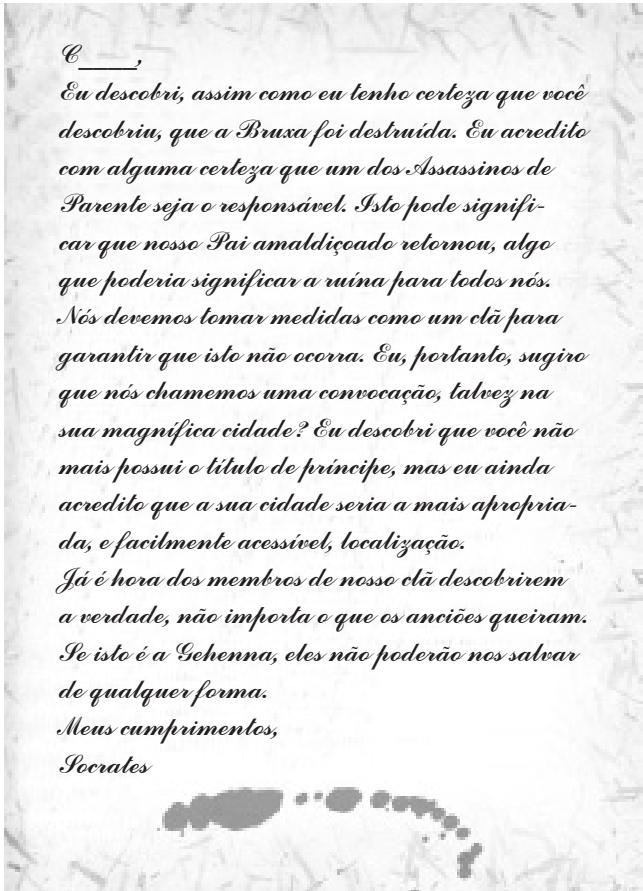
Para a glória de Set e sua Ressurreição!

*Atenciosamente,
Cranston,
Hotel Empyrian, Nova York*

O mais venerado Hardestadt,

*Eu estou escrevendo para você para alertá-lo que eu
recebi uma visão na qual um de sua linhagem está
destruindo um templo que eu asseguro ser um símbolo
da Camarilla. Eu temo que o sonho possa se tornar
real, e eu espero que você tome a açãopropriada pa-
ra garantir que isto não aconteça. Eu rezo para que
a visão seja falsa, ou significativamente diferente da
que minha interpretação tenha revelado, embora eu
ainda sinta que eu devesse alertá-lo.*

*Meus sinceros cumprimentos.
Um Amigo*



O Murchamento

Enquanto a ruína chamada Gehenna se aproxima, um fenômeno que vem a ser conhecido como o Murchamento ocorre lentamente, representando para os vampiros uma lenta erosão de poder. O processo escalonado permite que os vampiros se adaptem e descubram como a diablerie pode atenuar os efeitos. Um rápido fim para a Maldição de Caim permitiria aos mortais destruir todos os Cainitas, se a humanidade ainda tiver uma chance de aprender sobre os mortos-vivos. O ritmo lento do Murchamento se estende à agonia de morte das crias de Caim e dá a eles tempo para arrastar a humanidade com eles.

O murchamento começa tão subitamente que ninguém percebe de primeira. Ela começa com os Cainitas de geração mais baixa e opera seu caminho para baixo. O primeiro mês do Murchamento afeta somente a Terceira Geração. O segundo mês, o declínio da Maldição afeta a Quarta Geração. O terceiro mês, a Quinta Geração sente seus efeitos, e assim por diante. O Murchamento tem estes efeitos:

- A cada mês que um Cainita sofrer o Murchamento ele perde um ponto de sua disciplina de nível mais alto. No caso de um empate entre Disciplinas, o Narrador seleciona uma aleatoriamente.
- Todos os vampiros afetados pelo Murchamento sofrem o Defeito do Sangue Fraco (veja Vampiro:

A Máscara, pág. 298).

- Laços de Sangue e Vínculos tem uma chance 50-50 a cada mês de se quebrar. Arremesse uma moeda, ou use algum outro gerador de aleatoriedade para determinar quando e se uma falha de um laço de sangue ocorre.
- A cada vez que o personagem deliberadamente solicita o seu Sangue ou ativa uma Disciplina, o Narrador rola um dado. Se no dado aparecer um 1, o resultado desejado não ocorre, e qualquer custo de ponto de sangue associado com o poder é gasto. E mais, o personagem perde outro ponto de sua Disciplina de nível mais alto, e qualquer tentativa adicional nessa noite para expandir o vitae também exige gastar um ponto de Força de Vontade. Se o personagem falhar uma segunda vez para ativar uma Disciplina ou expandir o vitae efetivamente, ele não poderá usar Disciplinas ou expandir o vitae de modo algum pelo resto da noite. Este acesso de fraqueza, o qual os Membros sentem como uma dor física nauseante, não afeta o vitae expandido para acordar a cada noite. Entretanto, durante estes episódios em um cenário, quando o Murchamento se tornar mais extremo, o personagem tem uma chance para se desembaraçar da Maldição de Caim e recuperar um pouco de sua mortalidade. (Veja a sessão “Tornando-se Mortal” na pág. 193).
- O torpor não atrasa o Murchamento de modo algum.

Diablerie

Diablerizar outro Cainita temporariamente contém o Murchamento.

- O Membro perde o Defeito do Sangue Fraco.
- O personagem recupera as suas Disciplinas, até o limite estabelecido pela geração da vítima da diablerie. Portanto, um ancião que queira recuperar os poderes da Disciplina de nível alto deverá devorar outro Cainita de geração apropriadamente baixa. Uma vítima de oitava a 13ª geração restaura as Disciplinas somente até uma pontuação de 5.
- A ativação da Disciplina e o gasto de sangue não falham mais espontaneamente.
- A extensão do paliativo depende da idade da vítima:

Cria Nova (menos do que cinco anos como Cainita) ou Sangue-Fraco	3 noites
Neófito	1 week
Ancilla	2 semanas
Elder	3 semanas
Methuselah or Antediluvian	1 mês

Progressão do Murchamento

Após os Antediluvianos se levantarem (assumindo que eles o façam na sua crônica), o Murchamento se torna mais severo. A chance de falhar em qualquer uso de Disciplina ou vitae aumenta para 2 em 10 (um resultado de 1 ou 2 nos dados). A cada vez que o Narrador decidir que um Antediluviano tenha encontrado a Morte Final, a chance de falha aumenta em um. Pelo clímax da Gehenna – assumindo que quaisquer personagens sobrevivam tanto tempo – a chance de falha deverá ser pelo menos 4 ou 5 em 10, tornando qualquer uso dos poderes do Cainita incerto e fornecedora de uma grande tentação à diablerie.

A Causa

Em algumas versões da Gehenna, os personagens nunca terão uma chance para descobrir a razão para o fim da Maldição de Caim (a não ser que você queira que eles tenham, é claro). Eles podem especular, e outros Membros oferecerem várias de suas próprias suposições. Alguns Cainitas acham que a Estrela Vermelha seja uma Coisa do Além gigantesca que drena a força da vida roubada dos vampiros. Outros acham que algo aconteceu à Caim. Outros ainda culpam o Murchamento sobre os misteriosos magos mortais, sobre um Antediluviano oculto que encontrou uma forma de sugar o poder de todos os Cainitas para si, numa nova doença ou qualquer de uma dúzia de outras causas. Muitos temem que o Murchamento seja o julgamento de Deus sobre os Membros, embora eles discordem xom o resto sobre o mecanismo imediato que enfraquece a Maldição de Caim.

Conselho aos Narradores

Enquanto você prepara para guiar o seu grupo em uma crônica da Gehenna, mais algumas preocupações estilísticas serão levantadas. Estes não são pontos da trama ou aspectos da estória, eles são apenas pequenas partes de um conselho sobre a estrutura, técnica e roteirização. Use o ignore-os conforme você desejar, mas esteja ciente deles.

Espere, Quem é Este Cara?

Por todos estes cenários você será introduzido aos personagens que tem funções críticas nos eventos da Gehenna. Vamos já despachar isto agora: *se você tem alguém que sirva suas funções já estabelecidas na sua crônica, use ao invés os seus personagens.* Estes cenários são construídos para funcionar “fora da caixa”, com

alguns ajustes feitos da parte do Narrador para o nível de poder dos personagens de seus jogadores. Como tal, eles são quase todos auto-suficientes. E para esse fim, eles têm personagens neles que são figuras chave da profecia ou destino.

Agora, em vez de ter algum novo Matusalém aleatório que saiu das sombras enquanto a Gehenna se aproxima, use um daqueles já em sua crônica se você tiver um. Um profeta de sangue-enfraquecido pode servir ao papel de Lyla sem fazer os jogadores se perguntarem sobre exatamente quem seja este outro sangue-fraco criptico. Se seu grupo já atravessou passagens com um Anátema, você poderá desejar adaptar esse personagem ao invés de usar Ferox. Cyscek não precisa ser o singular Fiend sobre quem os destinos de alguns de Nova York terminam.

Mantenha isso em mente – não é nossa intenção criar “messias torradeiras” que apenas aparecem em sua crônica para descarrilá-lo de onde ele tem estado assim desde o início. Eles são personagens substitutos, lá para as pessoas que não tem tais indivíduos já em suas crônicas e também para facilitar o fluxo dos cenários como reproduzidos.

Equidade

Diga-lhes adeus. Este é o Fim do Mundo, pelo mesmo para os Membros. Alguns eventos matam os membros de certos clãs ou os compele a agir de certas formas. Enquanto estiver tudo bem e bom para os personagens – isso é os personagens, não os jogadores – a xingar seus destinos cruéis, isso é apenas como o mundo funciona, especialmente quando ele vai para o Inferno em uma cesta de compras. Como o Narrador, você será bem recebido para mudar estes pedaços para servir a sua crônica, mas faça uma cuidadosa consideração ao assim fazê-lo. Quando Set chama suas crias para ele além da mortalha da morte, é de certa forma fátil ter “o último Setita!” ainda à solta, apenas porque aconteceu dele ser um personagem de jogador. Novamente, você pode fazer isto se você quiser, mas você está invocando o apocalipse aqui, e a descrença suspensa já vai ser difícil. Compondo isto com a óbvia aprovação do Narrador não vai ajudar em nada.

Mudando Tudo

Você também não deve sentir a necessidade de se conformar rigidamente com o que é apresentado aqui. Combine alguns elementos de um cenário com peças de outro para realizar a mistura apropriada mais provável para ser apreciada por seu grupo. Você não precisa envolver as equipes de SWAT se você não quiser, nem você tem de usar um específico vampiro, ou até o curso de ação escolhido desse vampiro.

Representando Antediluvianos e Matusaléns

Vamos encarar isto, ninguém entre nós é um Membro de um milênio de idade. Como tal, nós vamos ter algumas dificuldades inerentes para representar um vampiro de tal idade avançada.

Um conselho é evitar trocas no personagem entre os personagens dos jogadores e o antigo não vivo completamente. Isto não significa que eles não possam conversar – isto simplesmente significa que como Narrador, você irá resumir o que os Membros dizem em vez de entrega-los diretamente. Se Haggorth, Matusalém do Gangrel e milhares de vezes sobrevivente dos Ragnaröks Antes dos Homens se Lembrarem falar... e soar como Kevin o Narrador, os jogadores vão ter um bom tempo para leva-lo a sério. Se isso der trabalho à eles suspender as suas descrenças, imagina o quanto prejudicial vai ser fazer um sotaque artificial ou “mascarar a voz”. O que você acha dos sons como destes Gangrel semideus poderem soar, para os jogadores, como um péssimo cantor de death-metal.

Não é fácil de dizer que nós estamos subestimando suas capacidades como um Narrador. Ao invés, nós estamos apenas encorajando você a manter a “câmera” dos Antigos desligada. Confrontá-los diretamente estilhaçaria a mente de uma criatura inferior, portanto não os “mostre” tanto como você intimar suas presenças hediondas (ou perto do divino).

Outros Sobrenaturais?

Os Vampiros dividem o Mundo das Trevas com muitos outros tipos de pessoas e criaturas sobrenaturais: lupinos, magos, fantasmas, fadas folclóricas, múmias, demônios e assim por diante. Você pode trazer estes outros sobrenaturais para qualquer conto se você quiser. Veja os seus próprios jogos, ou o Capítulo Cindo de **Vampiro: A Máscara** para tratamentos de alguma destas criaturas.

Nós não damos quaisquer sugestões detalhadas para envolver os outros sobrenaturais no **Gehenna**. O assunto é muito vasto, e muitos Narradores poderão não querer usá-los de qualquer forma. Os Narradores que apenas queiram mostrar aos personagens que o Fim do Mundo afeta outros sobrenaturais podem incluir uma breve cena deles passando a caminho de algum outro conflito ou destino. Por exemplo, os personagens podem ver um grupo de senhores feéricos, tão belo e terrível como os sonhos, cavalgando para uma fadada batalha contra um Antediluviano, ou os personagens podem escapar a um campo de concentração na confusão de um ataque Lupino.

Como sempre, mantenha a atenção firme sobre os personagens dos jogadores. Nunca deixe os personagens ficarem em volta observando as coisas bacanas que outras pessoas fazem: dê a eles algo para eles mesmos fazerem.

Fazendo as Contas

Em alguns casos, as características do personagem foram fornecidas por você. Em muito mais casos, elas não foram. Isto é intencional.

Simplesmente ponha, nós não conhecemos a sua crônica. Você não conhece as crônicas de outras pessoas. O que poder ser quase uma ameaça física insuperável para o seu grupo poder ser um pouco mais do que uma lombada para outro grupo. Ao mesmo tempo, seus personagens podem facilmente tapear um subalterno de um Matusalém enquanto outra coterie seja incapaz de aparecer com qualquer plano melhor, “Nós demos carga e perfuramos todos com balas”.

Os Narradores devem investir um pouco de trabalho balanceando, retrabalhando ou até criando todo o pano das características para os personagens da coterie poderem se encontrar durante a estória. Narradores, é seu direito reunir as fichas dos personagens dos jogadores no final de cada sessão e ver como estão os jogadores.

Evite Estranhos Poderes

Este é o Fim do Mundo. Você realmente precisa de alguém com Armas Brancas 9 lá fora, cortando seus adversários como sushi antes de seus cadáveres atingirem o chão?

Enquanto isto possa parecer como se fosse a hora para se arriscar e ficar feito louco rei do inferno com as características dos personagens do Narrador, pense melhor. Nós não estamos dizendo, “Não faça isto”. Nós estamos dizendo, “Não faça isto desnecessariamente”. Em algumas formas, isto re relacionar a trazer os “messias torradeiras” para a estória, conforme descrito anteriormente. Se esta pessoa teve tal nível de potencial pavoroso, por que os personagens não foram espertos com isto antes? Apenas jogar alguém no Rambo através da situação é ruim – arbitrariamente aumentando um personagem existente do Narrador para uma capacidade lendária é pior.

Os desafios apresentados não precisam ser um caso de dar aos antagonistas níveis superiores de capacidade nas quais os personagens dos jogadores já são especializados. Vire as mesas sobre os personagens ou faça-os lidar com a situação na qual eles não tinham se especializado.

Por exemplo, vamos dizer que os personagens de seus jogadores sejam camobatentes razoavelmente espertos. Não sin a necessidade de oprimi-los com anjos enviados para baixo do Paraíso para esfregar o mundo com suas bundas. Talvez eles encarem um culto do juízo final que nada tema – em um luta que deflagre em uma fábrica, estes cultistas não se preocupam sobre mergulhar dentro de uma prensa troquel de metal enquanto eles levam algumas proles vampíricas do diabo com eles. Os personagens, por outro lado, são provavelmente mais capazes do que estes cultistas, mas eles mesmos certamente não querem ser cortados. Os per-

sonagens, portanto, irão encarar um desafio na qual seus mais desesperados, mas menos capazes inimigos irão assumir riscos que eles não queriam eles mesmos tomar.

Como outro exemplo, vamos dizer que nossos mesmos personagens fisicamente inclinados encarem uma ameaça oculta que sempre pareceu saber onde eles iriam estar. Provavelmente, os personagens do Narrador nesta situação sejam mais expertos e mais em sintonia com os efeitos sobrenaturais do que os

personagens dos jogadores estejam. Esta sábia e oculta ameaça não tem de ter uma série de características todas com pontuação em 8. Ela pode simplesmente ter características num alcance acima da média, o qual excede as próprias capacidades dos personagens, mas não a um nível absurdo.

O desafio encontra-se na apresentação e as reações dos personagens para isto. Não os force a confiar somente nos pontos e dados.







Por um tempo eles me obedeceram, pois eles temiam a ira de seu pai. Mas assim como eu não tinha aceitado os editos de Deus, eles então não aceitaram os meus, pois eles eram do meu Sangue, e a natureza deles era de rebeldia. Aqueles que eram mais próximos de mim Abraçaram os filhos de Set em segredo, aqueles que estavam bem distantes, Abraçavam eles abertamente. Eles governaram os Filhos de Set como deuses não pela escolha do homem, mas pelo seu próprio decreto. E eu sabia que então eles foram condenados, pois Deus não iria tolerar tais práticas. Crianças tolas! Vocês deram à luz da lei de Deus, mas vocês nunca viram o rosto Dele. Vocês deram à luz da maldição Dele, mas vocês nunca sentiram o poder Dele. Ele que fez este mundo pode desfazê-lo, Ele que deu a vida à humanidade pode também dar a morte, e Ele que nos amaldiçoou a nos alimentar dos vivos pode criar para nós tal Inferno na Terra que todos os tormentos do adversário irão empalidecer em comparação. Eu vi as nuvens de tempestade se juntar. Eu senti o ar ficar frio. E eu soube que o tempo do juízo havia chego finalmente. Os Filhos de Set oraram para eu salvá-los, mas eu não podia. Meus filhos imploraram para eu salvá-los, mas eu não iria. A chuva começou a cair, e não parou...

E no final houve apenas água. Minhas tolas crianças conheceram a fome e a solidão e o medo. E isto foi bom.

– Os Fragmentos de Erciyes. IV (Enoque)

Nunca nos deixe esquecer, para que não ganhemos novamente a sua fúria. Nunca nos deixe esquecer, para que as águas não se erguam novamente.

– Os Fragmentos de Erciyes. V (Lamentações)

E o terceiro anjo soou, e lá caiu uma grande estrela do paraíso, queimando enquanto ela fosse uma lâmpada, e ela caiu sobre a terceira parte dos rios, e sobre as fontes das águas; e o nome da estrela foi chamado de Absinto: e a terceira parte das águas se tornou absinto; e muitos homens morreram das águas, porque elas foram feitas amargas.

– Revelação 8: 10-11

Julgamento

Nas eras passadas, Deus viu as maldades forjadas pelos Filhos de Set e pelos Filhos de Caim, e Ele enviou a Grande Enchente para limpar estes atos e seus feitos na esperança de que um mundo mais pacífico e fiel pudesse se erguer da semente de Noé e sua família, um onde os homens obedecessem à palavra de Deus e buscassem criar uma semelhança do Paraíso na Terra. Quando as inundações haviam

recedido, Deus jurou uma Aliança com os descendentes de Noé, prometendo que “não deveria toda a carne ser mais cortada pelas águas de uma enchente; nem haveria mais alguma enchente para destruir a terra”.

Deus observou enquanto a progénie de Caim retomou seus caminhos imundos e os Antediluvianos se alimentaram mais uma vez do homem sem temer o castigo, mas Ele manteve a Aliança. Orgulho,

inveja, ira, gula, luxúria e avareza floresceram como ervas daninhas negras nos corações daqueles que caíram sob a influência dos Membros e logo a Terra não era diferente do que ela havia sido antes; até pior. Enquanto as cidades surgiam através do globo e todas as civilizações se tornavam um parque para a prole de Caim, os Cainitas Abraçavam os mortais à vontade, condenando-os com os seus próprios Sangues amaldiçoados e espalhando as suas influências em cada canto do mundo. Séculos se passaram e nações se ergueram e caíram, mas o toque corrupto dos vampiros era sempre sentido. Até durante as noites mais difíceis das criaturas, quando a Inquisição estava em sua justa altura, os sombrios mortos-vivos continuaram a jogar seus jogos e a trazer tantos mortais quanto era prudente a seu serviço. Este não era o mundo que Deus havia esperado ver erguer-se dos destroços da Grande Enchente.

Embora muitos mortais buscassem seguir o caminho do amor e da fé, os filhos de Caim tornaram isto difícil. Os Membros criaram um mundo as suas próprias imagens imundas, um mundo que era mais adequado as suas predatórias e monstruosas necessidades. Seja o que fosse que eles tocassem se tornava arruinado e carregava a marca que Caim usava sob a sua própria testa. Às vezes, Deus intervivia para derrubar os verdadeiramente perversos ou para oferecer a salvação para aqueles mais dignos, mas Ele não podia quebrar a Sua Aliança; Ele nunca poderia novamente limpar a Terra de seus pecados e pecadores para começar novamente. A progénie de Caim sabia disto e viviam por seu prazer, tendo nenhum medo do castigo divino. Isso foi o maior erro deles.

Um milênio havia se passado desde a Grande Enchente, e o mundo foi inundado de humanidade. Muitas coisas grandes foram realizadas e então muito foi feito para fazer do mundo um lugar melhor. E para tudo isto, a pestilência que se encontrava nos corações frios dos membros ficou maior e ameaçou a extinguir tudo o que era bom. Enquanto o século 21 se abria, os vampiros apreciaram os seus poderes e esmagaram tudo o que desafiava a se colocar entre eles e seus desejos profanos. Os Filhos de Set são mero rebanho para eles, gado satisfazer suas fomes insaciáveis, ferramentas para serem usadas em vantagem e peões para sacrificar na sua mesquinha Jyhad sem fim. Embora eles não mais governem abertamente, contudo, a descendência de Caim governa, na medida em que sirva a seus propósitos. Seja onde for que eles vejam um benefício em tomar uma pessoa, um lugar ou um recurso, eles fazem então sem se importar quanto ao sofrimento ou perda consequente. O que importa se algumas ovelhas devessem morrer desde que o rebanho continue a ficar gordo?

Entretanto, todas as coisas chegam a um fim, e os excessos sanguinários de Caim e dos seus devem finalmente parar. Deus não irá permitir que eles se alimentassem dos Filhos de Set, poluir a Terra com

ritos sangrentos ou torcer os segredos do mundo para os seus próprios horríveis propósitos por mais tempo. Ele observou enquanto eles davam passos além dos seus limites, indo tão longe quanto ao nascimento de suas próprias monstruosidades bastardas e carregam as suas manchas para outros campos da existência, não satisfeitos em manchar as terras de Nod. Mesmo quando seu sangue enfraquece eles continuam a se reproduzir, dando um nascimento profano a abominações de sangue-enfraquecido cujos primeiros suspiros federam a sepultura. Deus viu o suficiente desta blasfêmia, e Ele foi finalmente movido a agir.

Absinto. Deus convocou para a existência uma segunda grande limpeza da terra com essa única palavra, mas Ele não quebraria a Sua Aliança com Noé. Desta vez não houve águas furiosas para afogar a humanidade e devastar suas realizações. Ao invés, a ira de Deus é como uma neblina mortal que descende dos céus e engolfa o mundo, deixando nenhum lugar seguro para os Membros. Mais espiritual do que físico, ela passou sem ser vista pelos Filhos de Set e todos a não ser os mais sensitivos da progénie de Caim, trazendo a Morte /final apenas para aqueles cujo o tempo finalmente chegou. Por 40 noites a força amarga do castigo deveria ser posta sobre a Terra, e quando ela tiver acabado, a Maldição de Caim e todos aqueles marcados pela Maldição deveriam ter desaparecido sem deixar um vestígio, a mancha deles lavada. Talvez então os filhos de Set puderam construir o mundo que foi prometido a eles, um que glorificasse Deus e os sinais de Seus trabalhos como ele nunca foi antes.

A Gehenna não é o que os Membros acreditavam que seria. Não há uma grande guerra entre os generais Antediluvianos da Jyhad, nem deve todos esses que foram profetizados se tornarem realidade. Nem a Gehenna é apenas um outro giro de alguma grande roda cósmica, e ela não anuncia o retorno triunfante de Caim o Pai Sombrio para punir ou liderar a sua multidão. Não há aviso. Nenhum trompete de prata retumbando para anunciar a chegada do Dia do Juízo dos Membros, nenhum anfitrião de anjos com asas, nenhuma voz estrondosa do alto. Não haverá segundas chances. Haverá somente uma repentina torrente de emanação divina que inunda o mundo e apaga os vampiros e tudo o que eles fizeram. Por 40 noites eles devem aprender o significado do medo e saber que isto é a sua hora final. Todas as suas ambições, esquemas e planos terão sido em vão, pois como pode um homem morrendo fazer alguma coisa a não ser lutar impotentemente contra tamanha ruína? Nenhum vampiro, nem sequer os netos de Caim, poderão escapar à punição que é o Absinto, se Deus não desejar que fosse assim. Todos os seus vangloriados poderes estão inúteis. A Gehenna é, pura e simplesmente, o fim de uma das falhas de Deus, nada mais e nada menos.

E quanto a Caim, o próprio Pai Sombrio? Qual papel ele representa na Gehenna? A resposta curta

é nenhum. Ele, como toda a sua prole, é destruído por Deus sem olhar para trás. Caim foi originalmente punido por Deus por assassinar seu irmão, um irmão que ele invejava. Caim acreditou que Deus aceitou o sacrifício de Abel e não a sua própria porque Deus preferia Abel, mas Caim estava errado. Deus sempre amou o primeiro filho de Adão mais que todos, mas Deus não poderia aceitar o seu primeiro sacrifício porque ele não foi oferecido com um coração verdadeiro quanto havia sido o de Abel. No seu orgulho cego e inveja, Caim blasfemou contra Deus e assassinou Abel, e por isto Deus o puniu. Entretanto, apesar do que Caim e seus descendentes acreditavam, Deus nunca amaldiçoou Caim. Na realidade, /deus amava tanto Caim que Ele deu vida eterna a ele para que Caim tivesse todo o tempo que ele pudesse necessitar para finalmente ver o erro de seus caminhos, para finalmente compreender seus próprios pecados e procurar perdão pelo que ele havia feito. Mas Caim ficou cego para esta maior das misericórdias, portanto ele nunca viu isto como a segunda chance que era foi. Ao invés, ele abraçou o papel do filho injustamente punido e acusou Deus de parcialidade e crueldade. Como um filho teimoso que falha em ver o amor de seus pais por trás de suas reprimendas, Caim literalmente fugiu, sumindo para a Terra de Nod e para sempre virando a sua costa para o seu verdadeiro lar.

A Maldição de Caim é uma fabricação própria de Caim. Mesmo quando Deus enviou mensageiros angelicais para oferecer o perdão a Caim, Caim desprezou as suas palavras e definitivamente acolheu o brilho ardente do sol, a agonia sagrada do fogo, a fome gritante por sangue e todas as outras facetas da Maldição como insígnias de honra. Ele apreciou esta punição como uma tapa no rosto de Deus. Depois de tudo, todas as suas crias nasceram desta maldição, raramente compreendendo a sua verdadeira natureza. A Besta que toda noite se esforça a correr livre no coração frio de todo vampiro é nada menos do que a própria ira de Caim, passada para seus filhos, ainda queimando após todo este tempo. O mesmo são os outros pecados de Caim herdados por aqueles que ele cria, do seu orgulho e inveja para a sua luxúria e gula. Como todo mortal já nasceu contaminado pelo pecado de Adão e Eva, então todo homem ou mulher nasceu como um vampiro herdeiro dos pecados de Caim. Entretanto, enquanto que os mortais recorreram ao sacramento divino do batismo para limpá-los do pecado original, os filhos de Caim não tiveram tal salvação. Mesmo a Golconda, por toda a sua eficácia rumorada, nunca foi algo mais do que uma suspensão temporária do pior da Maldição. Nenhum messias nunca foi enviado para os Membros para oferecer a eles a salvação, enquanto Caim se recusasse a colocar de lado seu orgulho e se ajoelhar na fé verdadeira diante de Deus, pedindo perdão a seu Criador, os portões do Paraíso permaneceriam fechados para a sua espécie.

Nada disto é para sugerir que Caim aprovou as atrocidades de seus filhos ou deleitou-se em suas maldades. Ao contrário, ele ficou horrorizado com o

assassinato de sua progênie por aqueles da Terceira Geração, e como o seu próprio Criador, ele puniu os malfeitos. Ainda assim, eles eram verdadeiramente os filhos de seu Pai Sombrio, e até as punições duras cobradas sobre eles não poderia anular o pecado que crescia nos seus corações embatidos. Quando Caim viu isto, ele virou suas costas para o que ele havia forjado, deixando a sua progênie para discutir entre si sobre a única coisa que todos eles ansiavam: os Filhos de Set. Caim não olhou para trás, mas deixou eles com os seus próprios estratagemas, procurando os cantos mais remotos para curar a úlcera em sua alma. Pelos milênios desde então, ele continuou a assim fazer, nunca se intrometendo novamente nos negócios de sua linhagem.

Entretanto, Caim não estava ignorando o que seus filhos estavam a preparar. Ele sabia que eles veneravam demônios, mergulhavam em magia herética, geravam progênie inadequadas, guerreavam um com o outro, tratavam a humanidade como animais e viajavam o mundo com o seu próprio parque onde até os crimes mais malignos faziam parte e parcela de suas mesquinhias contendidas pessoais. No entanto ele não cumpriria o seu dever como um pai. Ele nunca novamente os puniria, os ensinaria ou se dignaria a destruí-los. A muito tempo, Caim abdicou de sua responsabilidade e escolheu, ao invés, deixar o mundo sofrer injustamente enquanto ele sentia que ele deveria sofrer injustamente. Deixe Deus provar o Seu próprio remédio.

Depois de todo este tempo, nada mudou, pelo menos não o suficiente para fazer Caim a na realidade pedir perdão com um verdadeiro remorso e fé em seu coração. Quando um dos netos de Caim se levantou de seu longo torpor em 1999, Deus viu isto como o teste final, uma última chance para Caim aceitar seu dever paternal e derrubar seu incontrolável filho, poupando o mundo de sua monstruosa fome e ira. Mas Caim não levantaria a sua mão. Ele simplesmente observou e se recusou a ver a sua própria responsabilidade nisto. No final, foi a humanidade que finalmente se levantou para destruir o monstro, usando a semente semi-divina plantada dentro de suas próprias almas para confrontar o Antediluviano e travou uma incessante guerra sobre ele. Deus viu isto e soube então que a humanidade, por todas as suas falhas, poderia construir um mundo onde virtude e fé prevaleceriam, se apenas fosse dada uma real chance. Por outro lado, Deus viu a inação de Caim como a prova final que nenhuma quantidade de tempo faria o filho do coração de Adão mudar. Ele não tinha mais razão para permitir Caim ou sua prole caminhar na Terra e conter os Filhos de Set de alcançar o Paraíso por causa disso. Que assim seja. Deus foi generoso, mas o tempo para a generosidade se acabou agora. A estória de Caim chegou a um final.

Este capítulo é a visão da Gehenna que toma a estrada menos utilizada, para emprestar uma frase. Certamente, todas as maneiras de conflito podem surgir durante a narração deste último conto épico,



último conto épico, do combate bruto a intrigas políticas sutis, mas se estas são as coisas que assumem o estágio central na sua crônica, então talvez um dos outros finais alternativos nos capítulos seguintes sejam mais adequados a paleta dramática de seu grupo. Esta Gehenna é um jogo de moralidade, e como tal, ela é pesadamente focada em questões pertencentes à fé, humanidade, consciência, força de vontade, autocontrole e coragem. Este final substitui todas as tramoias e próprias preocupações, convenientemente, com o horror pessoal sobre o qual este jogo foi criado em primeiro lugar. No seu melhor, ele oferece igualmente aos Narradores e jogadores uma oportunidade final para examinar o que verdadeiramente significa ser um vampiro, suportar a Maldição de Caim e para talvez até compreender um pouquinho mais sobre o que significa ser humano.

Embora esta versão da Gehenna não seja uma xícara de chá para todos, ela é adequada para qualquer coterie de vampiros da mais bestial e diabólica a mais culta e até arrependida. Ela pode ser jogada um para um em um epítápio muito pessoal para uma crônica introspectiva ou com um grupo grande, e ela se presta também a uma experiência viva de interpretação de papéis. Neófitos e anciões igualmente se encontrarão desafiados e oferecido recompensa igual, com nenhum deles tendo qualquer maior vantagem. O que o poder físico ou sobrenatural significa para Deus? Se seu grupo deseja vivenciar a Gehenna como algo muito pessoal, um grande final que sai do caminho usual e retorna ao invés dos básicos da narração e descoberta dramática, esta estória deverá agradar.

Finalmente, apesar de parecer tão mal quanto parece e a futilidade de manter uma estória que quase certamente acaba com o falecimento de todos, há uma semente de esperança. Pretende-se que a Gehenna limpe o mundo de todos os vampiros, e se Deus quer isto desta forma, é isso que vai acontecer. Entretanto, todo o julgamento Abraâmico à parte, Deus oferece uma saída para aqueles que sejam verdadeiramente merecedores da salvação eterna. E porque Deus tem uma capacidade infinita para amar e perdoar, esta oferta está disponível para todos os personagens, independente de se eles forem Tzimisce muito antigos que se regozijaram nos filhos atormentados ou Toreador que usam seu poder para construir instituições humanitárias. (Claro, se tal Tzimisce na realidade não se arrepender de seus pecados, ele verá a oferta rapidamente retirada). Em outras palavras, a todos os personagens é dada uma última chance para verdadeiramente se redimirem nos olhos de Deus antes do martelo da justiça cair. Para aqueles que fizerem, não há limite para o que eles podem realizar.

Seu Mensageiro

Com apenas uma Palavra, Deus passou o julgamento sobre Caim e seus filhos. O Absinto, a Estrela Vermelha, veio para emitir adiante a ira justa de Deus e afogar a praga dos Membros. Mas Deus não solta o Seu julgamento em um instante, pois até na Sua ira divina, Ele pode mostrar misericórdia. Ele viu que contra todas as probabilidades, alguns Membros não apenas obtiveram êxito em resistir aos pecados do seu sangue amaldiçoado, mas alguns na realidade demonstraram essa mais rara e mais especial das coisas, fé. Apesar dos horrores exigirem deles como Filhos de Caim, apesar das tentações e desejos da Besta, alguns membros encontraram dentro de si mesmos uma verdadeira devoção à Deus. Estes poucos deram a Deus esperança. Talvez, se dada a chance e se libertado da Maldição de Caim, estes poucos especiais podem na realidade provar uma dádiva do mundo ao invés de uma praga. Talvez, se a fé deles fosse verdadeira, eles poderão ser valiosos para servir a Deus e Seu plano divino.

E então Deus escolher um mensageiro, uma menina nascida de uma mãe mortal e um pai Membro, uma criança que era a herdeira dos legados tanto de Set quanto de Caim desde o início. Deus marcou o Seu mensageiro para que alguém de fé verdadeira reconhecesse ela. Então, quando fosse o momento certo, quando a menina fosse de uma idade onde ela pudesse lidar com as demandas de sua obrigação e carregar a Palavra de Deus na Terra, Ele falaria para ela e revelaria o Seu plano. O seu mensageiro compreenderia, e ela se estabeleceria para cumprir a sua parte nesse plano, nem uma única vez questionando ou hesitando fazer o que foi antes estabelecido a ela. Ela era a mensageira de Deus e ela traria a Palavra Dele para aqueles que ela devia trazer.

Alia nasceu uma dampiro, uma abominação presa entre o mundo dos vivos e o mundo dos não-vivos. O pai dela era um Caitiff de sangue-enfraquecido que sabia quase nada sobre o que ele mesmo havia se tornado a alguns anos antes. Ele tinha evitado outros Membros, todos aprendendo muito rapidamente apenas o quanto odiado ele era, sua linhagem bastarda fez da sua curta não-vida um inferno. Ao invés, ele se prendeu à essas coisas que ele conhecia, o semblante de sua vida anterior, incluindo família e amigos. Infelizmente, ele descobriu que sua nova existência logo alienaria ele destas referências familiares, também, forçando-o a gastar muito de seu tempo sozinho, caçando nas periferias da cidade em lugares onde poucos vampiros se importariam de ir. Foi aqui que ele encontrou a mãe de Alia, uma jovem que reconheceu a solidão em sua alma e simpatizou com ele. Os dois se tornaram amantes, e eles fizeram o seu melhor para esculpir uma vida que eles pudessem chamar de sua, uma que exigia nada deles e não os julgassem.

Mas isto era um sonho. Mesmo quando a mãe de Alia descobriu que ela estava grávida – as implica-

cões das quais o pai de Alia, no momento, não entendia totalmente – e o casal sentiu-se abençoado pois eles poderiam ter o seu próprio filho, um arrepiado cesso sobre eles que eles jamais poderiam ter imaginado. Um Nosferatu local a muito tempo vem espionando o casal na remota possibilidade de que qualquer coisa que ele descobrisse poderia ser útil alguma noite, talvez pagar um débito ou até chantagear o autônomo a fazer para ele um favor. Quando ele descobriu que a mulher estava com um filho, ele foi incapaz de guardar a informação para ele mesmo, e contou aos outros de seu clã as surpreendentes novidades. De repente, os pais de Alia se encontraram cercados por vampiros locais, alguns dos quais aparentemente procuravam matar o casal e deter o nascimento, e alguns deles desejava proteger o casal e ver a criança ser carregada por toda a gestação, talvez para fazer experimento nela ou venerá-la de alguma maneira obscena. Felizmente, foi um trio de Caitiff, com a assistência de um vampiro ancião que simplesmente achavam que ela servia a seus próprios motivos políticos, os quais se aproximaram do casal primeiro e foram capazes de ajudá-los a encontrar o santuário. Finalmente, uma noite sob um fragmento da lua, Alia nasceu.

Pela primeira vez em alguns anos de vida da dampira, as coisas foram surpreendentemente bem. Os três Caitiff permaneceram com a família como protetores e áugures, sempre tentando compreender a importância oculta da menina infante, mas foi sómente quando Alia fez 12 que algo de sua divina função começou a ficar evidente. Quando ela primeiro vivenciou a menstruação – a “marca da lua” que toda mulher suporta – ela caiu em um estado febril que durou até ela não derramar mais sangue. Quando a febre passou, Alia parecia diferente. Ao entrar na condição de mulher ela ficou mais séria e a aparência nos olhos dela parecia a pertencer a alguém bem mais velho e mais sábio. Imediatamente, a infância dela havia desaparecido e seu comportamento surpreendeu aqueles em volta dela como condizente de alguém escolhido para uma tremenda responsabilidade. Embora ela não fosse particularmente religiosa (nenhum de seus pais eram realmente crentes), ela exsudou um poder que fez os vampiros ficarem desconfortáveis, como se eles não fossem dignos de estar próximos dela. Até o pai dela foi tomado de surpresa e deferiu para ela como se ela soubesse o que era melhor para todos eles.

Alia havia escutado a voz de Deus, e ele havia de fato mudado ela. Ao se tornar uma mulher, ela ficou pronta para receber a Sua Palavra e descobrir o seu propósito na Terra. Ela ouviu e aceitou o seu papel. Ela ficou de encontrar um Membro, um cuja fé era maior do que todos os outros combinados, e dar a ele a Mensagem de Deus. Alia não sabia quem este Membro era o qual ela tinha de encontrar, mas ela não teve dúvida em nenhum momento que ela saberia em breve cumprir a sua obrigação. Ela guardou tudo isto de sua família, porque ela não queria assustá-los. A

mensagem que Deus desejou que ela transmitisse era somente para os ouvidos de um Membro e somente aterrorizaria aqueles que ela amava.

Durante alguns meses seguintes, Alia ouviu a voz de Deus novamente, cada vez durante a mensuração dela. Apesar dela não ter revelado o que ela descobriu, ela explicou que ela não poderia mais ficar com a sua família. Tão inconsoláveis quanto os pais dela ficaram, eles não tentaram impedi-la; ninguém sabia disto melhor do que eles, que ela compreendia o que ela estava fazendo. Somente os protetores Caitiff dela foram com ela, para continuarem garantindo a segurança dela e aprender o que for que eles pudessem. A coterie viajou de cidade em cidade enquanto Alia procurava por sinais que haviam sido ditos para ela observar. Para onde ela ia, ela visitava igrejas e catedrais, aparentemente procurando alguém ou algo nestes lugares sagrados. Entretanto, ela nunca disse a seus companheiros quem ou o que era que ela procurava. Finalmente, após quase um ano de busca infrutífera, ela aquele que ela estava procurando e transmitiu a Palavra de Deus.

A Mensagem Dele

Em uma antiga igreja missionária nas Montanhas Sangre de Cristo no Novo México, a coterie de Alia encontrou refúgio de uma tempestade particularmente torrencial, uma que passou através dos planaltos com a mais negra das nuvens e trovões que sacudiam a terra. Raios açoitavam o chão quase como se ele estivesse procurando vítimas, levando os Mem-

bros para a solitária missonária, o único lugar de refúgio óbvio. No início, eles acreditaram que eles estavam sozinhos no lugar, mas eles logo começaram a sentir como se eles estivessem sendo observados. Os Caitiff ficaram inquietos e cada vez mais temerosos, mas Alia nunca tremeu. Ao invés, ela se ajoelhou no altar empoeirado e inclinou sua cabeça em oração, certa na sua convicção de que a vontade de Deus era tudo o que importava. Se Ele desejou que ela estivesse aqui, então quem era ela para fazer o contrário?

As paredes pareceram se mover, os desbotados murais escriturais mudaram e a eletricidade no ar ampliou em mil vezes. Diretamente sobre o altar, no alto da nave, uma figura começou a se formar. Miguel o Arcanjo saiu da parede, para esticar suas asas brancas e descer sobre o altar. Isto era demais para os Caitiff. As Bestas em seus corações gritaram de medo, e eles fugiram cegamente para a tempestade do lado de fora. A apenas alguns passos das portas abertas da igreja, o trio foi atingido por um único relâmpago que destruiu eles no local. Por tudo isto, Alia permaneceu em oração, imóvel pela comoção. Mesmo quando o anjo pousou no altar diante dela, suas asas esticadas através da nave e a luz divina de Deus fluindo para fora de seus olhos mais claramente do que até o raio, ela não se moveu. Alguns minutos se passaram, então as portas da igreja se fecharam, trazendo um silêncio estranho enquanto a tempestade continuava do lado de fora. A luz cegante do anjo finalmente diminuiu, e ele falou para Alia.



A figura não era um anjo, é claro, embora ele acreditasse que fosse. Ele era um vampiro, uma Gárgula para ser preciso, uma criatura duplamente amaldiçoada, por ele ser incapaz de até pretender ser humano dado a sua forma grotesca. Porém, isso nunca importou para ele, pois do momento que ele recebeu o Abraço pedregoso de seu senhor, ele encontrou algo que até o mais santo dos homens raramente encontraria: a Fé Verdadeira. E nos séculos desde a sua Transformação, que a fé havia somente crescido em força até ele ter se tornado tão incontestável que o Próprio Deus prestaria atenção. A Gárgula viu a si mesmo como um anjo, embora um caído, com seu atual estado nada mais do que um teste de sua fé. Ele havia encarado incontáveis adversários durante os anos e nenhum conseguiu balançar a sua devoção a Deus; ao invés, eles apenas a fizeram crescer. O servo de Deus passou seus dias em igrejas, sempre viajando na esperança de realizar o trabalho de Deus, seja qual que ele pudesse ser. Ele destruiu aqueles Membros que ele acreditava que fossem demônios, e eles espalhou a palavra de Deus para aqueles que ele sentia que fossem dignos de salvação. Mas ele nunca havia na realidade escutado a fala de Deus, até agora.

A Gárgula disse a Alia que seu nome era Ferox e que ele era um servo de Deus. Ele disse a ela de sua missão para cumprir a ordem de Deus e que se ela acreditava assim como ele acreditava, ela poderia ser poupad de Sua ira. Enquanto ele falava, Alia ouvia quietamente, devotamente, com sua cabeça meio inclinada. Quando Ferox havia terminado com sua introdução, Alia levantou a sua cabeça e fitou nos olhos da monstruosidade diante dela. Ferox usava óculos de sol de modo a não a cegar com a luz divina que fluía continuamente dos seus olhos carmesim, mas ela olhava através deles e viu ele claramente. Pela primeira vez em séculos, Ferox ficou perplexo, por este lapso de uma garota não apenas se recusado a recuar de sua presença, mas ela exibia um propósito e força que ele nunca havia antes testemunhado. E nos olhos dela havia algo que ele nunca havia encontrado, algo que fez ele cair humildemente de joelhos e chorar sangue enquanto ela falava.

Alia também tremia enquanto ela revelava a Mensagem de Deus, com nenhum indício de prazer qualquer em sua voz. Ela nunca se viu como algo mais do que uma simples mensageira e então ela falou suavemente, mesmo como medo, tão terrível eram as palavras que ela transmitia. Ela disse a Ferox que Deus havia julgado os Filhos de Caim e achava eles desprovidos. Deus iria apaga-los da Criação, e o instrumento de Seu julgamento seria chamado de Absinto, o que iria aparecer como uma estrela carmesim. Deus queria que Ferox reunisse outros de sua espécie de acordo aos sinais para virem e criarem para aqueles Membros Escolhidos um santuário. Quando a ruína que é o Absinto estiver perto, Deus deixaria ele saber para ir ao santuário com os Escolhidos e permanecer até as 40 noites terem se passado. Durante este período, o mundo seria envenenado pelo Absinto, embora

somente os Filhos de Caim experimentariam de suas águas amargas e saberiam o que significa sentir a ira de Deus. Após 40 noites estaria acabado. Aqueles que permaneceram no santuário estariam seguros, mas eles também seriam julgados. Aqueles que se encontrarem desejando seriam desatados.

Quando ela terminou, Alia nada disse por um tempo. Ela pode somente fitar o monstro alado diante dela e acreditar em Deus. Ferox foi então atingido poderosamente pelas palavras da dampira – por ele saber que elas eram sagradas – que ele também poderia nada fazer a não ser tremer de medo e humildade. Deus havia falado; Ele havia escolhido Ferox, e Ferox podia apenas ficar deslumbrado. A ele estava sendo oferecida a salvação que ele havia sempre acreditado que estivesse além do seu alcance, o maior presente de todos. Eventualmente, os dois falaram novamente, desta vez longamente, sobre cada um e sobre a mensagem que ela havia trazido para este lugar desolado. Quando a luz manhã veio finalmente, eles haviam formado um laço não de sangue, mas de fé e propósito. Alia ajudaria Feroz a encontrar os outros que Deus falou, e quando a hora chegassem, eles dariam o santuário dos Escolhidos.

Na noite seguinte, a Estrela Vermelha apareceria nos céus. O plano de Deus foi colocado em movimento, e nada iria pará-lo. O Absinto se aproximou e então com isto a Gehenna, as 40 noites de ira amarga que tinha vindo devido a Caim e toda a sua progénie. Ferox e Alia fitaram a estrela e começaram a sua jornada final. Eles haviam trabalhado para realizar, o Seu trabalho para realizar, e o relógio agora estava correndo.

Esperando pela Gehenna

Desde as mais antigas noites, os Membros se questionavam sobre seus destinos e se ou não eles eram afinal verdadeiramente amaldiçoados. Eles ouviam as estórias de seus anciões e sussurravam sobre Caim e a noite fatal quando ele pudesse retornar para proferir o julgamento, um período chamado de Gehenna. Durante um milênio, as contemplações haviam se solidificado nas mentes dos Membros. Eles se tornaram uma inebriante mitologia escatológica que descreve os sinais que pressagiam a chegada da Gehenna. Antes do fim, muitas coisas irão acontecer e a maioria dos Membros cultos e vigilantes irão ver claramente como a hora final se aproxima de perto. As legendárias escrituras sagradas dos vampiros mais antigos, O Livro de Nod, ao longo com vários outros fragmentos apócrifos, se expuseram de uma maneira tradicionalmente obscura que os muitos pressagiavam que viria a passar nas Noites Finais. Desde a Idade Média, os Filhos de Caim procuraram identificar estes sinais para que eles tivessem tempo para se preparar para a Gehenna. Em muitas ocasiões, os Membros de mentes mais religiosas apontavam para este ou aquele evento e os declarava serem auspícios da Gehenna. Numerosos cultos e sociedades secretas cresceram em torno da ideia desta última noite, alguns procurando acelerar

a sua chegada, enquanto outros esperavam adiá-la ou detê-la completamente. Outros Membros procuravam simplesmente encontrar a maior vantagem tática, esperando que eles fossem estar melhor preparados para sobreviver a quaisquer horrores que ela trouxer quando ela chegar. Embora cada erudito da Gehenna acredite que ela tenha informações privilegiadas sobre o Fim do Mundo, nenhum deles tem qualquer concepção verdadeira do que o fim será. Nenhum deles poderia prever a vinda do que é essencialmente um segundo Grande Dilúvio.

Isto não significa que nenhum dos filhos de Caim chegou próximo de descobrir algo da verdade. Muitos Membros chegaram à conclusão que a Gehenna está muito próxima, que estas verdadeiramente sejam as Noites Finais, e que há muito pouco tempo restando antes do fim e sobre eles. Agora, enquanto a Estrela Vermelha aparece no céu noturno para esses Membros com a mais sensitiva das percepções, eles se misturam para descobrir o que ela pressagia. Certamente, algumas profecias falam de uma estrela vermelha erguendo-se lado a lado de uma lua vermelho-sangue, mas onde isto se encaixa em toda a estória da Gehenna? Isto é meramente um sinal, como na estrela que guia pastores e reis à natividade de Cristo, ou é algo bem mais terrível? Alguns Membros notaram que a estrela parece "ser" maligna, e abundam rumores de Malkavians e Caitiff perspicazes – particularmente aqueles do sangue mais fraco – que percebem que ela seja algo muito ruim.

Pode parecer que de todos os Membros, os Antediluvianos iriam apreciar a maior vantagem em reconhecer a chegada da Gehenna e a compreensão do que ela significa, mas isso seria assumir essa pura experiência e poderia ter sido capaz de revelar os segredos do plano de Deus. Pelo contrário, estes semideuses são alguns dos pelo menos capazes de compreender totalmente seus próprios destinos. Portanto certos de seu poder, esses Antediluvianos que ainda podem ser considerados conscientes vieram a acreditar em si mesmos além de tais coisas. Embora antigos como eles são, eles são incapazes de apanhar o pensamento de que toda a sua majestade basicamente significa nada quando exposta ao julgamento de Deus. Devido a toda sua idade e poder, eles, não menos do que o pior dos neófitos, são basicamente insignificantes para o Criador. Como tal, poucos olham para os céus com algo mais do que um sentimento de antecipação Luciferina. Seja o que acontecer na véspera da Gehenna, eles acreditam que será o brilhante momento de glória deles, quando eles se levantarem novamente e declararem a sua soberania sangrenta sobre os Filhos de Set. Isto não deverá acontecer.

Como os seus senhores e seus antepassados, a maioria dos Matusaléns estiveram muito ocupados perseguindo as suas próprias vinganças contra seus irmãos para prestar muita atenção para a aproximação

da Gehenna, ou pelo menos compreender a finalidade que ela pode representar. Suas guerras mesquinhas se tornaram todas importantes, e quando eles consideraram a Gehenna, quase todos eles a viram como na mais do que esse momento no qual o maior mestre da Jyhad iria finalmente se revelar para todos verem. Poucos destes mestres de marionetes Maquiavélicos conseguiram realmente imaginar que a Gehenna significava o fim de toda a sua espécie, incluindo os vitoriosos da Jyhad. Onde está a justiça nisso?

Claramente, eles perderam o ponto.

Entretanto, poucos dos mais introspectivos e espirituais destes Matusaléns vieram a reconhecer que a Gehenna pode ser mais do que o fim da Jyhad. Na maior parte, estes Membros se esgueiravam por trás das cenas por todas as eras, mas eles foram cuidadosos em observar os sinais e ter feito o seu máximo em tentar decifrá-los. Os inescrutáveis Inconnu procuravam apenas tais presságios e acreditavam que somente

Saulot

De todos os Antediluvianos, apenas Saulot chegou próximo de finalmente compreender o que podia esperar dele e de sua espécie. Ele aprendeu após muitas lições muito difíceis que a Maldição sustentava todos os vampiros de se tornarem na mais do que uma desculpa para os Membros se deleitarem no mal. Toda crueldade, toda depredação e todo pecado carregado veio a ser justificado como também o cumprimento de sua natureza intrínseca como do Maldito ou algo que tinha de ser feito para evitar até pecador maior. Saulot procurou pelo globo por respostas e por um caminho de salvação, mas nunca achou o que ele estava procurando até ter sido muito tarde. Agora, ele meramente observa – em um sentido, o maior dos Inconnu – relutando em ficar mais envolvido nas lutas e esquemas dos membros. Apesar de todos os seus poderes, todo o seu conhecimento e compreensão, ele acredita que eu propósito esteja concluído. Agora é tempo para cada membro chegar à mesma compreensão por conta própria, aspirar algo maior, seja a Golconda, fé imortal em Deus ou algum estado similar de esclarecimento pessoal. Ele vê a Estrela Vermelha, ele sabe que a Gehenna chegou. O que ela traz não é necessariamente o que ele aceita totalmente. Ele acredita que ele não seja digno da verdadeira salvação, mas ele reconhece que a falha é sua, portanto ele deverá se abrir a qualquer punição que Deus demandar. Nada – e isso significa absolutamente nada – irá sequer atrai-lo para a ação novamente. Quando o Absinto brilhar e seu venenos amargos encontrarem-no, ele deverá estar pronto, e ele seguirá com um olhar de paz em seu antigo rosto, seu insuperável coração contente com como as coisas devem ser.

O MANUS NIGRUM

Uma outra seita secreta de Membros antigos chegou, ironicamente, próxima de compreender o que a Gehenna pode verdadeiramente significar. O agora defunto Manus Nigrum, ou Tal'mahe'Ra de acordo com alguns, havia se dedicado em estudar o estado de morte e não morte desde a sua fundação nas noites mais antigas do Oriente Médio. Entretanto, com a descoberta da seita sobre a cidade fantasma de Enoque no Mundo dos Mortos, ele veio a adotar a crença de que ele fez o trabalho dos Antediluvianos. Os vampiros do Manus Nigrum ansiavam da chegada da Gehenna, pois eles estavam convencidos de que a Terceira Geração se levantaria nessa aterradora noite e os recompensaria por sua fidelidade, garantindo a eles domínio sobre todos na Terra. A cidade fantasma e a maioria de seus habitantes foram destruídos em uma tremenda tempestade espiritual a alguns anos atrás, mas os poucos sobreviventes prenderam-se à esperança de que eles seriam vindicados quando os Antediluvianos se levantassem. Infelizmente para eles, quando o fundador Ravnos se levantou durante a Semana dos Pesadelos, o monstro divino prestou a eles afinal nenhuma atenção. O Manus Nigrum ficou desanimado; todo o seu serviço significou nada para os Antediluvianos. O que restou da seita se despedaçou, mas alguns de seus membros perceberam algo que outros poucos Membros poderiam. A Gehenna, a Noite Final, poderão significar vitória para qualquer vampiro, não importa o quão poderoso ou sábio. A Gehenna pode na realidade lançar a ruína para todos os filhos de Caim. Apesar de todas as suas ilusões anteriores de auto importância, eles finalmente compreenderam que talvez, apenas talvez, eles e sua espécie eram basicamente de nenhuma importância afinal.

por permanecer objetivo poderiam eles verdadeiramente ver o grande projeto revelado. Como tal, eles ficaram aparte da maioria dos outros Membros, enviando seus agentes somente para observar de forma que os sinais da Gehenna seriam localizados e reportados onde fosse que elas pudessem aparecer. Muitos do Inconnu perseguiam vários estados de esclarecimento, tal como a Golconda e o Nirvana, mas nenhum nunca compreendeu totalmente a totalidade do plano de Deus. Por toda a sua busca e observação, por toda a sua suposta objetividade, estes vampiros anciões ainda estavam com falta de uma coisa necessária para a total compreensão do seu destino: a Fé Verdadeira.

Outros Matusaléns não se aproximaram da Gehenna tão asceticamente quanto fazem os Inconnu. Ao invés, alguns fundaram cultos pessoais dedicados a aprender o tanto quanto possível sobre as Noites Finais e para tomar medidas agora, antes que fique muito tarde. Cada um desses grupos interpretavam as coisas diferentemente, é claro, e como se

esperava, nenhum o conseguiu com toda a razão. O Culto do Esclarecimento, os Arimatéios, os Serviços de Irad, os Legisladores e os Jardineiros Edênicos todos ativamente seguem o que eles acreditam ser a melhor forma de evitar a destruição vir à Gehenna, se isto significar achar e destruir a legendaria Última Filha de Eva, alcançando a Golconda ou diablerizando os Antediluvianos. Os cultistas, a maioria deles é de Membros jovens, procurando por evidências para reforçar suas crenças e ajuda-los em alcançar seus objetivos, vendo suas buscas como sendo pelo menos tão benéficas quanto sentar por aí e fazer nada, contudo esperançosos. Mais uma vez, embora alguns destes cultos descobriram algumas coisas interessantes e se aproximaram da Gehenna de formas muito únicas, nenhum previu o que será.

Além destas sociedades, há muitas outras que, enquanto elas não necessariamente se foquem na Gehenna, pelo menos prestam atenção a ela. A maioria destes cultos são extremamente pequenos, totalizando somente alguns vampiros, geralmente todas localizadas na mesma cidade. Entretanto, algumas são mais nômades, enquanto outras são simplesmente difundidas, mesmo se não centralmente organizadas. Os mais proeminentes são os vários cultos de Lilith, cujos membros tendem a ver a Gehenna como o momento quando a Mãe Sombria retorna para destruir Caim por seus crimes contra ela. Eles veem suas próprias prostrações à Lilith como a chave para as suas próprias salvações quando a hora chegar. Cultos religiosos miúdas sempre existiram entre os Filhos de Caim, representando toda forma concebível de reconciliar os vampiros e seus destinos com o tradicional e não tradicional dogma adotado pelas fés mortais. Surpreendentemente, embora isto possa parecer que pelo menos alguns destes seriam capazes de interpretar corretamente os sinais da Gehenna e a vontade de Deus enquanto se relaciona aos vampiros, isto é improvável. Novamente, sem verdade e fé absoluta no único Deus, no mais puro sentido, o plano de Deus permanece obscuro.

Com a aparição da Estrela Vermelha a alguns anos atrás, todos esses grupos que a detectaram – tenha em mente que somente os mais sensitivos Membros conseguem – febrilmente tentaram encaixá-la em suas próprias compreensões da Gehenna. Muito poucos desconfiaram que ela seja um importante preságio, e a maioria a viram como prova disto por fim, a Gehenna estar prestes a chegar, mas como para o que ela na realidade seja, ninguém consegue concordar. Como foi mencionado, vários membros a perceberam como sendo uma natureza infernal ou senão profana. Eles raramente sequer consideram que ela apenas pareça maléfica porque ela seja literalmente o perfeito instrumento de sua destruição. O que eles sentem não é um mal intrínseco, mas ao invés seus próprios medos instintivos. Suas próprias almas sabem que eles pecaram, e eles sabem que eles estão prestes a receber a sua punição final, mesmo se os próprios Membros não compreendessem conscientemente isto.



A visão da Estrela Vermelha também resultou na mais recente formação dos assim chamados “cultos de profetas”, geralmente agrupamentos heterogêneos de neófitos e Membros de sangue enfraquecido que veem a Estrela Vermelha e suas próprias existências tão clara e a indisputável evidência que a Gehenna chegou. Estes grupos que mantêm a gama daqueles que acreditam em OVNIs irão pousar e lutar com seus anciões para os cultos muito mais baseados em fé que convertem suas mensagens de fogo e enxofre. Alguns são até esperançosos, acreditando em algo ao longo das linhas do “o humilde herdará a Terra”, e vendo-se como esses herdeiros. A maioria destas novatas organizações e movimentos contam com pelo menos um, geralmente muitos, profetas entre seus números – geralmente os Caitiff que professam visões de uma natureza extremamente profética. Embora a maioria dos outros vampiros tenham zombado dessa ralé e suas loucas noções, alguns ancillaes e anciões secretamente querem saber apenas o que isso tudo pode significar. Eles se tremem em seus refúgios enquanto o olho nefasto da Estrela Vermelha observa do lado de fora de suas janelas.

O Sabá tem a sua própria espécie de cultistas da Gehenna, os eruditos Nodistas que passam suas não-vidas examinando o conto de Caim e quaisquer artefatos e conhecimentos apocalípticos que eles possam pôr as suas zelosas garras. Desde que a Espada de Caim acredite que ela seja literalmente o exército de Caim e que o Pai Sombrio irá guiar seus membros para a batalha contra os pretensiosos Antediluvianos na noite final, é muito importante para eles ter certeza que eles saibam quando essa épica batalha esteja para começar. Os Membros usam todos os meios de magia do sangue, vivenciando e explorando para ajudar a fazer sentido o grande quebra-cabeça. A maioria dos conciliábulos espirituais em Montreal e outro lugar que acredite que eles estejam extremamente perto de revelar os mistérios da Gehenna, e eles tem nenhuma compulsão contra trabalhar com quase qualquer um – mortal, vampiro infernal, espírito, feiticeiro – quem puder trazê-los até um passo mais próximo da elusiva verdade.

Dentro do Sabá, o até mais fanático da Mão Negra aguarda impacientemente pela Gehenna, a todo momento das não-vidas de seus membros passam se preparando para o último momento quando eles irão tomar conta da seita e liderá-la para a gloriosa batalha. Para os Cainitas da Mão Negra, nada que eles possam imaginar é maior do que a Gehenna. Eles acreditam que eles irão partilhar das Lágrimas de Zilla e serem recompensados por seus incansáveis serviços com a promessa de Caim, enquanto todos os outros Membros irão encontrar o seu criador, por assim dizer. Lamentavelmente, embora eles não estejam muito longe da marca sobre todos, mas bem poucos Membros sendo

destruídos nas Noites Finais, eles estão enganados em pensar que eles serão os sobreviventes ou que Caim ficará à volta distribuindo a salvação. Estes guerreiros estão ansiosos para se atirar no que eles veem como guerra santa. O quanto tragicamente irônico é isto que ao invés da batalha frenética eles olharam então para frente, o final irá chegar silenciosamente e sem a violência inerente, inexoravelmente negando a eles tudo o que eles trabalharam tão duro para alcançar. Isso é de fato um derradeiro final para estes zelotes.

Quarenta Noites de Gehenna

As pessoas que tratam outras pessoas como menos do que humanos não devem ficar supressas quando o pão que eles lançaram sobre as águas venha flutuando de volta para eles, envenenado.

—James Baldwin, “No Name in the Street”

Inferno são outras pessoas

—Jean Paul Sartre, No Exit

A hora finalmente chegou para Deus desencadear a Gehenna, para o veneno que é o Absinto derramar abaixo a partir dos céus e destruir os Membros, onde for que eles se escondam. Há somente um lugar na Terra seguro deste julgamento apocalíptico, um lugar onde os Membros podem achar um santuário e onde eles podem sentar longe da enchente proverbial sem temer de ser afogados como o resto dos mortos-vivos. É para este santuário que os personagens são guiados e onde é oferecido a eles segurança na véspera da Gehenna. Eles devem aceitar a oferta, eles serão profundamente testados, para eles terem de permanecer neste lugar com um punhado de outros Membros – uma pequena congregação representando uma vasta seção transversal de vampiros – durante 40 noites. Se eles saírem do santuário durante esse período, eles estarão condenados. Somente se eles ficarem e acharrem uma forma de lidar com os monstros em volta deles e dentro de seus próprios corações, eles terão uma chance de salvação. Durante as 40 noites, toda variedade de tentação, conflito e dilema serão presenteados a eles por Deus e por cada um. Cabe a eles encarar todas estas coisas sem ceder à Maldição de Caim e sua natureza pecaminosa.

Esta não é uma tarefa fácil, e os Narradores são advertidos agora que esta versão da Gehenna é diferente de qualquer outra estória de Vampiro. Os jogadores e personagens do mesmo modo serão confrontados com situações e decisões que testam as suas capacidades para julgar o certo do errado, com as consequências talvez decidindo o destino do mundo. Embora haja alguma estrutura para garantir que o conto possa ser contado apropriadamente, esta estória dá aos jogadores o máximo de livre arbítrio quanto possível em um jogo de narração. A trama existente é desig-



nada a fazer um pouco mais do que estabelecer a cena, como ela era, então forneça orientação ao longo do caminho. Uma quantidade de cenários dramáticos é fornecida para manter as coisas seguindo se o Narrador precisar de alguma ajuda criativa, mas a maior parte do conto é de forma livre. Pode ser que o conto se torne profundamente filosófico ou intelectual para o seu grupo, com os personagens e outros Membros presentes em grande parte discutindo seus destinos e a exata natureza de suas existências. Pode ser que seus jogadores a prefiram mais religiosa, com muito mais de um foco na fé e milagres, redenção e condenação. Ou pode ser que você ache que isto seja arenoso, com mais ênfase a ação e até violência. Cada um é possível; todos são encorajados. Dada as 40 noites, quase qualquer coisa pode acontecer.

Como já foi percebido, os personagens podem realmente ser de qualquer tipo. Ancillae da Camarilla, um grupo de guerra do Sabá, agitadores anarquistas, sanguess-fracos assustados, anciões decrepitos, feiticeiros de sangue perversos – todos são bem-vindos. Apesar de Deus ter escolhido a filha de Caim de maior fé para fornecer o santuário de uma maneira não completamente diferente da arca de Noé, Ele pretende encher esse santuário com vampiros de todos os tipos. Somente assim poderá os Escolhidos serem verdadeiramente testados, poderá suas capacidades de se erguer acima de suas naturezas serem totalmente reveladas. Como tal, os personagens não são os únicos Membros que se juntaram a Ferox e Alia no abrigo deles. O Narrador deverá introduzir outros Membros que representem essas coisas que os personagens do grupo não representam. Se os personagens são uma coterie de neófitos da Camarilla relativamente morais, eles devem ser complementados com um assassino da Mão Negra, um Samedi demente, talvez alguns Malkavians incomprendidos; talvez até alguns antigos e enigmáticos Membros cuja linhagem sozinha causaria uma agitação. Os únicos Membros que não devem estar incluídos são aqueles que venderam suas almas ao Adversário – infernalistas e sua laia. Estes bastardos já são amaldiçoados para a eternidade, e o plano de Deus inclui nenhuma chance para as suas salvações. Se algum dos personagens em seu jogo acontecer de ser um infernalista, ele deverá passar as 40 noites do lado de fora do santuário. A alma amaldiçoada pode desejar espirar nas janelas e implorar por salvação, mas isto não fará diferença; o destino do personagem está selado. Não sofra de remorsos sobre isto – o jogador escolheu o Mal quando ele criou o seu personagem como um infernalista, e a checagem finalmente ao esperado, por assim dizer.

Os Escolhidos

Ferox e Alia seguiram a Palavra de Deus e viajaram o mundo procurando esses Membros para ser oferecida a salvação. Eles identificam Membros baseados somente sobre suas interpretações do que eles acreditam ser os sinais de Deus, acreditando que Deus garantirá que eles escolham os Membros certos. A du-

pla não sabe sequer quantos Membros eles irão reunir com eles no santuário, novamente acreditando que Deus irá fazer as coisas certas. Tudo o que eles sabem é que às vezes eles simplesmente tem um sentido de que para certos Membros será oferecida a salvação. Isto certamente pode ser devido a um presságio, um sonho ou algum outro auspício. De qualquer maneira, quando eles encontrarem um dos Escolhidos, Ferox “marca-o” ao realizar quais quantidade para um sacramento especial, algo que ele chama de a Unção dos Escolhidos. Usando o seu próprio sangue, a Gárgula fiel suga um símbolo do Membro que for ungido como um dos Escolhidos em uma porta, janela ou outro portal para o refúgio enquanto estiver pronunciando uma breve benção dos nomes desses Membros. Mesmo se o sangue for apagado antes do sol nascer e queimá-lo, o poder da Unção não pode ser diminuído. A partir deste momento em diante, esse Membro é um dos Escolhidos.

A marca sagrada deste sacramento colocada sobre o Escolhido não é física, mas espiritual. Ela não altera a aura de um Membro, mas ela marca a alma dele de uma forma que possa ser detectada apenas por aqueles possuidores da Fé Verdadeira. Até então, a marca fica obscura, aparecendo para estes Membros espirituais como uma imprecisa mancha dourada sobre a testa do Escolhido. Somente os mais sábios compreendem que esta é uma marca de Deus e que o Membro foi escolhido por algum grande propósito. Na verdade, até Ferox não entende completamente o que ele realmente está fazendo ao realizar a Unção dos Escolhidos, mas ele acredita que isto irá chamar os Escolhido para ele quando for a hora. Para mais detalhes sobre a convocação, veja a barra lateral “Para Quem Os Sinos Tocam”.

Aos Narradores é dada Liberdade quase completa em escolher qual Membro incluir entre os Escolhidos. Salvo os personagens e dois outros Membros conhecidos como os peregrinos, quase qualquer outro Membro pode ser incluído neste seletivo grupo. Enquanto é recomendado que o número total de Membros no santuário durante a Gehenna não exceda uma dúzia em tamanho, esta é a sua crônica, portanto qualquer quantidade é possível. O objetivo é ter o suficiente para fornecer uma vasta gama de arquétipos de Membros e também ter um balanço entre a privacidade e a claustrofobia para as 40 noites de Gehenna. Além disso, tenha certeza de que não haja tanto Membros que torne difícil representar eles como tão real, indivíduos únicos. Retratar os Escolhidos como simplesmente personagens genéricos ou estereotípicos não serviriam a esta estória final nem um pouco.

Entre os Escolhidos pode estar outros Membros locais, mas eles são mais provavelmente completos estranhos para os personagens, tendo viajado longe em resposta às convocações divinas que eles escutaram



por mais de uma semana até agora. Com a exceção de Caim e os Antédluvianos (os quais ofuscariam tudo o mais), ou os infernais, qualquer Membro é possível. Sempre quis usar Karsh? Que tal Ambrogino Giovanni? Sascha Vykos? Etrius? Os personagens de sua própria autoria? Este cenário dá a você a oportunidade de resolver os destinos de todos esses Membros para os quais você sempre teve um desejo de trazer para uma estória. É também válido considerar a adição de pelo menos um dos Membros “estranhos”, para adicionar alguma variedade real – alguém que não teria apenas um ponto de vista muito diferente das coisas, mas também pode apenas surpreender os personagens que ele subsiste em primeiro lugar. Faça um dos Lai-bon aparecer, talvez um dos assustadores Naglopers. Introduza um dos estranhos Tlacique; talvez até um dos Premascines, ou um Gangrel aquático. Não se preocupe sobre uma disparidade de moralidades, Disciplinas ou qualquer coisa disso. Deus teve em conta que ninguém dos Escolhidos tenha vantagens indevidas sobre os outros. Apenas siga e inclua entre os Escolhidos aqueles Membros que você sempre quis que seu grupo encontrasse ou confrontasse. Esta é a chance final deles em fazê-lo, portanto não se contenha.

Alguns Narradores podem sentir que esta síntese de personagens pode ficar muito boba, tendo de repente todos estes Membros celebridade se reunindo para um grande grupo letárgico, e eles estariam corretos. Se isso é o que você realmente quer, vá em frente, mas seria muito mais apropriado simplesmente incluir um ou dois de tais Membros no máximo. Os Escolhidos remanescente (talvez apenas mais uma dupla, dependendo do tamanho de seu grupo e quantos Escolhidos você sente que funcionar melhor para a sua crônica) devem ser desconhecidos, apenas Membros aparentemente aleatórios que aconteceu de serem aproveitados para uma chance de salvação. Claro que, eles devem ser tudo menos aleatório. Estes Membros devem ser criados ou selecionados precisamente porque eles fornecem um enfrentamento diferente do vampirismo do que o grupo. (A maioria dos manuais de *Vampiro* tem uma quantidade de personagens que seriam adequados para uso aqui). Se o grosso dos Escolhidos acontecer de ser intelectual, então adicione um ignorante rústico ou dois. Se todos parecerem muito violentamente inclinados, equilibre isso com um pacifista devotado. Se a maioria do grupo for relativamente jovem em idade, introduza um Matusalém de 6.000 anos de idade para que o seu ponto de vista unicamente antiquado traga algo novo à mistura. Um ateu dedicado pode também ser interessante, dado a natureza da Gehenna. Novamente, não se preocupe sobre equilibrar as Disciplinas ou outras características – apenas equilibre os tipos de personagens.

Santuário

Fazem alguns anos desde que o plano de Deus foi

revelado à Ferox e o Absinto apareceu no céu a noite. Nesse momento, Deus indicou somente que Ferox reconheceria o santuário quando fosse a hora e que ele seria a casa de Deus. A Gárgula entendeu isto como sendo uma igreja ou outro lugar sagrado, portanto ele manteve seu antigo hábito de procurar refúgio em tais lugares. Ele e Alia viajaram o mundo procurando por sinais para indicar quais eram os outros Membros para ser oferecida proteção da futura purgação e esperando descobrir o próprio santuário verdadeiro. Agora, após mais do que quatro anos, eles acharam o lugar que eles estavam procurando.

O santuário é tão importante para a estória da Gehenna quanto a arca de Noé foi para a estória bíblica do Grande Dilúvio. É o único lugar onde um grupo seleto de Membros encontrará abrigo enquanto Deus faz chover destruição sobre o resto de sua raça. Em adição a simplesmente servir como um lugar de segurança em relação a tempestade, ele também fornece uma atmosfera apropriadamente Gótica que captura muito do tom de *Vampiro*. Por causa dele ser um lugar de veneração, sentimentos de condenação e salvação são também evocados, e lembranças da presença de Deus devem ser impossíveis para os personagens evitarem dentro de suas paredes. Finalmente, isto é um exemplo adequado do próprio Mundo das Trevas. A igreja não é mais um lugar de ativa veneração, mas é ao invés uma ruína que mal se aguenta em pé que está deixada para apodrecer em uma paisagem urbana que se tornou simbolicamente de Deus. Isto diz mais sobre a desesperação, tragédia e desesperança que está prevalente na Terra do que sobre qualquer devoção religiosa.

O santuário deve ser uma grande e abandonada igreja Gótica em uma parte desesperadora da cidade. Se sua crônica já tem tal igreja, sinta-se livre para usá-la. Do contrário, crie uma em uma região apropriadamente abandonada nas periferias da cidade onde a vida é barata e somente as almas mais desesperadas poderão ser achadas. Você poderia também localizá-la em uma cidade próxima para a qual os personagens possam viajar, se tal igreja for inapropriada para a cidade natal de sua crônica. A estrutura deverá estar em ruínas, provavelmente condenada pelas autoridades, e provavelmente fechada com tábuas e trancada atrás de correntes e cadeados. Apesar de tais barreiras, ela está provavelmente coberta com pichação, e os resíduos de viciados em drogas, os sem teto e os perdidos estão espalhados pela propriedade. A igreja deve ser grande o suficiente para que os personagens possam sair da nave principal de forma a se engajar em conversas semiprivadas, mas não tão grande que eles possam se esconder um do outro por qualquer extensão de tempo. Finalmente, os níveis de subsolo devem ser inacessíveis, talvez bloqueados por escombros ou, melhor ainda, completamente inundados, convenientemente simbólico do primeiro Grande Dilúvio.

O ponto principal é que o santuário deve servir adequadamente para uma dúzia de Membros para passar 40 noites sem eles terem de passar por cima um do outro, mas ele deve também dar a eles só o espaço suficiente para que eles não se sintam como ratos presos em um navio afundando (pelo menos não muito). Os personagens estão efetivamente presos aqui pela duração, e o espaço deve deixá-los irritáveis e claustrofóbicos, mas não muito para que eles não achem um canto agora e então onde eles possam procurar um grau de solidão. Ela deve também ter uma clássica sensação inquietante que reforça a noção de quase religião medieval e a noção onipresente de Deus, mesmo se ela não for usada como tal por um longo tempo.

É importante que o Narrador pense sobre este lugar e como ele é por dentro. Muitos exemplos excelentes de catedrais e igrejas Góticas podem ser encontradas online ou em um bom dicionário visual, e uma visita a lugar real como este pode fornecer todo o necessário para acuradamente descrever como o santuário é em sua crônica. Ela deve ser uma igreja Cristã – clássicas catedrais Católicas funcionam bem – mas isto não é para significar algo absoluto. Se um templo Judeu parecer mais apropriado ou até uma mesquita, vá em frente. É melhor, entretanto, evitar casas de adoração menos tradicionais, pois poucas conseguem transmitir a noção de imensidão bíblica que é tão importante para esta estória. Finalmente, é a Fé Verdadeira de Ferox que faz da igreja um santuário contra a varíola da Gehenna. Antes de sua chegada, a igreja era nada mais do que uma edificação essencialmente esquecida. Uma localização apropriada que simplesmente torna mais fácil para os jogadores sentirem a noção do divino durante a provação de seus personagens.

À parte de sua condição física e estética, o santuário tornou-se um lugar muito especial desde a chegada dos servos de Deus. Primeiro, ela é possuidora daquilo que constitui uma classificação Arcana muito alta (veja o *Vampiro Manual do Narrador*), significando isso sem indicar, uma investigação física, ela deixa nenhuma “assinatura” para as Disciplinas dos Membros detectarem. O que isto significa é que qualquer coisa que acontecer lá dentro, e qualquer um que escolher ficar na igreja, deixará de existir para a maioria dos intentos e propósitos daqueles do lado de fora da igreja. Esta seclusão não corta laços de sangue (que vierem depois), mas isto significa que estes Membros de dentro não estão sujeitos a Convocação, os Membros do lado de fora não conseguem entrar usando Projeção Psíquica, etc. Este é o designado santuário de Deus, e os maiores poderes dos Membros empalidecem em comparação àqueles do Criador.

Segundo, por causa da presença de Ferox, a igreja tem uma classificação efetiva de Fé Verdadeira de 9, fazendo dela extremamente difícil para a maioria dos Membros de entrar fisicamente, mesmo se eles tiverem consciência do lugar. Somente aqueles Membros que foram marcados por Ferox com os Escolhidos se acharão aptos a ignorar este efeito. Isto não significa

que eles serão afetados de alguma forma – eles provavelmente ainda estarão impressionados com o lugar – mas que apenas a santidade do local não irá na realidade inibi-los de se aproximar e entrar.

Terceiro, sobre entrar na igreja, todas as Disciplinas são limitadas ao nível de Fé Verdadeira de um Membro mais um. Isto efetivamente significa que à parte do Ferox, a maioria dos outros Membros provavelmente terão o acesso a qualquer coisa maior do que o primeiro nível da Disciplina dentro do santuário. E mais, nenhuma forma de magia do sangue ou Necromancia funciona afinal, pois tais artes são de uma natureza blasfêmica.

Finalmente, dentro da Igreja, os Escolhidos perdem um ponto de sangue a cada 10 dias, ao invés do usual um a cada dia. Isto garante que ao menos eles sigam por aí gastando sangue como se ele caísse do céu, cada um dos membros deverá ter o suficiente para

Para Quem Os Sinos Tocam

Toda noite desde o reconhecimento de que ele havia encontrado o santuário que ele havia estado procurando por tanto tempo – 11 noites atrás quando a estória começou – Ferox realizou um breve ritual intencional a convocar os Escolhidos para a igreja em tempo para a Gehenna. O ritual tomar apenas alguns minutos e envolve o soar de um pequeno sino de igreja. A Gárgula geralmente realiza o ritual no meio da noite, mas ele então nem sempre o faz na mesma hora. Durante o ritual, cada um dos Escolhidos – e somente os Escolhidos – escutam o que soa como o distante soar de um grande sino de igreja. O som dura não mais do que um minuto, mas ele mexe no ouvinte uma compulsão em achar sua fonte. Quanto mais próximo do atual santuário que o ouvinte estiver, mais alto o sino toca. Cada vez que um dos escolhidos escutar o som, o seu jogador deve fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade de 8 se ele intender a ignorar a compulsão mística até a próxima vez que o sino tocar. Se o teste falhar, o personagem deve tentar localizar a fonte do som, embora ele possa fazê-lo tomando um cuidado usual e sensibilidade. Um serviço mal feito, entretanto, indica que o Escolhido seguirá para quase qualquer distância para procurar a fonte do sino, mesmo colocando-se em sério perigo para assim fazê-lo. Gastar um ponto de Força de Vontade permite o Escolhido a resistir a compulsão para a duração de uma única cena.

Este Sistema provavelmente não virá ao jogo até os personagens serem ungidos como Membros Escolhidos depois na estória. Entretanto, os Narradores podem querer usá-lo para determinar quantos pontos de Força de Vontade os outros Escolhidos têm ao começar o Ato Dois.

passar as 40 noites sem cair em torpor.

[Nota: estas condições suplantam aquelas apresentadas como o Murchamento no Capítulo Um].

Absinto

Apesar da ira de Deus se manifestar como um vapor gasoso que despeja para todos os cantos da terra, os próprios personagens irão, no mais provável, ter nenhuma experiência direta disto. Seles tiverem, eles estariam tão amaldiçoados quanto todos os Membros que não estejam entre os Escolhidos. Ainda assim, é tanto poético quanto talvez necessário descrever não apenas a natureza deste fenômeno, mas também como ele afeta os vampiros em termos de mecânicas de jogo. Talvez um personagem escolherá tentar suportar a tempestade, como ela era, recusando a oferta do santuário. Talvez, para elevar a noção de tragédia, o Narrador deseje descrever como isto seja para os Membros quem deve sofrer e ser destruído.

A Estrela Vermelha ficou visível no céu desde 1999 para aqueles Membros possuidores de Auspícios, assim como outros – como alguns Malkavianos, Membros de sangue-enfraquecidos e até os mortais muito raros – que tem similaridade sensitiva, embora diferentes percepções. Tal permanece o caso por todo este conto, significando que a maioria dos filhos de Caim nem sequer realmente sabe a natureza da repentina aflição que eles vivenciam. Os mortais não têm ideia de que qualquer coisa incomum esteja ocorrendo, e isto é precisamente o ponto da Gehenna. Deus intende varrer os vampiros do mundo sem perturbar os mortais alegremente ignorantes, os quais são Sua única real preocupação. A Gehenna deve chegar e passar como se ela fosse nada mais do que uma leve brisa, até onde os Filhos de Set ficarem preocupados.

A Gehenna não precisa começar em qualquer data em particular, embora possa parecer apropriado ter todo o inferno para se soltar em alguma data religiosamente notável. Para uma sensação verdadeiramente gótica, a estória pode ocorrer no outono, com três desprovidos membros e uma lua da colheita no céu, ou talvez o inverno funcione melhor, simbolizando a morte silenciosa. Desde que os personagens passem apenas a parte inicial do conto do lado de fora do santuário, isto realmente não faz muita diferença se for quente ou frio ou chovendo ou nevando além da caverna ecoante da igreja. Novamente, isto é o melhor para simplesmente tê-lo ocorrendo quando se encaixar com a sua crônica em andamento. Não há necessidade de forçar uma data sobre a Gehenna. Ela deve vir quando menos esperado, quando ninguém esteja realmente observando, e mais importante de tudo, quando for o momento certo para trazer um fim para a crônica.

Para aqueles raros Membros que conseguem perceber a Estrela Vermelha, a chegada da Gehenna começa com um flash relâmpago quando o Absinto literalmente explode. Este pulso de luz carmesim enche o céu inteiro por um breve momento; não o suficiente para cegar aqueles que consegue vê-la, mas certamen-

Por Que Quarenta Noites?

Pode parecer um pouco estranho que Deus não destruiria os Membros com um único golpe em uma única noite. O Criador é certamente capaz de fazer isto, então por que Ele não faz? A resposta é tão antiga quanto Abraão. Deus deseja que aqueles que devam ser punidos para compreender totalmente o porquê de eles terem de sofrer. Ele está dando aos Membros uma chance de compreender seus sinais antes deles literalmente encontrarem o seu Criador. Se eles fossem para serem simplesmente destruídos em um lampejo de luz divina, não haveria tal compreensão, e a ira de Deus seria injusta. A maioria dos Membros não sobrevive de qualquer forma a todas as 40 noites; isto é meramente um período de tempo que garante que os Membros tenham tempo para refletir sobre seus crimes e aceitar suas punições. Ela também garante que nenhum Membro na realidade sobreviva à Gehenna. Não importa o quanto resiliente e talentoso eles possam ser, nenhum Membro é capaz de fazê-lo em todas as 40 noites, além daqueles no santuário.

te o suficiente para merecer a sua total atenção. Quase que imediatamente após esta explosão inicial de luz desaparece, a estrela desapareceu, substituída por uma nuvem do mais profundo carmesim que já estava se expandindo rapidamente para envolver a Terra. Mais espiritual do que físico, este vapor viaja rapidamente e penetra em qualquer coisa e em tudo – dos mais profundos buracos na Terra para o fundo do oceano, e dos picos mais altos para o interior dos aviões em voo. Antes da primeira noite terminar, os únicos Membros na Terra que não são sujeitos ao ruinoso veneno do Absinto são aqueles Escolhidos no santuário com Ferox. Tenha em mente que a maioria dos Membros não saberão sequer que a Gehenna chegou. Eles não se darão conta de que eles encaram certa ruína até os efeitos do Absinto começar a fazer das suas não vidas cada vez mais... difícil.

Quando as 40 noites tiverem passado, as águas purificadoras da ira de Deus finalmente se dissipam como se elas nunca haviam existido. Os últimos traços da Estrela Vermelha e seu veneno gasoso desapareceram. A Gehenna acabou, e os únicos deixados para perceber que isto sequer aconteceu em primeiro lugar são aqueles Membros que permaneceram no santuário e foram capazes de se redimir no julgamento de Deus.

[Uma Nota Final: alguns personagens irão inevitavelmente acreditar que eles têm uma forma de ganhar Deus e escapar de Sua ira, e não ao entrar no santuário fornecido a eles. Alguns podem escolher seguir para o plano astral ou algum outro reino de existência para ficar de fora da Gehenna, esperando que quando tudo estiver acabado eles possam apenas voltar e tudo estará como era antes, exceto pela perda da maioria dos outros Membros. Isto não é verdade.

Tudo faz parte da Criação de Deus e, portanto, tudo está sujeito ao poder do Absinto e à justiça fria que ele traz. Não importa se um vampiro esteja na Tempestade, Malfeas ou qualquer outro lugar dentro da cosmologia do Mundo das Trevas. A não ser que ele esteja no santuário, ele é um caso perdido. Não há realmente fuga para o condenado].

Os Efeitos do Absinto

No geral, os gases remanescentes do Absinto são uma força mística que dilui e finalmente lava o Sangue de Caim. Isto fisicamente não faz o vitae desaparecer, nem ele diretamente faz mal aos Membros de uma forma que produza sensação imediata ou perda de níveis de vitalidade. Entretanto, a eficácia e duração do nevoeiro divino é mais do que suficiente para garantir que nenhum Membro deva permanecer não-vivo pelo tempo que a Gehenna durar é claro. A seguir estão os vários efeitos que todos os Membros que não estão no santuário vivenciam durante as 40 noites de Gehenna. Neste cenário, estes efeitos suplantam o Murchamento como delineado no Capítulo Um.

- O primeiro e mais notável efeito que o Absinto tem sobre os Membros é o despedaçamento de todos os laços de sangue, dos juramentos de sangue individuais aos Vinculi do Sabá. Estes laços são todos quebrados imediatamente, provavelmente resultando em muitos Membros repentinamente vivenciando sentimentos incomuns sobre certos outros Membros, particularmente aqueles que eles sempre haviam desprezado, mas foram forçados a amar devido a virtude de um laço de sangue. Além do mais, nenhum laço de sangue pode novamente sequer ser criado; o Absinto é simplesmente muito poderoso.

- Os vampiros perdem a capacidade de transsubstanciar o sangue mortal para o vitae vampírico. Em resumo, o único vitae que existe por mais tempo é a substância ainda nos vampiros. Um vampire pode beber tudo o que quiser dos mortais ou animais, mas não importa quanto ele ingeriu, ele fornece nenhum sustento. Os únicos meios de sustento remanescente para os Membros é o vitae de um outro vampire (ou de carniçais). Obviamente, esta é uma situação bem séria, mas uma que os vampiros podem não se dar conta até eles terem pelo menos tentado se alimentar algumas vezes. Embora, após isso você pode apostar que eles irão ficar em pânico, especialmente desde que eles continuem a perder um ponto de sangue a cada noite apenas para se levantar.

- Os vampiros são incapazes de gerar uma cria ou usar seu vitae para sustentar um carniçal (embora o vitae ainda em um carniçal permaneça viável até que ele seja esgotado). Qualquer tentativa de Abraço simplesmente falha, enquanto que os carniçais podem reclamar que eles ainda estão com sede e imploram por mais.

- Os limites máximos do poder de um vampire diminuem rapidamente. Na última das 40 noites, até os Antediluvianos não são mais fortes, por assim

dizer, do que um Caitiff de 15^a geração. Em termos de jogo, isto significa que uma outra geração efetivamente desaparece a cada duas noites. Na primeira noite, somente Caim é (teoricamente) afetado, tornando-se nada diferente do que a muito tempo desaparecida Segunda Geração. Na Terceira noite, ele é o equivalente dos Antediluvianos. Na quinta noite, nenhum vampire é mais forte do que aqueles da Quarta Geração, e assim por diante. Por esta matemática, na 13^a noite de dilúvio nenhum vampire possui poder maior do que aquele da Oitava Geração, enquanto que na 23^a noite, o poder da Décima Terceira Geração é o maior que pode ser alegado, até por Caim. Finalmente, na 27^a noite todos os vampiros que restaram saberão o que significa ser um vampire de sangue-enfraquecido, pois eles são o equivalente aos Membros da 15^a geração. A cada noite após a 27^a, o reservatório máximo de sangue de todos os vampiros diminui em um até que na 37^a noite, quando eles não mais conseguirem manter algum vitae em seus corpos murchados. Neste ponto, qualquer Membro que sobreviveu encontra a sua Morte Final, o mais tardar no nascer do sol da manhã após a 37^a noite. Entretanto, a Gehenna continua por todas as 40 noites, por precaução.

- Finalmente, o custo de todas as magias de sangue dobra imediatamente, e a dificuldade para usar qualquer trilha ou rituais aumenta em dois. Isto cobre a Taumaturgia, a Feitiçaria Koldunic, a Necromancia e as variações mais exóticas de magia do sangue (tal como Dur-An-Ki, Feitiçaria Setita, etc.). Qualquer magia do sangue empreendida que se baseia no poder do infernal ao invés do vitae resulta em uma falha automática e provavelmente alguma punição divina extra no local. Narradores, usem sua criatividade, mas certifique-se de que estes infernalistas aprendam suas lições. Este é o tempo de Deus para realizar as Suas coisas, não as do Demônio.

Note que todos estes efeitos listados se aplicam igualmente aos carniçais, revenants e dampiros, assim como qualquer coisa a mais que use o vitae vampírico. Aqueles que sobreviveram a um período de vida mortal repentinamente dessecam e morrem, enquanto os relativamente jovens passam por um rápido envelhecimento até seus corpos chegarem a sua real e cronológica idade. Nesse ponto, eles se tornam mortais comuns, incluindo os dampiros. Deus não automaticamente condena aqueles que recebem somente metade da Maldição de Caim. Entretanto, quando a Gehenna estiver finalizada, nenhuma gota do sangue de Caim restará na Terra.

Reações dos Membros

Pode parecer que ao primeiro perceber que a Estrela Vermelha está literalmente inundando a Terra com um nevoeiro letal e místico, muitos Membros, especialmente aqueles possuidores de poderes sobrenaturais poderosos, fariam algo. Eles podem chamar seus servos para infligir o caos, alcançar com suas Disciplinas e travar uma batalha aberta um sobre o outro, ou apenas correr através das ruas da cidade deixando

o mundo saber que vampiros existem e que o Fim do Mundo está sobre eles. Se todos os vampiros na Terra repentinamente descobrir que isto é o fim, o que eles iriam perder?

Bem, primeiro de tudo, nunca deve ser esquecido que a maioria dos Membros são bastardos paranoicos que nunca revelariam qualquer coisa para qualquer um a não ser que eles fossem amaldiçoados, com certeza que isto seria para seu benefício assim fazê-lo e nunca poderia ser usado contra eles por seus companheiros sanguessugas traidores. Imagine o príncipe de uma cidade repentinamente descobrindo que ele havia contraído uma rara doença do sangue e a cada noite ele ficava menos poderoso. (De certa forma, isto é o que está acontecendo). O menor sinal para seu Membro companheiro de tala puro seria como sangue na água para o primogênito e qualquer outro Membro que nunca considerou derrubar o príncipe. Eles não hesitariam capitalizar as notícias por um Segundo. Tal é a Maldição de Caim.

Isto é exatamente a mentalidade que a maioria dos Membros tem quando eles primeiramente notam que as coisas não estão mais muito bem. A última coisa que eles querem fazer é espalhar a palavra; isso é como declarar um prêmio sobre sua própria cabeça. Somente aqueles Membros que absolutamente acreditam em outros Membros – e vamos ser honestos, quantos deles existem, realmente? – iriam sequer considerar tal ideia, quanto mais seguir em frente e confessor. Vamos também não esquecer que os laços de sangue não mais existem, portanto até esta lealdade imposta se foi pela janela. Certamente não é para dizer que algum Membro ainda possa deixar escapar o fato de que algo suspeito está acontecendo e eles queiram saber se alguém mais percebeu as mesmas coisas. Ainda assim, dado o mesmo que esteja provavelmente subindo a espinha de todo vampire a esta altura, o tagarela rapidamente se encontraria saudando o próximo amanhecer.

Os vampiros mais poderosos de todos, os Antediluvianos e Matusaléns, não ficarão quietos pelas mesmas razões, mas eles têm muitas das suas próprias boas razões. Sobretudo, eles estão aterrorizados a um grau bem maior do que seus descendentes, pois eles são afetados pelo murchamento bem mais cedo. Descobrir uma noite que você não pode mais usar essa potente Disciplina de Nível Oito ou aquelas de Nível Sete algumas noites depois assusta até estas criaturas. Pelo o que parece uma eternidade, eles acreditavam ser os mestres da Jyhad, os monstros mais impressionantes na Terra, e agora, assim deste jeito, o poder deles foi sufocado por alguém ou algo que eles não têm meios pelos quais enfrentar. De certa forma, eles estão muito preocupados sobre o mesmo cenário de “sangue na água”. Eles não irão necessariamente se dar conta que o que está acontecendo a eles está acontecendo com todos de sua raça, e mesmo se eles se derem conta, eles estão todos bem cientes do quanto irresistível um alvo eles seriam para vampiros antigos famintos.

Após o medo inicial e a paranoia se estabelecer, os Membros sem dúvida encontram desculpas para se removerem da sociedade vampírica na esperança de que sua doença aparente não seja detectada por seus pares. Como os sintomas aumentam em severidade e os Membros sentem que pode haver nenhuma cura para esta horrível aflição, já é tarde demais fazer qualquer coisa. Alguns escolherão saudar o nascer do sol; outros irão se encolher em uma bola e cair em um estado catatônico, incapazes de encarar o inevitável. Outros ainda correm precipitadamente em uma deradeira campanha para encontrar a religião e implorar a Deus por misericórdia – para nenhum proveito, é claro. A fraqueza única de cada clã irá colorir as noites finais de cada vampiro, também. Os Ventriue podem ficar malucos tentando encontrar alguma fonte de vitae que não apenas fornece sustento, mas que eles possam tolerar. Os Toreador podem sentar do lado de fora e simplesmente fitar, extasiados, para a terrível beleza que é o Absinto. Os Brujah podem entrar em fúria, destruindo tudo no seu refúgio e assassinar seus criados e carniçais, procurando qualquer forma de descarregar sua raiva patética. Os Malkavians podem recuar em suas próprias mentes, ignorando o mundo em volta deles. (Dada as ilimitadas psicoses que eles podem sofrer, qualquer coisa é possível).

O que importa mais é que o mundo não irrompe em um banho de sangue com vampiros invadindo a Casa Branca e os antediluvianos marchando através do centro de Londres como imitações de Godzillas num alvoroço. Está perfeitamente bem para os Membros moribundos descarregar seu total desamparo ao uivar do topo do Edifício Empire States ou rabiscar suas últimas emoções ferozes com sangue na lateral do Taj Mahal, mas deve haver nenhum sinal público realmente notável de Gehenna. Se nenhum dos argumentos anteriores pareça explicar o porquê bem o suficiente, então apenas lembre-se que o Absinto é a ferramenta de Deus. Se ele não quer os Filhos de Caim a revirar o mundo antes deles saírem do palco, então talvez o próprio Absinto carrega um componente spiritual que força diretamente os vampiros a um estado de medo e introspecção. A questão é que o Absinto é intencional para limpar a Terra dos vampiros sem afetar a humanidade. Claro que, algumas pessoas podem se deparar com um vampiro lunático ou deprimido ou dois antes disto tudo estiver acabado, mas que deve ser a rara exceção, não a regra.

Considerações Finais

Não há necessidade para uma continuação para a Gehenna, pois na verdade, isso já esteve acontecendo por anos, se não séculos. Se os personagens e outros Membros locais não estão prontos fervorosamente esperando o fim, não há a necessidade coagi-los para ele agora. Eles já tiveram tempo o suficiente para ver os sinais. A estória deve apenas começar como começaria qualquer outra estória, talvez após um pouco de inatividade se passou desde o último episódio muito dramático. Se, entretanto, houver raramente uma cal-



calmaria na ação na sua cidade, então não force uma calmaria, também. As coisas devem parecer como se elas estivessem na véspera da Gehenna e que tudo é o caminho que sempre foi. A Estrela Vermelha não muda na aparência até a Gehenna na realidade começar, portanto após todo este período, aqueles que conseguem vê-la não irão perceber qualquer coisa diferente ainda.

Por causa deste realmente ser o último conto para ser contado, ou pelo menos certamente o último a ser qualquer coisa remotamente como todas as suas estórias anteriores de *Vampiro*, é apenas justo que seja dado aos jogadores a oportunidade para gastar quaisquer que sejam os pontos de experiência que eles acumularam por este tempo. Entretanto, como tudo já mencionado, se assim fazê-lo seria incomum no seu jogo, então não se preocupe sobre isto. Um ponto ou dois não irá mudar o resultado da estória. É apenas que se você, como o Narrador, pode fazer qualquer coisa para criar uma situação de “última chance” verdadeiramente justa para os jogadores tanto quanto para seus personagens, então sem dúvida assim o faça. Pelo final desta estória, o grupo deve sentir que eles não apenas foram entretidos ou dado uma chance para ser uma parte integral do fim de *Vampiro*, mas eles devem sentir que a eles foram dadas todas as oportunidades possível para seguir para essa última estória tão preparada quanto eles poderiam estar.

É também uma boa hora agora para o Narrador dar uma boa última olhada nas fichas de personagem antes que uma oportunidade seja perdida depois. Onde estão as maiores forças e fraquezas dos perso-

nagens? Quais são realmente as suas Naturezas (contra o que eles escreveram na ficha)? Quais são os relacionamentos que estes Membros tiveram com seus pares e com mortais? E sobre a verdadeira família? Olhe as suas Virtudes, os níveis de sua Humanidade ou Trilha, e pense sobre quem estes personagens realmente são de uma forma que você possa nunca ter feto antes. Use os pontos no papel como guias, mas melhor ainda, recorde-se de como estes personagens agiram no passado quando se depararam com importantes decisões de moralidade, vida e morte. Este tipo de reflexão e contemplação deve sempre ocorrer para bons Narradores, mas se não, pelo menos faça isto agora. O que você sabe sobre os personagens não apenas ajuda você a manter esta estória tal como é, mas lhe proporciona muitas grandes ideias sobre como você pode costurar os eventos para os personagens de seu grupo. Qualquer tentativa de personalizar o Absinto não é apenas admirável, mas seguirá um longo caminho adiante fazendo deste o melhor final possível para uma crônica confiantemente muito divertida.

A estória começa três noites antes do Absinto irromper e seu dilúvio amargo for desencadeado sobre o mundo. Feroz e Alia já estavam na cidade por algumas semanas, tomando abrigo em uma antiga e abandonada igreja na parte mais negligenciada da cidade. Este é o santuário que Deus preparou para eles. Os personagens já podem ter alguma alusão que os dois estão por perto, mas ainda assim, estes dois devem permanecer tão misteriosos quanto possível – não revele nada muito cedo. A dupla veio para a cidade como o

Ato Um: Na Véspera da Gehenna

resultado da atual busca pelos Escolhidos, incertos de quantos mais existem para achar. Desde que eles estiveram gastando quase todos os dias por anos em igrejas, eles não se dão conta que eles haviam finalmente encontrado o santuário até quatro noites antes, quando Deus falou com Alia e disse a ela que a peregrinação dela havia terminado e que a Gehenna viria em uma quinzena. Antes de descobrir isto, os dois haviam ficado nas sombras e observado os Membros locais por qualquer sinal que um dos Escolhidos pudesse estar entre eles. Entretanto, agora que eles sabem o tempo preciso de quando a Gehenna irá começar, eles em grande parte se confinaram na igreja de forma a se preparem para esse momento final e estarem prontos para receber os Escolhidos quando eles chegarem. Uma quantidade de Escolhidos já achou seu cainho para a cidade, mas nenhum ainda descobriu para onde é que eles devem ir. Cada um encontrou o seu próprio refúgio temporário, e, dada a estranha natureza do chamado, cada um conteve-se de anunciar a sua presença às autoridades dos Membros locais, preferindo saber mais sobre o porquê de eles estarem aqui antes de descartar o seu abrigo.

O primeiro ato começa com os personagens encontrando dois Membros estranhos na cidade, um Gangrel e um Tremere que se considera peregrino de certa maneira. Um é um ex-pecador agora na estrada em busca da redenção pessoal. Seu companheiro é um ex-humanista agora exausto e saturado com a dúvida e o medo. Estes Membros acreditam que eles estejam no exato precipício de uma grande descoberta que pode mudar o mundo para todos os Membros, embora eles ainda não saibam exatamente o que essa descoberta possa ser. A associação deles com os personagens logo chega à atenção de alguns dos Membros mais influentes da cidade, os quais imediatamente criam todas as formas de rumores, especialmente quando eles reconhecem o peregrino Tremere como um ex-alastor, agora ele mesmo na Lista Vermelha. Acreditando que um dos Anátemas esteja na cidade gera bastante medo e paranoia entre os locais, e proporcione muito ação, mesmo quando tudo que os Membros saibam está prestes a vir a um fim esmagador. Ironicamente, enquanto os Membros da cidade tomam medidas contra

Anátemas e Alastores

A Camarilla mantém uma lista de 13 Membros considerados os “mais procurados” em virtude de seus presumíveis crimes atrozes contra a seita. Os Membros nesta lista são conhecidos simplesmente como os Anátemas e são considerados por representar uma grande ameaça para todos os Membros. Como tal, é dado a todos os Membros um mandado geral para destruir estes monstros vis. Entretanto, certos Membros caçam ativamente os Anátema. Conhecidos como alastores, muitos são ex-arcontes que foram designados para a posição. Alguns são meramente Membros fortuitos o suficiente para abater um Anátema, e sido nomeado como alastor como consequência. Aqueles que obtiveram êxito em na realidade derrubar um dos Anátema top cinco é dado reconhecimento especial e referido como Alastores Vermelhos; a eles é concedido até maior respeito e autoridade.

Além de saber que um perigoso vampiro foi eliminado, cada alastor é recompensado com algo chamado o Troféu. Este prêmio varia muito, dependendo do clã que coloca em primeiro lugar o Anátema em questão na Lista Vermelha. Entretanto, em quase todos os casos isto é muito substancial, e pode até incluir a diablerie sancionada, o ensinamento de Disciplinas raras ou benefícios maiores de clã. A única coisa certa é que cada alastor é tecnicamente imune a acusações por qualquer Membro abaixo do próprio Círculo Interno. Mesmo que os justicars sejam proibidos de interferir com os alastores na perseguição dos Anátemas. Finalmente, cada um carrega uma tatuagem mística comumente chamada de a Marca da Besta sobre a palma direita, portanto esse apropriado Membro pode verificar a identidade do alastor, caso haja qualquer dúvida. Qualquer alastor nunca deve cometer diablerie em um dos Anátema, algo estritamente proibido, esse alastor é privado de sua posição imediatamente e muito provavelmente assume o lugar do Anátema destruído na Lista Vermelha. Seus ex-colegas agora se tornam seus caçadores, e sua destruição se torna uma prioridade máxima, pois qualquer vampiro capaz de derrubar um dos Anátema é certamente um vampiro a que deve se preocupar.

Os Narradores precisam ter em mente que seja improvável que qualquer um a não ser o princípio e talvez um ou dois anciões bem relacionados (Conhecimento da Camarilla 4+) seja capaz de nomear qualquer dos Anátema, deixe sozinho um dos alastores geralmente discretos. Correm boatos, é claro, mas a maioria dos membros iriam possuir muito pouca informação útil. Na realidade, muito do que eles podem alegar em saber seja provavelmente e flagrantemente incorreto. Esta confusão e desinformação sobre quem estes assustadores membros sejam e do que eles são capazes deve ajudar a aumentar a paranoia e medo nesta estória. Fatos muito claros diminuem o drama e basicamente tiram um pouco do impacto.

o Anátema Hector Trelane, eles permanecem completamente cegos ao fato de que outro dos Anátema esteja em seu meio: Ferox.

Os personagens se encontram bem no meio de toda a ação por algumas noites enquanto eles e os outros Membros locais procuram usar a situação em sua vantagem pessoal (como os Membros são notoriamente acostumados a fazer). Dependendo de como o Narrador deseje manter as coisas, os personagens podem até já terem chegado na cidade. (Porém, e recomendando que eles não tenham, de forma a aumentar a surpresa quando a hora finalmente vier para a todos ser revelado). Os personagens devem ter contato somente com dois peregrinos, os quais eles podem ajuda ou se opor conforme eles acharem melhor. De qualquer forma, as coisas devem parecer tensas para os personagens, eles devem sentir que algo de grande importância está no horizonte muito próximo, apesar do que ele seja, eles não podem dizer. É somente na véspera da própria Gehenna que eles descobrem a verdade por si mesmos.

Os Peregrinos

Entre os Escolhidos que foram misteriosamente convocados para a cidade estão dois peregrinos autônomos que sentem isso, seja o que for, seja responsável por atraí-los para a cidade é algo de grande presságio para todos os membros.

Ryder é um Gangrel que passou a maior parte de sua não-vida como um anarquista enrenqueiro, agitando as coisas se somente para estilhaçar a ilusão de civilidade exaltada por tantos Membros. Ele cometeu a abominável diablerie em mais do que algumas ocasiões, e ele esteve à beira de perder a última de sua humanidade para a Besta que se enfureceu em sua alma até a alguns anos atrás. Uma chance de se encontrar com alguns Membros espirituais incomuns mudou tudo isso. Estes perspicazes indivíduos ensinaram a ele muitas coisas, mas o mais importante de tudo, eles inflamaram em Ryder um desejo de explorar o que significava ser mortal novamente. Desde esse momento, o Forasteiro viajou o mundo, falando para os outros de seu próprio clã assim como os Membros das origens mais estranhas – de Matusaléns a estranhos novatos com habilidades que o surpreenderam. Ryder veio a compreender que lá ainda pode haver uma esperança para a sua própria redenção, embora ele ainda se esforce para encontrar o caminho.

O Gangrel viaja com um companheiro Tremere conhecido antigamente como Hector Trelane, embora ele prefira seguir como John Trent agora. Seu senhor foi considerado culpado de gerar uma cria a pesar de ser estritamente proibido de assim fazer por seus superiores do clã, e foi destruído como consequência. Esta tragédia manchou para sempre a reputação de John e ele foi arrastado de seu refúgio em Virgínia e recrutado para labutar com pouca recompensa no subsolo de uma capela francesa influente pelos próximos dois séculos. Ele passou a maior parte desse tempo aventurando-se em alquimia e correspondendo-se

com um eclético grupo de ocultistas e visionários em volta do globo, passatempo que rendeu para a ovelha negra o apelido de Le Physicker, que denotava como um insulto pelos aprendizes da capela. A coisa mais odiosa que os pares Tremere de John sentiram sobre ele foi sua convicção cada vez mais insuportável de que os vampiros tinham nenhuma origem divina ou sobrenatural, mas era simplesmente um degrau incomum sobre a cadeia evolutiva. Ele acreditava que a humanidade esteve de alguma forma tentando superar seu atual estado e alcançar a sua final e mais perfeita forma. Os vampiros eram apenas uma tentativa da perfeição, uma admitidamente imperfeita. Estas visões, e o fato de que ele frequentemente e passionadamente falava sobre eles, fez com que John fosse afastado e efetivamente condenando ele aos níveis mais baixos da pirâmide Tremere.

John e Ryder se encontraram a alguns anos atrás em Washington, capital. John foi enviado lá por seus superiores sob a pretensão de que a capela da capital precisava de alguma assistência em se defender contra o Sabá durante a cruzada da Costa Leste desta seita, e dado suas raízes de Virgínia, ele pode ser de alguma ajuda. Na verdade, era esperado que ele simplesmente desaparecesse como resultado de uma briga interna da capela ou nas mãos do inimigo. Entretanto, a sorte tem uma estranha forma de fazer os planos desmoronarem. Ao invés de simplesmente desaparecer, o retorno de John ao lar e a relativa liberdade garantida a ele por seu novo regente abriu caminho para ele mergulhar de cabeça com seu recém-descoberto companheiro marcial em uma quantidade de situações delicadas. A mais dramática delas foi um encontro com um dos legendários Anátemas, um conhecido como Petanqua, cujos crimes eram tais que ela ganhou o segundo lugar na infame Lista Vermelha da Camarilla. Apesar de todas as probabilidades, um golpe absoluto de aparente sorte deu a John uma única e momentânea oportunidade para destruir a Anátema justo quando ela estava à beira de destruir uma série de Membros importantes. Seu golpe fatal trouxe para ele instantânea celebreidade em forneceu a ele o título de elite de Alastor Vermelho, além de acumular para ele as recompensas que vieram com a posição. O novo status de John resultou nele se tornar ainda mais um peão nos jogos dos outros mais do que nunca, algo que Ryder não queria fazer parte. Ele também ficou absolutamente convencido de suas visões sobre a natureza dos vampiros e passou a maior parte de seu tempo procurando descobrir o novo estado da perfeição humana e como ele pode possivelmente alcançá-lo por si próprio. Entretanto, Ryder afundou ainda mais na cadeia evolucionária em muitas formas, gastando a maior parte de seu tempo simplesmente caçando outros Membros por seus preciosos vitae. Os dois companheiros tinham pouco em comum, portanto eles seguiriam caminhos separados.

Durante o tempo separados, suas funções eram ironicamente viradas. Enquanto que Ryder aprendia a colocar as suas formas mais bestiais atrás

dele, as experiências de John basicamente levaram ele a um encontro com um ninho de Membros cultistas degenerados no Sudoeste Americano enquanto estava no rastro de um dos Anátema. Os fanáticos distorcidos desejaram “abrir seus olhos para o verdadeiro mal que existia no universo”. Eles torturaram o seu “convidado” Tremere por sete noites com todos os meios físicos imagináveis, mas foi o que eles eventualmente mostraram isto a ele que quase despedaçou a sua mente. Os atormentadores forçaram John a olhar para as profundezas mais sombrias do universo e para literalmente ver os horrores que espreitavam nos limites da Criação, entidades ctônicas famintas em retornar ao reino mundano e transformá-lo em seu próprio parque blasfêmico. Esta visão – real e cruelmente conectada preparada para simplesmente quebrar os magos já abalados – contradizia tudo que John tenha se convencido. A sua mente foi entorpecida pelo o que ele viu, a revelação desfez tudo o que ele acreditava ser verdade. Após mais de 200 anos, sua vontade foi finalmente e irreparavelmente quebrada. Por uma série de coincidências muito além do que ele conseguiria lidar para escapar de seus captores, mas ele nunca mais foi o mesmo novamente. John não é mais um otimista que procura transcender seu estado vampírico de forma a se tornar algo ainda maior. Ao invés, ele é assombrado pelos pesadelos infernais e paranoia que fizeram dele muito mais um sobrevivente do que o cientista que ele já foi. A sua própria moralidade desmoronou como resultado e agora ele, não Ryder, é aquele que ronda perigosamente próximo da Besta. Ainda pior, o Círculo Interno da Camarilla recebeu a notícia de uma fonte discreta que John havia cometido diablerie no anátema que ele tinha estado caçando. Estas notícias não confirmadas incitaram os clãs a denunciá-lo e nomeá-lo para a Lista Vermelha no lugar do Anátema que se acreditava que ele destruiu. Isto forçou o ex-alastor a se desassociar completamente da seita e a maioria dos outros Membros, tornando-se um verdadeiro autônomo de forma a evitar ser detectado e capturado pelos alastores que já estão em seu encalço. Foi então que ele também descartou o nome que ele era mais frequentemente conhecido, Hector Trelane, em favor daquele que ele usa agora, John Trent.

Quando Ryder descobriu que John foi nomeado para a Lista Vermelha, ele procurou por seu antigo companheiro na esperança de salvá-lo dos alastores em perseguição. Mais familiar com John do que seus outros caçadores, Ryder obteve sucesso em achar o Bruxo, mas ele ficou entristecido em descobrir o que ele havia se tornado. Ele tinha procurado por John na esperança de que as teorias não ortodoxas do Tremere pudessem estar certas o tempo todo e que juntos eles pudessem finalmente achar as respostas para as perguntas que eles ambos haviam compartilhado uma vez sobre as verdadeiras origens e natureza dos vampiros. Ao invés, ele encontrou um paranoico e inumano

Membro que veio a rejeitar todas as suas ex-crenças como nada mais do que tola ingenuidade. Ainda assim, Ryder escolher permanecer com seu antigo companheiro. Não mais egoísta e procurando somente a emoção da matança, ele acredita que talvez a sua própria redenção possa vir ao ajudar John a superar seus recentes traumas e mais uma vez assumir sua ex-busca pela humanidade e a solução para o mistério da existência vampírica. O Gangrel fica ao seu lado e faz o que ele pode para mostrar a John que alguma esperança ainda existe, que eles não são necessariamente amaldiçoados, e que eles ainda têm uma chance para evitar as terríveis coisas que John havia demonstrado. Ele também percebeu que sem sua ajuda, John tinha poucas chances de sobreviver contra os alastores que perseguiam ele.

Três Noites Antes da Gehenna

Os peregrinos John e Ryder chegaram na cidade menos de uma semana atrás, procurando refúgio em um motel em ruínas na periferia da cidade. À parte da requisitada caçada, eles se limitaram a esta mesma parte da cidade de forma a seguir despercebidos pelos outros membros, os dois passam a maior parte do seu tempo tentando descobrir justamente o porquê que eles vieram aqui em primeiro lugar. Ambos são familiarizados com a atração de uma convocação sobrenatural, mas o chamado que trouxe eles a este lugar – o badalar de sinos – é algo muito diferente. Eles passaram algum tempo tentando localizar sua fonte, acreditando que pudessem estar próximos, mas eles também começaram a reunir algumas outras pistas interessantes que eles acreditam que possam estar relacionadas. A mais importante destas é a quantidade incomum de relatos de um anjo na cidade, relatos que eles acharam nos jornais, ao ouvir o rádio e ao ativamente procurar o rebanho local que pudesse estar mais antenado a tais coisas (tais como padres ou assistentes sociais). Na última semana passada, pelo menos quatro de tais aparições ocorreu com testemunhas incluindo um adolescente, um operário aposentado, um bandido pequeno e um médico. Enquanto cada estória contada diferia das outras, as similaridades são surpreendentes. Em cada caso, o anjo é descrito como tendo uma complexão muito pálida, as obrigatorias asas, chifres em sua cabeça e vestido em uma vestimenta ou alguma outra túnica de ritual. A maioria das testemunhas diz como eles apenas se depararam com o anjo enquanto eles estavam lidando com seus usuais negócios nas ruas da cidade. Dois alegam que o anjo falou com eles, dizendo algo breve e pacificamente antes de desaparecer diante de seus olhos. Um indivíduo, o médico, ainda alega que o anjo estava acompanhado por uma garota branquela que pode ter sido um outro anjo ou talvez uma alma que partiu sendo levada para o Paraíso. Algumas igrejas locais assumiram isto como um sinal da presença de Deus, mas nenhuma foi mais

além e o declarou sendo qualquer coisa mais importante. Se pressionados, alguns pastores provavelmente acreditam que ele seja nada menos do que um fenômeno psicológico normal, no qual as pessoas que assim desejam acreditar em Deus que elas se convencem que elas veem um anjo uma vez que elas ouviram o relato de que alguém mais próximo viu. Ainda assim, os peregrinos foram investigar estas aparições com algum interesse, pois eles suspeitam que mais pode estar a trabalhar do que o gado possa adivinhar.

Por causa da aparência bestial de Ryder, os peregrinos ficam fora do centro das atenções o tanto quanto possível. A maioria das noites são gastas dirigindo em volta e prestando visitas a igrejas e outras casas de adoração de forma a determinar qual possa abrigar o sino obviamente grande que eles estiveram escutando por cada uma das últimas 11 noites. Até agora, eles não encontraram qualquer coisa que resolva o enigma do sino, mas eles continuam procurando. Eles também seguem o que for que leve eles disporem quanto às aparições do anjo. Até eles acharem uma resposta para estes mistérios, não consideram o pensamento de deixar a cidade, nem importa o quanto difícil as coisas podem ficar para eles. Ambos são certamente capazes de tomar cuidado de si, e nem tem qualquer razão para acreditar que os Membros locais iriam se apresentar uma ameaça muito grande para fazê-los pensar o contrário. Ainda assim, eles têm nenhum desejo em vir a entrar em conflito com outros Membros e fazer o que eles podem para se manterem discretos. Eles esperam que seja isso que eles possam aprender porque eles foram chamados para aqui, resolvam a questão e seguirão sem ter sequer chamado a atenção dos outros de sua raça. A última coisa que eles precisam é de um alastor para apanhar o seu rastro e força-los para uma situação sem saída.

A cena começa quando os personagens ouvem por acaso uma jovem mulher descrevendo em tom preocupado o estranho homem que está ficando no motel. Ela trabalha na maioria das noites como a atendente da recepção no motel e ficou muito perturbada por John Trent quando ele se registrou no lugar. Desde então, ela vem mantendo um olho nele e notou que a frequente presença de uma outra personagem sombrio, Ryder. A sua espionagem fez ela ficar tão preocupada quanto ao que a dupla pudesse estar a fazer que ela até ousou em chamar a polícia para checar sobre eles. Embora a polícia falou brevemente com John Trent – ele usou esse nome quando ele se registrou – a algumas noites atrás e depois disse a ela que ela tinha nada a temer dele, ela continuou a descobrir o que ela podia e temeu o pior. A atendente – dê a ela um nome apropriado a sua cidade – disse ao amigo dela estas coisas de uma forma que devesse convencer os personagens bisbilhoteiros que os estranhos que ela está falando valem a pena investigar. Ela pode ter visto a marca estranha na palma direita de John quando ele estava assinando o livro de visitas – a tatuagem única do posto de alastor; a maioria é preta, mas a do John é vermelha que convinha a seu cargo como um

Alastor Vermelho de elite. Ou talvez ela pegou um breve vislumbre da face do Ryder enquanto ele entrava no quarto de John ou entrou no carro que eles estacionaram do lado de fora do quarto (A visão do seu rosto seria o suficiente para amedrontar a maioria dos mortais, dado ao estado avançado da sua maldição de Gangrel). Ela pode ter ouvido por acaso a conversa deles, talvez ao entrar numa suite vazia próxima a porta deles e colocar o ouvido dela na parede, muito curiosa para deixar as coisas como estavam. Talvez ela na realidade viu eles acompanhar alguém, um hóspedeiro, para o quarto deles e nunca viu essa pessoa sair. Em todo o caso, ela deve dizer o suficiente para o amigo dela para despertar o interesse do personagem.

Assumindo que os personagens decidam agir sobre a informação, eles devem achar o motel fácil o suficiente e com pouco esforço serem capazes de localizar o quarto que os dois estranhos estão usando. Entretanto, a não ser que os personagens cheguem pouco antes de amanhecer, eles encontram o quarto vazio, enquanto John e Ryder estão fora caçando e não retornarão em torno de uma hora. A porta do quarto do hotel é guardada pelo uso de rituais taumatúrgicos apropriados do John contra Membros e carniçais como uma precaução contra alastores e seus servos, portanto os personagens que tocarem a porta vão ter uma surpresa desagradável. Eles devem ter uma normal abertura mortal da porta para eles, ou se eles quebrarem a porta ou a janela para conseguir acesso, uma rápida procura pelo lugar revela pouco. Além de em torno de uma semana de jornais atirados sobre uma mesa pequena, e algumas miudezas pessoais básicas na penteadeira do banheiro (pente, enxaguante, etc.), há pouco que sugira a identidade ou propósito da visita dos hóspedes. Entretanto, uma investigação mais meticulosa pode levar os personagens a notar o seguinte: alguns pequenos pontos de sangue no chão do banheiro; leve poeira cinza e o que parece ser pedacinhos de pluma espalhados pela banheira; dois pombos mortos debaixo da penteadeira; uma bala de revólver debaixo da cômoda surrada; traços fracos de desenhos estranhos pintados com o dedo de alguém no lado de dentro da porta do quarto, na porta do banheiro e nas janelas. O astuto também nota que existem sinais de consumo de comida e bebida de todo tipo no quarto (embalagens de comida, migalhas, latas de refrigerante, etc.), e o rolo de papel higiênico ainda não foi usado. Se eles examinarem os jornais atentamente, os personagens perceberão que meia dúzia de estórias foram rasgadas das edições da semana passada. Na lista telefônica também está faltando uma página ou duas – aquelas listando igrejas locais e instituições religiosas – algo que um investigador aguçado possa notar. Finalmente, uma checagem com o jovem homem na recepção a noite pode também revelar que o quarto está registrado para um único hóspede chamado John Trent que pagou em dinheiro e não apresentou qualquer identificação. Ele também requisitou que a equipe de limpeza deixasse o quarto em paz a não ser que ele especificamente pedisse para tê-lo limpado.

Pode não ser óbvio para os personagens que os residentes sejam vampiros neste ponto, pois para uma dupla de personagens sombrios com uma estranha predileção por pássaros mortos que gostam de comer muito. Até a proteção na porta, se descrita com sutileza adequada pelo Narrador, pode ser assumido como uma indicação de algum tipo de magia de cobertura. Entretanto, os personagens Tremere devem reconhecer algumas das coisas estranhas no quarto como componentes de um ritual, enquanto a proteção seja claramente o produto da magia do sangue. John usou os pombos devido a suas penas, as quais ele queimou na banheira como parte do ritual Acordar com o Frescor da Noite. Ele também rabiscou vários grifos de proteção nas portas e janelas com o seu próprio dedo ensanguentado para estabelecer a Defesa do Refúgio Sagrado antes do amanhecer. John passou seus dias na banheira enfeitiçada, enquanto Ryder dormiu na cama debaixo de pesados cobertores. Eles também improvisaram uma cadeira contra a maçaneta apenas em caso da proteção, as duas trancas e a frágil fechadura não fazer frente aos invasores.

Se os personagens decidirem vigiar o lugar e esperar pelos residentes do quarto retornarem, eles serão eventualmente recompensados em torno de uma hora depois pela chegada de um desinteressante, azul escuro e último modelo de sedan que parece como se ele não tivesse visto uma lavagem de carro em anos. Apenas John está no carro. Dado a sua paranoia, ele tinha a sua pistola à mão e uma espingarda no banco debaixo de um mapa de rodovias em caso de problemas. Ryder está na forma de morcego por perto, esperando por seu companheiro abrir a porta do quarto para ele para que ele possa entrar despercebido antes de mudar de volta para sua forma de Membro. Eles viajam desta maneira às vezes para que outros hóspedes do motel não vejam sempre dois homens indo no vai-e-vem, e então o pessoal administrativo não sabe que o quarto está na realidade sendo usado por dois hóspedes. Isto também torna mais fácil para Ryder saber de qualquer um que possa pensar em emboscar John. Após a visita da polícia a algumas noites atrás, eles não devem estar muito cautelosos. (Quem sabe que pode ser um espião para um vampiro local ou pior, um alastor?). Se os personagens escolherem não esperar em voltar para ver quem aparece, o Narrador deve antecipar o retorno dos peregrinos para que eles cheguem justo quando os personagens estejam saindo do quarto. Em ambos os casos, a forma precisa na qual John e Ryder reagem depende em grande parte de como os personagens se apresentam. A menos que eles saiam como se eles estivessem determinados a destruir a dupla, nenhum dos peregrinos deseja fazer uma cena e começar um problema aqui. Eles prefeririam descobrir mais sobre como eles foram descobertos e como eles vão garantir que a notícia de suas presenças não vá longe. Na experiência deles, simplesmente destruir

os personagens provavelmente atrairia mais atenção, e não menos. Se possível, eles também desejariam descobrir algo sobre os Membros da cidade de forma a saber se qualquer um deles possa ser o assim chamado anjo que tem estado nas notícias. Eles não mencionam o sino da igreja para os personagens neste ponto.

O Narrador é livre para manter esta cena em qualquer maneira que melhor servir a atual crônica. Não há necessidade que os personagens estabeleçam acordos amigáveis com os peregrinos, mas isso é um resultado perfeitamente aceitável se eles assim estiverem inclinados. Ryder e John estão no proverbial caminho certo, mas nenhum está acima de basicamente destruir outros Membros que se apresentem uma ameaça real para eles, se eles podem assim fazer silenciosamente. Isto pode funcionar bem para os personagens terem uma chance para conseguir conhecer a dupla e até discutir as suas visões filosóficas, mas novamente, se eles ao invés trocarem não mais do que algumas palavras, então isso está bom também. Eles têm mais do que o tempo suficiente para conhecer melhor uns aos outros depois na estória. Mesmo se os personagens conversarem com os peregrinos, eles não serão capazes de descobrir muito sobre o que aguarda por eles, porque como todos os Escolhidos, os peregrinos não têm ideia do que Deus planejou. Ainda assim, os peregrinos podem desejar questioná-los sobre as visões do anjo e ver se eles têm qualquer conhecimento ou entendimento sobre o fenômeno. Novamente, eles não mencionarão o fato de que eles foram chamados aqui por um sino de igreja enigmático, mas eles ao invés explicam que sua razão para vir a esta cidade foi simplesmente descobrir mais sobre as estranhas visões do anjo. Se os personagens parecerem estar prontos para expor os peregrinos aos outros Membros, a dupla fará o seu melhor para usar a intimidação e até Disciplinas para evitar isto de acontecer, parando perto da completa destruição se possível.

Se, entretanto, os personagens e os peregrinos virem a estourar ou até irem bem mais do que incapacitado ou destruir um ao outro, não se preocupe que isto irá torpedear a estória. Deus está prestes a oferecer a chance de salvação para um punhado de crias de Caim, incluindo os mais pecaminosos e insolentes predadores imagináveis. Isto faz parte de Seu plano, e Ele não o teria de qualquer outra forma. Portanto, enquanto o ponto aqui não é sobre dar aos personagens uma oportunidade final de se divertir com brutal depravação antes de entrar no proverbial convento, se este tipo de desordem gratuita ocorrer, não irá realmente mudar qualquer coisa. Apesar de qualquer e toda ação maligna que os personagens possam ser responsáveis por até o momento que eles entrarem no santuário, eles ainda são contados entre os Escolhidos. Entretanto, uma vez que as portas da igreja se fechem, todas as apostas se acabaram.

Duas Noites Antes da Gehenna

Este é quando as coisas ficam interessantes. A noite anterior, enquanto os peregrinos estavam fora caçando, o contato vigilante de um dos Membros locais (o flagelo, por exemplo, ou um versado Nosferatu) localizou Ryder e John em um posto de gasolina onde eles abasteceram seu tanque antes de retornar para o motel. Quando John pagou ao homem dentro do balcão, ele removeu suas luvas de forma a contar seu dinheiro e o contato notou a estranha tatuagem carmesim em sua palma. Isto, além da aparência já perturbante de John, levou o homem a telefonar para seu conhecido Membro e relatar o que ele tinha visto em detalhes, incluindo a marca, modelo e número da placa do veículo dos peregrinos. O vampiro que receber a dica está agora ativamente procurando mais informação e notificou outros membros sobre a aparência de John. A notícia já está se espalhando por toda a comunidade dos membros como consequência. Alguns dos locais estão provavelmente focados no relato da tatuagem de John, a qual pode sugerir a eles qualquer coisa desde a filiação na notória Mão Negra (ou algum outro culto mítico dos Membros) à um sinal de infernalismo ou feitiçaria no mínimo. O príncipe – e possivelmente um outro entre os anciões da cidade – deve ser versado o suficiente para reconhecer-la como a marca de um alastor, talvez até um Alastor Vermelho. Dado as implicações de ter um destes Membros na cidade, o príncipe põe tudo em movimento e logo consegue por suas mãos em uma fita comum de vigilância do posto de gasolina onde os peregrinos foram vistos, talvez se colocando em débito com o flagelo ou outro Membro se alegar domínio sobre a existência do posto de gasolina. Apesar da fita não ser da melhor qualidade, a marca na palma direita de John, assim como as características faciais bestiais estão claras o suficiente para o ancião agir sobre a informação. Não mais tarde do que algumas horas depois do pôr do sol, o príncipe recebe informação suficiente de um outro ancião da Camarilla com maior conhecimento de tais coisas para concluir que o vampiro desconhecido no posto de gasolina é de fato um dos Anátema: o ex-Alastor Vermelho, Hector Trelane, um perigoso feiticeiro do sangue e conhecido diablesta.

Como o príncipe planeja agir sobre esta informação é deixada à discreção do Narrador, mas algumas coisas são quase certas de ocorrer. Primeiro, o príncipe não está prestes a sentar sobre o que ele sabe e nada fazer. A presença de um dos Anátema é de uma série importância que deve ser lidada tão rapidamente e cuidadosamente quanto possível. As consequências de assim não fazer seria grave de fato. O príncipe pode informar o primogênito e xerife de forma a decidir sobre o que fazer, ou ele pode simplesmente dire-



Sabá e Cidades Anarquistas

É assumido que esta estória ocorra em um domínio da Camarilla. Se, entretanto, sua crônica é baseada em uma cidade possuída pelo Sabá ou talvez os anarquistas, e se você deseja que a estória ocorra lá, apenas algumas mudanças são exigidas. Mais obviamente, não há príncipe ou flagelo. Apenas substitua tais figuras com aqueles apropriados para a seita no comando. O príncipe é o arcebispo ou bispo em uma cidade Sabá, e um barão em uma área anarquista. Os anarquistas não reconhecem tecnicamente a Lista Vermelha da Camarilla, mas, contudo, eles provavelmente consideram que a maioria dos Anátema sejam um sério perigo. Eles podem respeitar a presença de um dos alastores, dependendo do barão local, mas na maioria dos casos dão a ele um pouco de respeito no mínimo, considerando o simples poder que tal Membro possa comandar. O Sabá não reconhece nenhuma destas instituições e rótulos. Se os bandos locais são fracos, eles podem sentir que um assim chamado Anátema ainda seja uma séria ameaça e alguém que deva ser encarado, provavelmente com força. Se eles são fortes ou pelo menos possuidores de maior confiança, eles podem na realidade apreciar a presença de uma criatura que represente um desafio emocionante. E dado que os Anátema sejam tradicionalmente de baixa geração, a recompensa da diablerie pode ser incitação o suficiente para colocar a cidade toda em pé de guerra.

O Sabá e a maioria dos anarquistas provavelmente não têm o conhecimento ou conexões necessárias para sequer saber quem são os Anátema ou alastores em primeiro lugar. Portanto, é melhor para John e até Ryder serem reconhecidos como ameaças diretas à estas seitas. Ambos os peregrinos tiveram mais do que a sua parte de desentendimentos com o Sabá e os anarquistas ao longo dos anos, e em quase todos os casos, esses encontros não pressagiaram bem para aqueles que eles encontraram. A notícia disto pode ser assumida que chegou aos ouvidos do líder local, dando a esse vampiro uma boa razão para chamar as tropas e tentar derrubar os visitantes não anunciados. Se alguma outra situação existir na sua cidade, use estas sugestões como orientações. Desde que os Membros locais vejam os peregrinos como ameaças perigosas ou até apenas convidados não bem-vindos, a estória pode ainda funcionar como pretendido.

direcioná-los para agir. Ele pode tentar contatar um dos alastores, mas assim fazendo pode arriscar fazer o príncipe parecer incapaz de controlar seu próprio domínio e ameaçar sua autoridade. Tal rumo poderá ser um desastre político, e ter estranhos na cidade perseguindo agressivamente um monstro iria certamente virar tudo de cabeça para baixo, com nenhu-

ma garantia de estabilidade quando e se o drama ter acabado. O príncipe pode decidir apenas manter um olho sobre os peregrinos na esperança de que eles tenham algum negócio relativamente benigno na cidade e irão simplesmente partir. Tal cenário seria bom para todos, mas também é provavelmente um sonho. Obviamente, os Anátema estão na Lista Vermelha porque eles são uma ameaça, não apenas Membros individuais, mas para a Camarilla inteira. De fato, é tecnicamente uma exigência de que todos os Membros, especialmente aqueles com autoridade, tal como príncipes, façam o seu máximo para ajudar na destruição dos Anátema sempre que possível. Um príncipe com fortes lealdades com a Camarilla além de seu próprio domínio, ou algum com ambições políticas mais altas, podem não ver outra alternativa a não ser derrubar John de qualquer maneira que se apresentar. Finalmente, o príncipe ouviu pelo menos rumores sobre o Troféu concedido àqueles que obtiveram êxito em derrubar os Anátema. Isso sozinho pode ser o suficiente para pô-lo e quaisquer outros que ouviram isto a entrar em ação.

Segundo, independente do que o príncipe decidir fazer, a notícia está se espalhando como um incêndio entre os Membros que um vampiro perigoso está na cidade. Na notícia o Anátema também foi comentado, então os rumores apenas se tornam mais ultrajantes e aterrorizantes; até o Membro mais indiferente deve ser incapaz de evitar se pegar na comoção desta noite. Por causa dos fatos concretos e um grande acordo de informação precisa ser provavelmente difícil de encontrar, os personagens não devem imediatamente reconhecer que o monstro sendo sussurrado seja John Trent ou seu companheiro. De fato, se eles conversarem por muito tempo com a dupla, eles podem ter se certificado que os peregrinos estão eles mesmo no rastro de um assim chamado anjo. Poderia esta ser a criatura que os Membros da cidade estão falando? Os Narradores devem encorajar dúvida e suposições falsas, permitindo aos personagens chegar a todas as maneiras de conclusão sobre o que está acontecendo na cidade. Tenha em mente que mesmo se uma descrição muito boa do John Trent já esteja andando por aí, a sua tatuagem deve implicar que ele seja um alastor. A sua presença apenas faria sentido se houver um Anátema na cidade que ele esteja caçando. O fato que ele mesmo seja um Anátema deve ser perdido na narração, criando a maior confusão.

De qualquer forma, os rumores abundam e cada um dos Membros da cidade começa a tramantar para lidar com a possível ameaça aos seus domínios de uma forma que beneficie mais eles – se isto significar se esconder ou reunir um bando de carniçais bem armados. Se a cidade tiver um flagelo ou xerife, tais oficiais provavelmente colocam a prisão, captura ou destruição dos invasores no topo de sua lista de prioridades, empregando quaisquer seguidores e aliados que eles possam encontrar e lidar com a percebida ameaça. Os Membros se utilizam de todos os seus recursos, e a menos que os locais sejam todos vampiros relativamente

rápido agora que eles têm uma descrição decente de quem eles estão procurando (assumindo que eles escolham tal estratégia para lidar com o monstro no meio deles). Aqueles com influência no departamento de polícia são capazes de correr a placa do carro – o sedan está registrado sob um nome falso de fora do estado – e fazer pelo menos alguns carros patrulha ficarem alertas para sinais de John Trent. Os personagens devem achar este ambiente propício para a exploração dramática, dando a eles uma chance de trabalhar a situação como seus companheiros Membros estão fazendo.

Como a noite acaba depende do que aconteceu entre os personagens e os peregrinos na noite anterior:

O Encontro com os Peregrinos Foi Bem: se os personagens se deram bem com os peregrinos na noite anterior, talvez puxados por suas predisposições humanísticas e visões de interesse na natureza dos vampiros, os peregrinos podem tentar entrar em contato com eles novamente. Ajudar os peregrinos pode se provar uma difícil missão e pode colocar os personagens em sério perigo, porém, como ajudar e incitar Membros inesperados é um crime muito sério em algumas cidades. Fazer o mesmo para um verdadeiro perigo pode ser não menos grave. Eles deveriam mencionar os rumores aos peregrinos, a paranoia de John ataca com tudo. É pura coincidência que ele foi localizado, ou é esta parte de um esquema de um alastor? Os personagens fazem parte do plano, procurando os peregrinos para verificar suas identidades ou para atraí-los para fora do esconderijo? Os personagens são participantes involuntários, ou eles estão na trama? Os avistamentos do anjo são apenas uma manobra para manter ele e o Ryder distraídos, algo preparado por aqueles que estão caçando eles? Ou há também um outro ser na cidade? Talvez o anjo seja na realidade o monstro que eles estão procurando e o príncipe local está apenas desinformado. Se assim for, quem é o anjo? Poderia na realidade ser um dos alastores, atraindo os peregrinos para ele, ou é alguém mais, talvez até um dos Anátema que John caçou no passado? Talvez o monstro seja o mesmo conspirador que alimentou o Círculo Interno com mentiras sobre John ser um diablerista, resultando em sua própria marca de Anátema. John tinha tantos inimigos que poderia ser qualquer um. Estes tipos de questionamentos afligem o ex-alastor, e ele é forçado a agir como resultado. Ele não pode se deixar ou seu companheiro cair nas presas de qualquer um daqueles que podem estar no seu rastro. Se John decidir que os personagens se apresentem como uma ameaça à sua segurança ou não, ele acredita que a sua própria inteligência e capacidade para virar essa ameaça a seu favor. Mesmo se os personagens estejam aqui somente para ajudar a acabar com eles, o fato de que John esteja ciente deste potencial dá a ele a vantagem. Ele pode usar os personagens a despistar qualquer real caçador de seu rastro, frustrando quem for que esteja tentando pegá-lo. E com Ryder próximo, qualquer um que faça um movimento contra eles vai estar prestes a so-

frer uma surpresa muito desagradável.

Exatamente qual plano de ação os peregrinos preparam deve depender demasiadamente sobre o que os personagens sugerem. Para começar, os personagens são locais que conhecem a cidade e seus Membros de uma forma que os peregrinos não conhecem. Além disso, se eles na realidade estão destinados a pegar os peregrinos, então ainda melhor deixá-los pensar que eles podem determinar os objetivos. Certamente, nem John nem Ryder vão simplesmente se levantar e concordar com qualquer coisa que os personagens apresentarem. Devendo as sugestões deles sendo completamente inúteis, como fazer os peregrinos se apresentar ao príncipe para entregá-los, os peregrinos não avançam com o plano, é claro. Entretanto, a menos que os personagens ataquem eles, eles mantêm um comportamento diplomático de forma a averiguar mais aprofundada as suas funções na trama cada vez mais perigosa.

O maior perigo para os personagens agora é dos outros Membros locais. Mais tarde, a notícia chega aos ouvidos dos anciões da cidade que os personagens foram reconhecidos com os peregrinos, talvez no hotel por um outro Membro espião. Esta informação sugere que eles sejam aliados dos peregrinos ou simplesmente não relata os Membros inesperados para as autoridades, como é de sua responsabilidade. De qualquer forma, os personagens estão em grande perigo. Se eles são geralmente muito queridos ou tem significante influência ou status, um mensageiro pode ser despachado para convocá-los até o príncipe para questionamento. Se eles não são tão sortudos, o xerife pode ser enviado para arrastá-los para o Elysium por seja qual for a forma que ele considere mais efetiva. O príncipe pode até usar a Convocação para forçar a apresentação deles. Independente da maneira na qual isto se desenrola, os personagens estão com problemas. Se eles são considerados culpados de conspiração com um dos Anátema, suas não vidas poderão estar em risco. Enquanto possa ser poeticamente irônico se os personagens forem encontrar a Morte Final a apenas duas noites antes que Deus esteja preparado para oferecer-lhos a chance de salvação, isto também iria efetivamente encerrar a estória sem a Gehenna sequer ter chegado.

O Encontro com os Peregrinos Não Foi Bem: os personagens podem não ter se afastado de seu primeiro encontro com os peregrinos de uma forma positiva. Neste caso, eles podem acreditar em alguns dos rumores mais sombrios ou simplesmente decidir que seja do seu melhor interesse entregar a dupla para as autoridades dos Membros. Se eles seguirem direto para o príncipe e divulgar tudo o que eles sabem, o príncipe instrui os personagens a ajudar em trazer o Anátema e seu companheiro. Se ele já não tiver um plano para capturar ou destruir John e Ryder, então ele pode solicitar um conselho aos personagens, dado o que eles já sabem da dupla. O Xerife ou outro Membro pode ser trazido também, e planejado um plano completo de como destruir os intrusos. Por outro lado, o príncipe

cipe pode ter chamado por assistência externa, e pode meramente desejar manter um olho no Anátema até que a ajuda chegue. Em qualquer caso, o plano requer que os personagens retornem até os peregrinos e descubram mais sobre seus motivos e capacidades, no mínimo mantendo um olho sobre eles. Quando os personagens confrontarem os peregrinos novamente, é muito provável que John veja através da manobra deles usando seu Auspícios. A não ser que os personagens foram ordenados a tentar matar os peregrinos por conta própria, os peregrinos se aproximam disto como dito previamente. Eles pretendem estar com imparcialidade pelo menos com os personagens de forma a convencê-los de que eles podem sobrepujar os peregrinos. Esta estratégia de "manter seus inimigos próximo" garante que de qualquer modo se os personagens desejarem ajudar ou impedir os peregrinos, eles devem ser capazes de manter contato próximo com eles.

Se os anciões da cidade decidirem tomar medidas imediatas contra os peregrinos, o Narrador deverá ainda arranjar para os personagens ter uma chance de contatar os peregrinos antes do ataque ser programado para ocorrer. Talvez eles agora se sintam mal sobre o que eles revelaram e desejem avisar os peregrinos, ou talvez eles desejem chantagear os peregrinos, oferecendo a eles uma forma de evitar a emboscada em troca de informação ou outra recompensa. Seja qual for a razão, permita que os personagens encontrem os peregrinos primeiro. John provavelmente vê o que está realmente acontecendo, e ele e seu companheiro não estão prestes a cair nas presas de um bando de Membros locais, mesmo se um alastor estiver por trás deles. Eles forçam os personagens a ajuda-los a escapar da armadilha e achar um lugar melhor para se esconder. (Lembre-se, até eles terem resolvido o mistério que atraiu eles até aqui, eles não estão prestes a sair). Eles podem atuar o Policial Bom/Policial Mal ou usar outros meios de persuasão, mas eles fazem o seu melhor para convencer os personagens a ajuda-los. Se possível, eles tentam fazer os personagens a ajuda-los com a sua busca pelo anjo, seja ele um alastor traiçoeiro ou algo completamente inesperado.

Não importa como ocorreram as coisas na noite anterior com os peregrinos, pode ser o caso que os personagens simplesmente escolham deixar outro Membro caçar os estranhos, preferindo ficar de fora de todo o evento. Se isto acontecer, então o Narrador deve trazer a luta para eles, por assim dizer. John e Ryder procuram os personagens, mesmo se seu encontro na noite anterior não foi muito bom, e demande que a coterie ajude eles a evitar seus perseguidores o tanto quanto possível. Eles podem explicar um pouquinho mais sobre o porquê de eles estarem aqui e até pedir por assistência em ajudar a resolver o mistério do anjo. Neste ponto, eles podem até dizer a eles sobre o sino da igreja que eles escutaram por 12 noites. Em troca, eles

podem oferecer conhecimento assim como qualquer coisa a mais que eles tenham a sua disposição. Como mencionado, uma outra forma de garantir que os personagens fiquem envolvidos é ter um dos outros hóspedes no hotel sendo o contato de um membro e relatar estar vendo os personagens com os estranhos vampiros da noite anterior. Este relato poderia gerar rumores de que os personagens sejam associados dos recém-chegados e jogar uma enorme suspeita sobre eles. Talvez o xerife ou um dos anciões demande falar com eles de uma maneira ameaçadora, pressionando os personagens a buscar proteção com John e Ryder. No final, os personagens deverão ser apanhados na histeria em volta dos peregrinos de uma forma ou de outra.

Ao amanhecer, os personagens devem ter tido alguma interação tanto com os Membros locais quanto os peregrinos de forma a dar a eles uma noção da gravidade da situação. Abundam rumores, incluindo todo o tipo de especulação sobre os peregrinos e possivelmente os personagens também. O Narrador pode até desejar fazer os avistamentos do anjo agora chamar a atenção dos Membros, adicionando um outro elemento de prefiguração ameaçadora para o que está por vir. Apesar de tudo isto, nenhum vampiro deve suspeitar que nada disto seja um sinal da Gehenna, é claro, a não ser que ele já esteja inclinado a ver tudo estranho como um presságio do iminente julgamento de Deus.

A Noite Antes da Gehenna

Esta é a última noite inteira que os membros têm antes do Absinto ser desencadeado sobre a Terra, a última noite inteira para eles continuarem como vampiros "normais", seja lá para o que for. O Narrador deve ter isto firmemente em mente. Onde pode ter sido prudente no passado limitar o potencial dos personagens para garantir que eles não sacudam demais o barco proverbial (e assim frustrar uma crônica cuidadosamente planejada), é hora para dar um passo para trás. Deixe os personagens fazerem o que for que eles sempre quiseram fazer e eram capazes de fazer, mas eram restringidos de fazer pela aprovação do Narrador. Se é o pescoço do príncipe que eles queriam e eles agora sentem que está certa a oportunidade enquanto os membros da cidade estejam correndo por aí preocupados sobre vampiros monstruosos em seu meio, deixando eles terem a sua chance de derrubar o bастardo e se proclamarem os novos lordes do domínio. Eles sempre quiseram ensinar à essa harpia arrogante uma lição que ela não irá se esquecer facilmente? Tire suas algemas e deixe-os ir em frente. Não é para sugerir que deva ser anunciado que os personagens estejam agora livres para fazer como eles desejarem sem consequências, mas se eles testarem esse limite agora, deixe-os descobrir que isto não mais existe. Somente se eles procurarem fazer algo que na realidade degrade

a importância desta estória final, eles deverão ser su-tilmente empurrados para uma outra, mais adequada, direção.

Quando o sol se pôr, a ação deve buscar de onde ela parou na noite anterior. A não ser que os peregrinos foram pegos completamente desprevenidos, no mais provável eles permaneçam em geral, sendo capazes de passar despercebidos pelos Membros locais e seus servos. Se o covil deles no motel foi descoberto, o que provavelmente seja o caso neste momento, eles já abandonaram o lugar e encontraram um refúgio em outro lugar. Desta vez eles se esconderam no subsolo de uma pequena gráfica que faliu a alguns anos atrás, ou algum outro lugar arranjado pelos personagens dos jogadores. O jornal de hoje tem uma estória na última página sobre um outro avistamento de anjo, desta vez um que ocorreu lá fora do refúgio de um dos personagens. Os peregrinos não saberão deste detalhe, é claro, mas eles estão ansiosos para achar o mortal que relatou o avistamento de forma a descobrir o tanto quanto possível. Após uma hora de telefonemas para o jornal e o serviço de informação, eles estão prontos para encontrar a testemunha e realizar seu pequeno interrogatório. Se eles estão de bem com os personagens e tiverem uma forma de chegar a eles, eles fazem contato e pedem pela ajuda deles, de forma a tanto encontrar o lugar rapidamente quanto evitar quaisquer lugares onde outros Membros possam localizá-los. O fato que o avistamento ocorreu na entrada do refúgio de um dos personagens deve ser o suficiente para fazer os personagens aceitarem este pedido. Entretanto, se os peregrinos não puderem ou não desejarem contar os personagens, ou se os personagens se recusarem a ajudar, os peregrinos o farão sozinhos. Neste caso, John e Ryder encontrará o mortal e perguntarão a ele em profundida por conta própria.

O homem vive a apenas algumas quadras do refúgio de um dos personagens, e é um viúvo aposentado que vive sozinho, exceto por seu cachorro. Ele estava caminhando com seu animal de estimação um pouco antes do amanhecer dessa manhã quando ele se deparou com uma cena estranha. Em torno de meia quadra a frente ele viu um homem alto no que pareceu ser uma longa e escura túnica, de pé nos arredores do refúgio do personagem. O homem usava um capuz e pareceu estar gesticulando para ou sobre a porta do lugar. De repente, o cachorro do homem começou a lamuriar e agir assustado, e o estranho homem se virou em direção à testemunha. O rosto do estranho era puro branco, assim como eram suas mãos, e parecia como se ele na realidade tivesse chifres em sua cabeça, apenas parcialmente escondidas pelo capuz. Estranhamente, ele usava óculos escuros, algo que a testemunha tem certeza porque o estranho removeu eles nesse ponto e uma luz branca quase cegante fluiu de seus olhos e banhou a calçada e a rua. A testemunha cobriu seus olhos com sua mão, mas ele jura que ele na realidade viu grandes asas brancas se espalharem atrás do homem, convencendo ele que o estranho era um anjo. Nesse momento, a luz desapareceu, e quando ele

abaixou sua mão, o anjo tinha desaparecido, como se ele nunca tivesse sequer estado lá.

Uma vez que a estória apareça, os peregrinos seguem para o local preciso de onde o anjo foi visto. Isto leva eles, é claro, para o refúgio do personagem em questão. Se os personagens não estiverem com os peregrinos, a chegada dos peregrinos ao refúgio deve vir ao conhecimento deles, ou como um resultado da observação direta ou porque um de seus partidários ou outros agentes rapidamente reportam isto. Os peregrinos gastam algum tempo examinando a cena, recorrendo a as suas capacidades para descobrir o que eles podem sobre a figura angelical que esteve aqui. A menos que sejam parados, eles entram no refúgio para continuar a sua investigação, assim descobrindo a identidade do vampiro ou vampiros que passam seus dias aqui. Esta informação leva eles a concluir que haja alguma clara conexão entre os personagens e o assim chamado anjo, algo que eles pressionam os personagens neste momento, procurando-os se eles devessem assim fazê-lo. Se os peregrinos ou um dos personagens conseguirem sucessos suficiente usando o Toque do Espírito, eles poderão ser capazes de testemunhar a chegada, o ritual da benção e partida de Ferox. A Gárgula certamente qualifica-se como um ser espiritual e sua presença, mesmo muitas noites depois, deve deixar uma duradoura e forte impressão. (Narradores, ajustem as especificações da cena conforme necessário para acomodar o refúgio do personagem. Se a coterie inteira passar seus dias no porão de carga de um navio, então tenha um idoso caminhando com seu cachorro ao longo das docas e vendo o anjo no convés do navio, por exemplo).

Neste ponto, John Trent suspeita que o ser anjo relatado pode na realidade ser Ferox. Como um dos alastores, ele possui informação suficiente sobre o Anátema para reconhecer os sinais mais óbvios de sua passagem, e Ferox é certamente único. Rumores sobre sua capacidade de destruir Membros com uma simples olhada e seus fervor religioso são bem conhecidos pelos alastores como são suas denunciadoras asas, chifres e cauda. Ainda assim, John não está prestes a pular para qualquer conclusão – ele é um indivíduo muito inteligente que não é propenso a fazer suposições – e eles guarda suas suspeitas para ele mesmo a não ser que se façam necessárias para dizer algo. Ele também não vê o propósito em assustar os personagens com alarmes sobre um dos legendários Membros bicho-papão. Ele, entretanto, compartilha conhecimento suficiente para possibilitar os personagens a ajuda-lo e seu companheiro na sua busca.

Em algum ponto no meio da noite, os personagens escutam o soar do sino da igreja pela primeira vez. Ferox executou seu ritual União dos Escolhidos do lado de fora de cada um dos seus refúgios pouco antes do sol nascer, tornando cada um dos personagens um dos Escolhidos. Na realidade, eles são os últimos dos Escolhidos. Por causa do santuário atualmente estar relativamente fechado, o som do sino é relativamente alto, como se o sino estivesse a algumas quadras

distante. Certamente, se os personagens estiverem na companhia dos peregrinos quando isto ocorrer, eles reconhecem o fato de que eles todos conseguem escutar o som. Isto motiva os peregrinos a revelar tudo o que eles sabem sobre o som e como ele, e não as estórias de anjos, trouxe eles aqui. Isto também deixa os peregrinos mais convencidos do que nunca de que algo muito importante está prestes a acontecer. Isto não acalma automaticamente os medos paranoicos dos alastores de John, esquemas covardes e outras coisas mais, mas permite que ele abra sua mente para possibilidades menos egocêntricas. Se os peregrinos não estiverem com os personagens quando o sino soar, eles ainda revelam o que eles sabem aos personagens na próxima vez que eles se falarem se os personagens contarem a eles que eles escutaram o som.

O resto da noite pode tomar quase qualquer rumo. Os Membros da cidade estão fazendo o seu melhor para encontrar os peregrinos, e sua caçada poderia certamente resultar em quase qualquer tipo de encontro. Se os personagens ainda conseguiram de alguma forma permanecer não envolvidos nos desdobramentos dos eventos apesar todas as tentativas de fazê-los se envolver, o Narrador deve fazê-los serem recrutados contra a vontade deles para se juntar na busca desta vez. Apenas tenha certeza de que todas as outras incitações foram esgotadas antes de assim fazê-lo. A ideia é para os personagens terem tanta liberdade quanto possível nesta última noite, e não sentir como se eles estivessem sendo manipulados como marionetes. O único real aviso para esta noite é que os peregrinos não devem ser destruídos (ou pelo menos um deles deve sobreviver para a noite seguinte) e Ferox e Alia não devem ser encontrados. Não importa o quão astutos os personagens e seus aliados peregrinos possam ser, eles não devem ser capazes de localizar o santuário onde o mensageiro e a serva de Deus estão ficando. Tenha em mente que a antiga igreja é muito difícil para qualquer um de achar, dado sua natureza arcana. Até os Escolhidos não tem vantagem em reconhecer o santuário pelo o que ele realmente é até a Gehenna na realidade começar.

A Noite Final

Finalmente chegou a isto, na noite que a Gehenna começa. Este é realmente o fim da crônica como ele havia existido até agora. Deus não tem mais uso para Caim e sua prole inumana, e Eles está prestes a baixar a cortina sobre todo o condenável caso. Como tal, é sua responsabilidade realmente fazer o melhor desta cena. Conte com tudo que você já aprendeu e estabeleça a Noite Final como uma que seja verdadeiramente pessoal para cada um dos personagens e seus jogadores. Apenas a algumas curtas horas restando antes disto está por todo o lado e as coisas não são o mesmo novamente, portanto use estas últimas horas para dar a cada personagem uma chance de saber o

que significa ser um vampiro uma última vez.

Pouco tempo depois dos personagens despertarem esta noite, cada um deles – todos os Escolhidos, e somente os Escolhidos, na realidade – escutam o sino da igreja novamente. Contudo, isto não é somente uma hora estranha para isto soar, mas agora ele soa como se uma dúzia de sinos estivessem ressoando juntos. Os sinos continuam a badalar, como se eles estivessem a soar de uma forma tradicional para assinalar alguma grande celebração ou catástrofe. Apesar dos sinos parecerem estar distante apenas a uma curta distância, eles são de modo algum ensurdecedores, e todos menos os Membros mais sensitivos ou irritáveis são capazes de bloqueá-los o suficiente para seguir com os seus assuntos sem muito desconforto ou distração. Se os personagens estiverem cientes neste momento que os peregrinos escutaram um único sino já por uma dúzia de noites, então este soar muito diferente deve ser de alguma forma alarmante. Por que a súbita mudança de um único soar para um badalar urgente? É algo que está prestes a acontecer? Sobre o despertar no santuário, Ferox começa a tocar seu sino como parte de um final e ininterrupto ritual para chamar os Escolhidos para a igreja. A Gehenna chegou, e a Gárgula sabe disto.

Os personagens sabem que tem até a meia-noite ou por aí para fazer como eles desejam; isso é quando a Gehenna começar. Eles podem se encontrar com outros Membros, procurar os peregrinos, atender a seus próprios assuntos pessoais ou procurar a fonte dos sinos. Se eles se se aproximarem de Membros que não estejam entre os Escolhidos e sondá-los sobre os sinos ou qualquer coisa parecida, a maioria não terá ideia do que eles estão falando. É possível que um Malkavian ou dois possa ter uma premonição estranha de que algo terrível está prestes a acontecer, mas até isso é incerto. Por outro lado, se os personagens falarem com um dos raros sangues-fracos possuidores da Percepção sobrenatural, o indivíduo poderá estar terrivelmente ciente do que está prestes a acontecer. Infelizmente, o conhecimento é provavelmente tão aterrorizador que a pobre criatura seja improvável de ser capaz de partilhar informação muito útil, apenas o suficiente para emprestar aos personagens algo desse terror.

Se eles procurarem por John e Ryder – os quais ainda estejam sendo caçados – eles não os encontram. Os peregrinos já partiram para localizar a fonte do barulho de uma vez por todas. Eles riscaram todas as igrejas na cidade no seu mapa de posto de gasolina, e nenhuma se revelou ser de interesse. Agora eles estão determinados a procurar uma última vez, talvez para um lugar que de alguma forma fugiu a atenção deles assim como a notícia daqueles que fizeram o mapa. Se os personagens na realidade se levantarem no mesmo refúgio que os peregrinos, então invente alguma razão para os peregrinos se separarem deles logo cedo. Talvez eles queiram que os personagens passem uma

mensagem para o príncipe da cidade, ou para localizar algo ou alguém que possa ser importante. Apenas garanta que eles não estejam juntos quando a Gehenna na realidade começar.

Os personagens podem desejar cuidar de assuntos pessoais, talvez já sentindo que os sinos ressoantes sejam como uma bomba relógio pronta para detonar que dá a eles pouco tempo precioso para pôr as coisas em ordem antes que seja tarde demais. Se assim for, tente se certificar que seja o que os personagens façam, de comprar uma nova arma a visitar um barco favorito, foque mais do que nunca em todos os aspectos pessoais da situação. Até a compra de uma arma relativamente mundana pode trazer o personagem cara a cara com algum aspecto de sua minguante (ou inteiramente perdida) Humanidade. Não apresse isto, porque esta seja muito provavelmente a última chance que este personagem tenha de lidar com pessoas comuns como um vampiro. Se os recados são de uma natureza pessoal mais óbvia, tal como visitar um barco, explore o relacionamento entre o personagem e o mortal tanto quanto possível, talvez até aumentando a tensão emocional propositalmente, de forma a fazer o personagem sentir algo que ele possa normalmente dar valor. Os narradores devem usar este breve tempo para deixar os personagens terem um "momento" final, por assim dizer, com o mundo em volta deles, como um vampiro. Os personagens, e até os jogadores, podem não reconhecer isto pelo o que ele é, mas dê isto a eles de qualquer forma. Isto é o mínimo que eles merecem considerando o que está prestes a acontecer.

Finalmente, se os personagens escolherem se empenhar e achar a fonte dos sinos ressoantes, tenha cuidado em regular a cena cuidadosamente. Desde que apenas os Escolhidos possam escutar o som, e porque é de uma natureza espiritual ao invés física, não deverá ser simples de localizar sua fonte no início. Seria injusto conduzir os personagens na direção errado. Afinal, o som é uma manifestação de uma espécie de convocação, e uma divina para isto. Deus não saiu para fazer truques sobre os Escolhidos, portanto mantê-los longe da igreja, antes de ser dramaticamente apropriado, é mais uma questão de atraso e distração do que traça. Deixe eles serem atraídos para a parte da cidade onde está o santuário, mas ao invés de desencaminhá-los, crie alguns encontros que reduza a correria deles para a igreja. Talvez eles cheguem a um terrível acidente de carro no caminho, um no qual um dos mortos ou feridos é um mortal conhecido para eles. (Talvez um partidário, mas possivelmente até alguém para o qual eles tenham uma forte ligação emocional). De qualquer modo, não deixe isto atrasar o personagem indefinidamente. Quando a Gehenna começar, o personagem deve ser capaz de fazer o seu caminho para a igreja rapidamente. Então, se essa jornada puder ser feita mais interessante, mais irresistível e mais acarretada com autoexame, então fique à vontade para assim fazê-lo. Deus não o faria de outra maneira. Também tenha em mente que qualquer cidade de um tamanho razoável deva ter uma quantidade conside-



rável de igrejas, tabernáculos e outras casas de adoração. Enquanto os peregrinos já visitaram todas elas na semana passada, os personagens têm de começar do zero. Felizmente, os sinos atraem os personagens na direção da igreja, e isto deve ser muito óbvio quando uma igreja não é aquela que eles estão procurando. Isso faz parte da convocação. Quando eles verem a real coisa, não haverá de errá-lo.

Até a Gehenna na realidade começar, os personagens têm apenas tempo o suficiente para se envolver em outras situações. Os Membros de outra cidade ainda estão dedicados a procurar os peregrinos, e possivelmente até os personagens, dependendo de suas recentes ações. Estes vampiros estão muito provavelmente engajados no usual teatro de conveniências, traição, troca de dívidas e esgrima social que compensa o grosso de suas não vidas. Os personagens podem se encontrar desesperadamente tentando frustrar os esquemas de um ancião mesmo quando eles estejam tentando encontrar a fonte do estranho soar.

Gehenna

As vezes em torno da meia noite – não tem de ser preciso; Deus certamente não está ligado a medida artificial de tempo – os personagens e todo o resto dos Escolhidos, escutam os sinos irromperem em uma cacofonia quase ensurdecadora, como se uma dúzia de sinos fossem de repente juntadas a outras cem. Aqueles Membros capazes de ver a Estrela Vermelha, agora encontram as suas atenções atraídas para esse corpo divino como se explodisse, preenchendo o céu noturno com uma labareda rubra que parecer estar se movendo rapidamente em direção a Terra como alguma tempestade cósmica maligna. Os Narradores devem descrever isto em termos verdadeiramente apocalípticos, para o sentido de que algo terrível começou seja inexplicável. A experiência não é uma que deva enviar a Besta para um frenesi, mas é o suficiente para enraizar os personagens no lugar enquanto eles tentam compreender o que eles estiverem testemunhando. Com um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7), os Membros que sejam incapazes de ver na realidade o brilho e a inundação amarga do Absinto correndo em direção a Terra ainda podem sentir que algo horrível acabou de ocorrer. Aqueles com nenhuma percepção de modo algum estão suscetíveis de estarem confusos pela reação dos outros membros, inconscientes de que o fim chegou. Note que não é apenas os mais sensitivos entre os Escolhidos que testemunham isto, mas todos os Membros com percepções aguçadas estão alertas para o que está ocorrendo. Na verdade, esta é uma noite que nenhum deles seria capaz de esquecer. Embora eles não tenham escutado os sinos soantes e sido privados de algo das coisas que os Escolhidos tem, eles não conseguem se confundir com o que está acontecendo por nada de bom. A maioria dos outros Membros que permane-

cem alheios e continuam a seguir com seus assuntos em fazer presas na humanidade como as abominações anacrônicas que eles são.

O veneno tóxico do Absinto chega à cidade dos personagens no preciso momento quando os personagens se encontram na soleira do santuário, e não antes. Isto é, é claro, para efeito dramático, portanto esqueça sobre a física ou qualquer horário preciso. O começo da Gehenna, se os personagens a reconhecerem como isso ou não, deve ser chocante o suficiente que os personagens imediatamente procurem achar o santuário que os sinos ressoantes parecem prometer. Onde quer que os personagens estejam em relação ao santuário, eles devem receber exatamente o tempo para chegar a igreja quanto eles precisarem, mas não mais. Isto significa que eles devem decidir usar o seu tempo, para parar e comprar algo, ou para fazer quase qualquer coisa a não ser correr em direção à fonte dos sinos calamitosos, o Narrador deve usar quaisquer meios desejados para assustar os personagens em uma corrida maluca para a segurança.

Quando os personagens finalmente chegam na ruina decadente que é o santuário – independentemente do tempo que isto leve – eles não terão problemas em reconhecê-lo pelo o que ele é, em parte devido a presença de Ferox e a efusão de sua Fé Verdadeira que qualquer Membro possa sentir. Os personagens também veem que as portas da igreja estão abertas e os peregrinos estão em pé na soleira. John Trent está de joelhos, olhando para o céu, aparentemente dominado pelo horror e desespero, enquanto Ryder se encontra na entrada, implorando a seu companheiro para se juntar a ele lá dentro. A luz fraca de mil velas de dentro do edifício emoldura a dupla em um estranho quadro. Os peregrinos chegaram a igreja a quase uma hora atrás e encontraram Ferox e Alia dentro, juntos com os outros Escolhidos. Entretanto, por causa de Ferox não ter pausado por um momento sequer na execução de seu ritual de convocação, os Escolhidos tiveram até o momento de lidar somente com Alia, quem simplesmente disse a eles para ficar do lado de dentro de forma a ficarem a salvo da ira de Deus. Quando a Gehenna na realidade começou, John recusou-se a aceitar a verdade da situação e saiu. Ele foi incapaz de virar seus olhos para longe do horror se aproximando desde então, pois ele acredita que mesmo se isto for a Gehenna, não é uma ação de Deus que ele está testemunhando, mas algo bem mais terrível. Em sua mente, ele está vendo o triunfo do mal, o retorno do reino mundano das entidades demoníacas que foram tinham sido reveladas para ele anos atrás debaixo do deserto do Novo México. O tempo deles chegou agora, o tempo para eles tomarem a Terra como sendo deles e tornar o mundo num inferno vivo. O choque desta compreensão, embora seja equivocada, quase paralisou a capacidade do peregrino de fazer qualquer coisa a não ser observar numa submissão dormente.

Enquanto os personagens correm em direção à igreja, use o momento para reforçar o sentimento medieval de condenação e redenção. Descreva para eles o baixo-relevo desgastado no tímpano acima das portas, o que ilustra uma cena tradicional do Dia do Julgamento como descrito em *Revelação*, com Cristo oferecendo salvação para os justos e mandando os fracos para as chamas. Descreva o quão arrasado a igreja está, a pichação, o lixo, os ratos, as janelas quebradas – o quanto ela parece como se um bom vento pudesse fazer toda ela desabar em uma pilha maciça de escombros. Faça isto soar perigoso e desagradável, como se ela mostrasse nenhum sinal de habitação. Lembre-se, isso dá a única natureza do lugar, nenhuma quantidade de Auspícios ou outra evidência revela que Ferox e Alia estejam dentro. Pelo o que os personagens sejam preocupados, o lugar está verdadeiramente abandonado, à parte dos peregrinos na soleira e os vermes que chamam isto de casa. Finalmente, descreva para aqueles que conseguem perceber o quanto o Absinto está quase sobre eles, como um maremoto imparável de vapor vermelho turvando pela rua abaixo, dando a eles apenas segundos para alcançar o abrigo.

Ryder percebe os personagens muito antes de John ficar ciente ou preocupado com a presença deles, e o Gangrel rosna para eles com um pânico real em sua voz para entrar. Ao mesmo tempo, ele agarra seu companheiro pelo braço e puxa ele para dentro, alheio ao choro patético de John. Ele então segura as portas abertas apenas por tempo suficiente para os personagens conseguirem entrar, mas nem um segundo a mais. Finalmente, ele fecha as portas com um esforço tremendo, batendo violentamente elas forte o suficiente para assustar os pombos no alto das vigas e fazer milhares de chamas de vela tremeluzir selvagemente. O som das portas fechando é o som da finalização que deve dar aos personagens a sensação de que eles não vão sair deste lugar tão cedo. Quando o barulho morrer, um silêncio ainda mais perturbador toma seu lugar. A Gehenna começou, e não há volta.

Ato Dois:

Quarenta Noites de Gehenna

Do lado de fora da igreja, o mundo dos vampiros está descobrindo o que significa confrontar o julgamento de Deus sem uma chance de redenção ou salvação. Dentro, pelos menos aos personagens é dada essa chance. Uma vez que as portas do santuário tenham se fechado, os personagens e o resto dos Escolhidos tem a oportunidade para olhar em volta. O interior da igreja está ainda mais ruinoso do que seu exterior sugere. Gaste algum tempo descrevendo o vandalismo, intemperismo e abandono. Quase nada de valor resta no lugar inteiro, e a maioria das áreas fora a nave central estão também devastadas pelo fogo e desmoronadas ou inteiramente intransitáveis, bloqueadas por escombros. Mesmo que a maioria das janelas com vitrais estejam quebradas, o dilúvio que é o Absinto não consegue entrar. Aos olhos daqueles que que-

seguem vê-lo, parece como nada mais do que uma estranha névoa vermelha que banha acima da igreja sem entrar. O altar está seriamente danificado, e o crucifixo grande que antes se pendurava atrás dela a muito se foi, embora uma sombra tênue de onde ele uma vez esteve permanece nas paredes cobertas de fuligem. O lugar está uma ruina, mas ele ainda é a casa de Deus.

Toda a ruina e coisas Góticas assustadoras à parte, são os agentes escolhidos de Deus que comandam a atenção dos personagens. Alia senta-se no degrau a frente do altar, simplesmente revestida e claramente repleta com uma alegria perturbadora com a chegada dos Escolhidos. Ela não está com medo. Até o mais monstruoso dos membros consegue tremer a fé dela de que Deus escolheu todos eles para Seus propósitos, e isto não é algo a ser questionado. A confiança seja talvez a coisa mais inquietante sobre ela, pois não importa como ela seja encarada, ela exuda um formidável nível de vontade. Mais imponente está Ferox, quem encontra-se completando o ritual da convocação enquanto os personagens observam. As asas da Gárgula estão bem abertas, esticando-se através do altar, e ele está vestido com uma vestimenta púrpura. Todavia, é difícil de ver sua roupa, por conta da brilhante luz branca de pura fé que emana de seus olhos, incutindo os Escolhidos com uma sensação do verdadeiro divino. Até ele baixar o sino de mão que ele toca e por seus óculos escuros com a conclusão de seu ritual, é impossível distinguir qualquer coisa a mais sobre ele. Ele parece como nada menos do que um anjo, se existir tais coisas. Os personagens também percebem a presença de qualquer outro Escolhido que possa estar lá agora. Eles estão próximos, e como os personagens, eles estão similarmente impressionados com tudo que aconteceu até agora nesta noite. Estes Membros estão provavelmente muito assustados para fazer qualquer coisa a mais do que observar e esperar pelo momento. É improvável que eles queiram prosseguir com uma conversa ou responder perguntas até a figura angelical diante deles assumir o comando.

Quando estiver pronto, Ferox dirige-se aos Membros reunidos de uma maneira que é simultaneamente reverencial e altiva, sem ser muito virtuoso. A Gárgula informa os Escolhidos que Deus está purificando a Terra da prole de Caim o Regicida, e que por 40 noites Sua ira não seria parada. O Absinto é a Sua arma, e irá afogar os condenados em seus pecados até restar ninguém – nem sequer os Antediluvianos. Somente aqueles presentes, escolhidos por Deus como uma demonstração de sua infinita misericórdia e amor, é oferecida uma chance de redenção e salvação. Por 40 noites eles devem permanecer no santuário que Ele criou, ou eles irão compartilhar do mesmo destino que seus pares amaldiçoados. Se eles provarem seu valor nesse tempo, eles serão poupadados da maldição eterna. Ele também diz aos Escolhidos que nenhum outro Membro pode entrar no santuário até a Gehenna estar finalizada; Deus não irá permitir isto. Por outro lado, nem Deus ou Ferox irão impedir um dos Escolhidos de sair do santuário. Se, por sua própria

Saindo do Santuário

Se um ou mais personagens escolherem sair da igreja e se arriscar mesmo em um passo fora de sua proteção a qualquer momento durante as 40 noites de Gehenna, eles serão envenenados pelo Absinto e sofrerão todos os efeitos que já foram mencionados. Além disso, eles são incapazes de reentrar no santuário, pois eles deram as costas para a oferta de salvação de Deus e escolheram um outro caminho. Entretanto, não há uma circunstância muito especial, na qual um Membro que saiu possa retornar ao santuário mesmo no meio do dilúvio. Tal é o caso apenas dos Membros que saem para realizar alguma ação que seja verdadeiramente altruísta e demonstre a verdadeira essência da humanidade. Talvez a mãe mortal do personagem esteja em seu leito de morte, e ele decida que seja melhor ir para o Inferno do que privar sua mãe de uma última chance de ver seu filho perdido e tê-lo ao lado dela quando a hora dela finalmente chegar. Se o personagem em questão verdadeiramente acreditar que ele sacrificou sua própria chance de salvação pelo amor de uma última ação de bondade, não somente ele considera em voltar que poderá ele reentrar, mas todos os efeitos que ele sofreu do veneno do Absinto desaparece como se ele nunca tivesse saído do santuário. Os narradores devem ter em mente que isto é um trato de apenas uma chance. Se o mesmo personagem tentar isto novamente ou outro Membro decidir atuar como imitador, não haverá retorno. Como o resto dos membros do mundo, eles são incapazes de sequer romper novamente o santuário e deverá aceitar seu destino trágico.

e livre vontade, um dos Escolhidos desejar partir e se submeter a ira de Deus, isso é escolha dele, e deverá ser feito. Finalmente, Ferox se apresenta e a Alia pelo nome, e ele dá as boas-vindas aos Escolhidos ao santuário.

Redenção

Pelas próximas 40 noites, os Escolhidos e dois agentes de Deus passam todo o seu tempo presos na catedral com somente um ao outro como companhia, fazendo seu melhor para lidar com a situação. As horas da luz do dia são passadas dormindo debaixo de bancos de igreja, nos confessionários, no sótão do coral ou nas várias pequenas salas sacramentais e de serviços de limpeza próximas ao altar que ainda possam estar acessíveis. Os Membros no santuário são deparados com ter de achar formas de passar o tempo, de controlar suas fomes e desejos, e chegar a um acordo com a Gehenna.

Do ponto de vista de um Narrador, o único propósito das 40 noites é para ser dado aos personagens uma chance de se redimir aos olhos de Deus de forma a ser garantida a salvação. A redenção, entretanto, pode ocorrer somente se os personagens forem

capazes de demonstrar que eles verdadeiramente possuem o total potencial real de serem boas pessoas – não vampiros, mas pessoas. Como eles demonstram seu valor para a salvação não pode ser definido, para tal coisa é impossível de reduzir para uma simples lista de requisitos. Em resumo, durante suas 40 noites na igreja com os outros de sua raça, os personagens devem mostrar por suas ações ou inações que eles ainda são mais humanos do que Bestas. Eles devem mostrar que eles ainda são capazes de compaixão, abnegação, perdão, fé, amor e virtudes tradicionais similares. É trabalho de o Narrador fornecer a oportunidade para os personagens de se revelarem como virtuosos ou irredimíveis. Isso significa confrontar os personagens com uma série de testes e desafios, a cada uma a chance para um ou mais dos personagens mostrarem quem eles realmente são. No final, cabe ao Narrador pesar as ações dos personagens, considerar suas palavras e feitos durante a Gehenna, e para finalmente decidir quais deles se redimiram e quais não. Tudo isto também se aplica aos outros Membros presentes, aos quais está sendo oferecida a mesma chance que os personagens de redenção e salvação. Entretanto, eles estão realmente presentes somente para ajudar o Narrador a criar desafios significativos para os personagens. Isto é importante para se lembrar, pois esta história é sobre o destino dos personagens dos jogadores, e não do resto dos vampiros no mundo. Perca de vista isto, e a Gehenna se torna nada mais do que uma forma de desviar para o fim de uma crônica.

Os vários testes e desafios que os personagens encaram pode, e devem ser muitos e variados. Deus não irá julgar os Escolhidos prematuramente após ter oferecido a eles esta chance de salvação. Como tal, os personagens são continuamente testados até última noite, dando a cada um deles toda oportunidade concebível para salvar suas almas eternas. Alguns desafios podem pôr a coragem deles a prova, enquanto outros podem força-los a tomarem decisões morais muito difíceis. Em alguns casos, os personagens podem se encontrar confrontados por dilemas externos, enquanto outros testes vêm de dentro. É importante que o Narrador mantenha as formas nas quais os personagens são apropriadamente desafiados. Em outras palavras, aos personagens deve ser sempre dada uma chance para demonstrar alguma virtude ou a falta disso como resultado de cada desafio. Se o teste é um que ele tenha nenhuma esperança de vencer, então não é um teste válido para esse personagem. Por outro lado, não ignore o fato de que um teste aparentemente impossível, como uma clara situação sem saída, pode dizer tanto sobre a força de convicção e fé desse personagem quanto qualquer teste mais óbvio de caráter do personagem. Desde que o Narrador seja capaz de reconhecer qual cada desafio seja realmente um teste, isto é apropriado para inclusão.

Em adição a quaisquer desafios únicos especialmente arranjados para testar os personagens, há nenhum fim para a quantidade de testes menos óbvios voltados para os Escolhidos assim como Ferox e

Alia. Primeiro de tudo, os vampiros encaram a fome que corrói eles enquanto as reservas de sangue deles se esgotam. Por sorte, eles todos logo descobrem que eles não mais precisam de todo de sangue para simplesmente levantar a cada noite; entretanto, eles devem usar seu sangue para qualquer coisa a mais, a maioria começa a achar que as coisas estão ficando muito difíceis, muito rapidamente. Cada um dos Membros também tem de lutar com a Besta sempre presente que espreita por dentro. Estando confinados e cercados por Membros que podem ser qualquer coisa menos agradáveis, e saber que a Mão de Deus literal está infligindo a devastação bíblica sobre todos os outros Membros na Terra justamente do lado de fora da porta, certamente dá a Besta mais do que incentivo suficiente para subir para a superfície e tornar as coisas mais difíceis para todos. Adicione a isto as várias disfunções, defeitos e fraquezas que infestam os Escolhidos – assim como o choque inevitável entre aqueles Escolhidos de naturezas amplamente divergentes e a total incerteza quanto ao que seus destinos finais será quando a Gehenna finalmente terminar – e você tem uma enorme situação estressante. Isto é exatamente como Deus o quer.

Não há linha do tempo rigorosa ou ordem dramática para como as coisas acontecem durante as 40 noites de Gehenna. Até os últimos traços de Absinto terem desaparecido, até Deus estar pronto para passar o julgamento sobre aqueles Membros no santuário, as coisas ocorrem de qualquer maneira que melhor se encaixe ao estilo de seu grupo. Alguns Narradores podem querer avançar muitas noites de cada vez

e somente encenar a cada sexta noite ou mais, concentrando o drama nos pedaços digeríveis e simplesmente descrever as noites entre eles aos jogadores. Outros podem preferir desenrolar a maioria, se não todas, das 40 noites, talvez apresentando um desafio em particular a um personagem diferente a cada uma destas noites. O caminho intermediário pode funcionar melhor, com o Narrador arranjando uma quantidade fixa de desafios especiais para ocorrer durante o curso da Gehenna, mas não se preocupando muito com exatamente quando eles ocorrerem. Este método permite ao Narrador seguir a sua deixa dos jogadores, dando a eles uma sensação maior de que eles não estão sendo artificialmente forçados a uma série de teses como uma coterie de ratos de laboratório mortos-vivos. Quando o Narrador sentir uma calmaria na ação, um outro dos desafios preparados é apresentado como se ele fosse simplesmente uma coincidência. Enquanto o Narrador compassar as coisas apropriadamente, este método é a melhor forma de evitar a curta mudança dos jogadores para fora de a oportunidade das 40 noites representar e ter certeza de que o conto não atole com longas esticadas de tédio enquanto os personagens são forçados a esperar pelo desafio da próxima noite.

Para ajudar a tirar o máximo proveito da Gehenna, uma quantidade de desafios é apresentada neste capítulo. Eles podem ser usados como os únicos desafios na sua história, mas é recomendado que você os suplemente com pelo menos uma ou duas de suas pró-



prias criações – desafios que são de uma natureza pessoal e fazem sentido somente para os personagens da sua crônica. A Gehenna deve parecer como se ela fosse o fim da sua crônica ainda mais do que um fim comum para **Vampiro**. Quanto mais coisas você puder tornar pessoal, mais todos irão sair do final do jogo. Além disso, os sistemas e orientações no geral desafiam os personagens e a face de seus companheiros Escolhidos são também fornecidos, da perda de sangue e alimentação, a lidar com ser sufocado com uma sala cheia de vampiros por mais do que um mês, com nenhum lugar para ir.

Lidando com Outros Membros

Parte integrante de muitos desafios que os personagens devem encarar, bem como para toda a experiência de ficar preso no santuário por 40 noites, são os outros vampiros a quem foi oferecida uma chance de salvação. Para a maior parte, o santuário oferece pouca privacidade real além do que possa equivaler a algum espaço pessoal para meditação e reflexão silenciosa. Qualquer dos Membros possuidores de Auspícios devem ainda ser capazes de usar seus Sentidos Aumentados para bisbilhotar em silêncio conversas no vestíbulo ou em cima no sótão do coral, a não ser que a igreja na sua estória seja uma catedral verdadeiramente enorme. Como resultado, todos menos os Membros de coração mais calmo ficam inquietos quando eles são isolados com tantos outros por um longo tempo. Até os personagens Sabá, os quais podem ser mais acostumados a dividir espaços pequenos com indivíduos companheiros de bando, provavelmente acham as condições de habitação menos do que desejáveis. Portanto, a menos que todos os vampiros no santuário se tornem rapidamente amigos em um tempo bem curto – uma ocorrência extraordinariamente improvável – uma tendência de tensão e inquietação entre o grupo estará sempre latente. Isto sozinho provavelmente traz a Besta para próximo da superfície do que normalmente ocorre, enquanto ela consegue sentir a presença de seus concorrentes e inimigos naturais próximos – algo que nenhum predador territorial possa ignorar. Os Narradores podem querer subir a dificuldade de todos os testes de frenesi em um para representar esta inquietação, mas o faça com cuidado. O ponto é não fazer as coisas ficarem feias rápido, mas ao invés entrelaçar este elemento à narração da estória, para que este sentimento de tensão adicione atmosfera e uma margem dramática à cena. Provavelmente é melhor simplesmente ter isto exposto na vozes e maneirismos dos vampiros. Um Toreador normalmente pacato, por exemplo, pode ter menos paciência do que o usual, e seus comentários podem se tornar suprimidos e sarcásticos. Uma neófita Gangrel pode se tornar irrequieto e andar de um lado para o outro a noite toda em um dos caibros bem acima como um animal enjaulado, tendo uma reação exagerada a cada som inesperado que ela escute com um rosnado instintivo e um desembainhar de

garras afiadas. Enquanto os jogadores puderem reconhecer esta tensão perigosa, não haverá necessidade para ser duro e usar um modificador de dificuldade.

Assumindo que você selecionou bem os Escolhidos, cada um destes Membros apresenta um desafio único aos personagens em si mesmos. Uma anciã normalmente poderosa de alguns anos pode automaticamente tratar os personagens como algo indigno de sua atenção. A arrogância dela pode mexer com a Besta nos personagens, especialmente se ela escolher insultar ou tentar humilhar os personagens na frente dos outros. Entretanto, mesmo esquecendo qualquer frenesi possível, outros membros podem potencialmente apresentar perigos ainda maiores. E se o vampiro tiver um ponto de vista único que desafie as crenças pessoais do personagem. Por exemplo, um Lasombra que adere à Trilha do Poder e da Voz Interior pode procurar convencer os personagens dos princípios de seu próprio esclarecimento. Indo além, o Guardião pode até desafiar conspirar com o personagem e mostrar a ele o quanto é certo e bom procurar uma forma de neutralizar Ferox e tomar a autoridade no santuário – certamente uma ação virtuosa na mente daqueles que seguem essa Trilha de Esclarecimento. A moralidade pessoal e filosofias de cada um dos Escolhidos é muito importante para a narração da Gehenna, e o Narrador deve tomar o tempo para se tornar intimamente familiar com este aspecto de cada um dos Escolhidos se eles forem usados em seus maiores potenciais como realces aos personagens dos jogadores. Para tê-los sendo cortados do mesmo pano espiritual enquanto os personagens (ou entre si) roubam a estória de oportunidades muito excelentes para o boa interpretação de papéis, o que apenas nega aos personagens maiores e mais interessantes chances de redenção. Estes Membros não têm de sempre ser aqueles proativos, também. Os personagens podem procurar falar com eles e persuadi-los de suas próprias visões, ou pelo menos ensiná-los uma coisa ou duas. Isto não é apenas bem-vindo, mas deve ser encorajado. Um personagem com um índice baixo de Coragem que tenta superar seus medos pessoais e assinalam para um Brujah intratável o quanto suas visões podem ser equivocadas e servirem a nenhum bom propósito está criando seu próprio desafio – um que possa na realidade ser a única coisa que ele precise fazer para se redimir aos olhos de Deus.

Além de servir como ferramentas para o Narrador usar para desafiar os personagens, os outros Membros no santuário não devem ser ignorados como indivíduos únicos com personalidades, emoções, histórias, crenças, talentos, habilidades, conhecimento, poderes sobrenaturais (embora largamente limitados no santuário) e até recursos que possam entrar em jogo. Cada um dos Escolhidos tem seus próprios pensamentos sobre o que está acontecendo tanto fora quanto dentro do santuário, e se eles expressarem esses pensamentos ou guarda-los para si mesmo, eles se traduzem em motivações que afetam quase tudo que



eles digam e fazem durante o período. Quanto mais aspectos abstratos destes personagens puderem mudar durante o curso da Gehenna, especialmente se eles forem persuadidos a ver as coisas diferentemente. Os personagens podem convencer um Setita abatido que ele não deve se desesperar simplesmente porque Set pode agora estar verdadeiramente morto; em invés disso ele deve abandonar sua fidelidade para essa divindade em favor da força divina que eles todos se deparam agora. Talvez um novato Tzimisce venha a reconhecer que ele possa não mais se render a seu Instinto, mas ao invés deve considerar o Autocontrole deste ponto em diante se ele for ter qualquer chance de salvação. Independente do ritmo da estória, os personagens devem ter muitas oportunidades – talvez mais do que eles desejam – para interagir com estes membros. Deixe eles se engajarem em conversas e debates, socialmente bem como intelectualmente. Dado a seus dilemas, somente os mais antissociais dos Membros não irão procurar algum alívio do tédio ao participar em conversas interessantes e exercícios retóricos. Estes Membros devem atrair os personagens, levando eles a expor também sobre suas próprias visões. Tal interação dá aos jogadores uma chance de realmente pensar sobre as opiniões e crenças de seus personagens, e analisá-los de uma forma que eles possam nunca ter feito antes. Ao assim fazê-lo, o Narrador é capaz de melhor compreender onde cada um dos personagens se encontra no caminho da redenção, e o quanto melhor moldar os outros desafios que eles se deparam com suas personalidades individuais.

Apesar das limitações impostas no santuário sobre os poderes sobrenaturais normalmente substanciais dos vampiros, é quase uma garantia que um ou mais destes membros sentirá o desejo incontrolável de começar uma briga ou tomar alguma ação física direta contra outro membro do grupo. Isto deve ser lidado com cuidado, mas não completamente proibido. Na maioria dos casos, se isto ficar muito sério, Ferox intervém e põe um fim à violência. Do contrário, até um único momento colérico pode potencialmente arruinar as chances de redenção dos Membros envolvidos, mas não em todos os casos. Podem haver vezes quando um certo membro dos Escolhidos decide sobre um curo de ação que seria desastroso para um outro ou até o grupo inteiro. Em tal circunstância, um pouquinho de restrição física pode na realidade ser a melhor de todas as soluções possíveis. O Narrador deve ser cuidados quando determinar como o outro Escolhido reage aos personagens nestas situações. Estes outros Membros provavelmente não estão mais desejosos de tornar o santuário em um campo de batalha do que os personagens a não ser que eles sejam levados a extremos pelo frenesi ou uma compulsão similarmente insuperável.

Ferox e Alia no Santuário

Estes dois podem e devem ser usados para ajudar os personagens em sua busca por redenção, guiando e dando suporte aos personagens mesmo se eles

estiverem inconscientes (ou desinteressados) da redenção em primeiro lugar. Ferox está completamente convencido de que a ele foi dada a tarefa de não somente pastorear os Escolhidos e protege-los do Absinto pelo Todo-Poderoso, mas que Deus também deseja que ele os ajude a caminhar na estrada da redenção para a salvação que espera no seu final. Ele pode ser usado como uma figura mentora, cujo vasto conhecimento de história e teologia – sem mencionar a sua assustadora Fé Verdadeira – dá a ele o discernimento para o que está acontecendo e o que é que Deus quer dos Escolhidos. Apesar dele não estar verdadeiramente a par do propósito de Deus, ele provavelmente tem uma compreensão muito boa do porquê a Gehenna veio e o que ela significa. Ele ficaria satisfeito em explicar o que ele puder para os Escolhidos, e ajuda-los a operar através de quaisquer medos, dúvidas ou outras preocupações que eles possam ter. Ele provavelmente realiza também vários rituais devocionais a cada noite, e ele ficaria muito feliz de ver os Escolhidos se juntarem a ele nestes sacramentos. Ele deve ser questionado sobre o que é precisamente que os personagens precisam fazer para estarem redimidos aos olhos de Deus, Ferox oferece apenas a mais vaga e pseudo-religiosa sabedoria. (Mesmo que ele não saiba o que pode basicamente se qualificar). Na realidade, ele está de alguma forma no escuro sobre o que está para acontecer quando o suplício estiver acabado. Ele espera e acredita que ele e Alia, assim como os Escolhidos, serão capazes de caminhar para fora da igreja como mortais mais uma vez, mas se muito pressionado, ele confessa que ele não tem prova disto. É somente a sua fé que dá para ele essa esperança.

Ferox também serve como o anfitrião e faz o que pode para oferecer aos Escolhidos. Ele se oferece em assisti-los na arrumação de suas acomodações, ele permite a eles o máximo de privacidade quanto possível quando eles assim desejarem, e ele pode até oferecer uma gota de seu próprio vitae para saciar a sede de um outro que possa ser incapaz de superar a sua necessidade por mais sangue. Ele não deseja ver qualquer dos Escolhidos sair do santuário, pois ele sabe o que espera por eles do lado de fora, e ele tenta com todas as formas de argumento e conselho persuadi-los a não ir, os alertando de que eles serão incapazes de retornar. Entretanto, ele não para fisicamente qualquer um que esteja seguro e determinado a sair. Ele sabe que livre arbítrio é necessária para a redenção, portanto ele não se coloca no caminho da escolha pessoal. Se qualquer dos Escolhidos procurar usar violência contra os outros, ele tenta acalmar a situação antes que ela se torne muito difícil de parar. Entretanto, ele deve falhar nisto, ele não irá hesitar em usar a força para separar os combatentes. Deus deixou ele com todos os

seus poderes enquanto estiver despojando aqueles Escolhidos infieis por uma razão, ou então ele acredita. Ele a muito tempo vem sendo soldado de Deus, golpeando aqueles que ele viu como servos da escuridão, portanto um pouco de policiamento destes Membros não irá incomodá-lo nem um pouco. Se algum dos Escolhidos precisar ser ensinado uma lição de forma a salvar o resto (assim como a santidade da igreja), então que assim seja. Isto é especialmente verdadeiro se os personagens forem egoístas e eles verem seus Escolhidos companheiros, a moça estranha e a Gárgula em túnica boba como nada mais do que ração ou oportunidades para a diablerie. Ferox é capaz de avaliar tais personagens muito facilmente, e ele deixará isto claro desde a primeira noite que qualquer destas insensatezes irão se encontrar com sua própria ira. Tenha em mente que na maioria dos casos, Ferox irá se levantar a noite antes dos outros Membros, dado a sua humanidade muito alta. Membros mais egoístas ou selvagens irão se levantar muito mais tarde e dormir mais cedo, dando à Gárgula uma nítida vantagem que deve se tornar física.

Os Narradores devem entender que Ferox não é uma figura inocente livre de defeitos, fraquezas ou problemas. Apesar de sua Fé Verdadeira e o fato de que ele foi escolhido para servir Deus nesta hora final, ele é imperfeito, o qual pode representar uma função importante na estória. O seu Abraço resultou em um caso sério de amnésia, com a maior parte de sua memória dos séculos anteriores como um ser carníval inteiramente descartado enquanto os ícores de seu senhor transbordavam de sua garganta. Essas memórias que sobreviveram tenderam a colorir suas novas crenças, incluindo sua fé e o que ele veio a ver como sua missão para Deus na Terra. Isto resultou em Ferox tendo algumas ideias muito estranhas que podem na realidade causar problemas para os personagens durante seu tempo com ele. Por um lado, ele é teimoso. Ele acredita que ele está certo em tudo que ele faz, e embora ele tente expressar suas palavras com cuidado e empatia, explicando tão gentilmente quanto possível do porque ele está correto sobre algo, sua hipocrisia ainda é um pouco exagerada.

Ferox também possui certa parcialidade que obscurece seu julgamento normalmente cuidadoso. Por um lado, ele tem um forte desgosto por personagens Tremere, dado a sua história e o tratamento de sua linhagem dado por seus criadores. Este preconceito figura em tudo que ele faça, embora o que ele tenha realizado para escondê-lo. Entretanto, se as coisas se complicarem com um personagem Tremere, ele pode atacar em algum nível, ainda convencido de que os feiticeiros do sangue são blasfemadores e escravagistas. Ainda pior do que seu ódio dos Tremere é sua absoluta convicção de que os Nosferatu (e provavelmente os Samedi, os Precursors do ódio, etc.) sejam literalmente demônios – ou no mínimo a hedionda prole demoníaca. Ele tentou estremecer esta crença, e ele até ungiu um ou mais para estarem entre os Escolhidos. Entretanto, o direto e último contato com

tais membros, especialmente se eles atravessaram como inumanos, pode eventualmente desgastar a sua paciência e estilhaçar seu comportamento pacífico. Debaixo de sua conduta beatífica, Ferox ainda é um vampiro, e sua Besta não é menos perigosa do que qualquer outra se permitido abrir à força para a superfície. Muito provavelmente, Ferox vê a presença de qualquer destes Membros menos do que dignos como um teste. Se ele e o resto dos Escolhidos puderem resistir ao mal no seu meio por 40 noites, então eles estão a um passo mais próximo de terem se provado merecedores da salvação. Em geral, contudo, a Gárgula trata tais Membros friamente mas mantém seus olhos sobre eles, ainda mais do que qualquer dos outros, por sinais de problema.

Alia representa uma função de alguma forma diferente durante a Gehenna. Apesar de que ela não irá escutar a voz de Deus novamente até a Gehenna chegar a um fim, ela não sabe disto. Portanto, ela está sempre cheia com uma alegria serena que de Ele pode falar com ela a qualquer hora. As palavras de Deus são diferentes de tudo que ela possa do contrário conceber, e nada além das ameaças mais hediondas podem quebrar seu exterior pacífico. A Fé Verdadeira dela não é tão poderosa quanto a do companheiro dela, mas é suficientemente significante para dar a ela a armadura moral que ela precisa para aguentar as 40 noites com os Escolhidos, na maioria dos casos. Onde Ferox serve como um mentor e anfitrião, a dampira deve ser usada como uma voz gentil da razão, assim como uma de amor e compaixão. Ela procura se tornar próxima com cada um dos Escolhidos, a não ser que suas ofertas genuínas de amizade sejam dramaticamente jogadas de volta na cara dela. Alia tenta achar o bom nos Membros, não importa o quanto profundamente está escondido, e o persuade para a superfície não importa o quanto isto isso possa ser. Ela está mais interessada nas vidas mortais dos personagens e suas últimas relações com os mortais, especialmente quando se trata de suas famílias e amigos mais próximos. Ao contrário de Ferox, ela acredita que o como alguém trata os outros é uma indicação bem mais importante de merecimento de salvação do que a fé sozinha. Para ela, a resposta é primeiro ser uma pessoa boa; a devoção a Deus vem em segundo.

Os Peregrinos no Santuário

Os peregrinos têm as suas próprias funções para representar durante a Gehenna. Ryder pode ser pensado de algumas formas como uma criança prodígio que eventualmente se afastou desse caminho e já vem procurando a redenção por algum tempo. Uma vez que ele era a imagem perfeita do monstro, um diablista voraz que não se importava com ninguém e gastava seu tempo sempre à beira de um Festim. Ele matava com pouca ou nenhuma preocupação pelas vidas que ele acabava, nem sequer tentava racionalizar suas ações. Entretanto, tudo isso mudou, após encontrar vários Membros iluminados, e ele lutou uma difícil batalha para superar a Besta desde então, caminhando

sozinho por essa estrada traiçoeira. A pesar de alguns passos em falso, ele se manteve amplamente fiel a seu propósito, e agora ele espera que ele tenha ido suficientemente longe. Ryder não é um Gangrel religioso, e não vê uma necessidade em associar a redenção com deus. Para ele, é pessoal. Ele acredita que se ele puder sobreviver a todas as 40 noites sem sucumbir aos impulsos sombrios de dentro, se ele puder ficar no curso contra todas as probabilidades, que seja o suficiente para ganhar a salvação. O que exatamente isso significa, ele realmente não tem certeza, mas mesmo se isto significar a morte, ele está pronto. Enquanto ele sentir que ele transcendeu seu estado vampírico, ele estará satisfeito.

Os narradores podem usar Ryder como o “homem de experiência”, de certa forma. Enquanto ele nunca fosse um demônio verdadeiramente sádico – suas escolhas eram sempre sobre autopreservação e conveniência. Ele não é um estranho à crueldade, violência, apatia, vingança, ira, gula ou uma gama de pecados similares. Ele sabe como é ser este tipo de vampiro e ele sabe o quão duro é negar a si mesmo estas coisas. Se os personagens não receberem muito bem o paternalismo mais santo que tem ou a abordagem “nós todos podemos fazer isto juntos” da Alia, eles poderão achar um espírito afim em Ryder. Ele não repreenderá personagens do Sabá por suas orgias de sangue, e ele não ficará chocado em ouvir um Giovanni descrever o prazer que vem ao saber de quanta agonia um reservatório sofre quando sendo drenado de sua força vital. Ele não julga; ele prefere escutar e aceitar. Quando ele fala, não é para condenar ou criticar, mas para ilustrar o porquê que a estrada para a redenção é verdadeiramente a única escolha que sobrou. Ele gosta muito de estórias curtas que puxam para suas próprias experiências ou aquelas de outros Gangrel que ele escutou durante os longos anos, e usa elas para mostra aos personagens onde seus próprios pensamentos se encontram, ao invés de tentar explicar ou debater a questão. Embora ele geralmente trata suficiente bem os outros, ele não é nenhum santo. Se outros membros tentarem tirar vantagem dele, ele faz o que ele pode para persuadi-los a repensar seus planos, intimidando-os e até empregando força bruta se isso for sua única opção restante. Esses personagens que ganharem a sua confiança acharam que ele é honesto e está sempre lá para ajudar se necessário. Aqueles que não ganharam, é melhor tomar cuidado.

Seu companheiro Tremere é inteiramente um outro assunto. John Trent antes acreditava em si de uma forma que muito poucos sequer acreditaram. Sua vontade era inabalável, e independente do ridículo ou calúnias, ele se prendia a suas crenças não importa o quão evidente fosse apresentado o contrário. Ele estava certo de que os vampiros não eram o resultado de alguma maldição mitológica, mas ao invés de algum degrau aberrante na escada da evolução, um que pudesse ser transmitido a outros como uma doença. Ser um vampiro era um passo acima de ser um simples mortal, mas ainda ficava aquém da perfeição.

Ele passou mais do que um século lutando para abrir os segredos desse passo evolucionário, aventurando-se em alquimia, biologia e qualquer coisa mais que viesse a voga que oferecesse mesmo a menor chance de abrir os mistérios que ele encarava. Seu encontro fatídico no Novo México a alguns anos atrás praticamente matou ele, e ele não foi mais o mesmo desde então. Ele abandonou suas teorias como uma estupidez ingênuas, dando suas costas para a pesquisa e o otimismo. Naquele lugar ele abraçou o medo e viu inimigos em todas as sombras. A esperança era estranha para ele, e sua humanitas fugiu rapidamente. Somente o retorno oportuno de um Ryder mudado impediria ele de ser consumido por sua Besta. Ele nunca será novamente aquele que foi uma vez, mas ele reconhece que ele deve deter seu deslize para o esquecimento. A única forma de fazer isso é tentar se preocupar com algo novamente. Portanto ele mais uma vez considera suas antigas teorias e acha isso debaixo de todo o medo que os cientistas ainda vivem. Agora ele exercita sua mente mais do que seu dedo do gatilho e encontra um grau de realização na conversa intelectual e debate. Esta é a função que ele representa durante a Gehenna.

John Trent acha que a situação seja um desafio de uma forma que poucos outros acham. Mais do que redenção ou salvar sua alma, o ex-alastor gasta suas energias tentando entender precisamente o que está acontecendo, do aparecimento e explosão da Estrela Vermelha, à presença de Ferox e a aparente imunidade que a igreja oferece aos então chamados Escolhidos. No fundo como um cientista, ele é incapaz de apenas aceitar a situação ou a explicação que Ferox oferece. Para ele, isto não é nenhum teste estabelecido para eles por um deus misterioso. Isso apenas não preenche todas as lacunas. Não, o que está acontecendo é algo mais – talvez algo com uma explicação muito simples, se somente ele puder descobri-la. Por 40 noites John entrevista os outros Membros, com Ferox e Alia inclusos, de forma a reunir os dados que ele precisa se ele for ter qualquer chance de descobrir a verdade. Ele vaga pela igreja, espia por suas janelas e passa muito tempo em pensativa contemplação. Se ele puder achar algum papel e um instrumento de escrever (coisas que ele possa já ter com ele, se você desejar), ele escreve anotações e tenta achar as pistas que devem estar faltando. Estranhamente, é esta busca que pode salvá-lo no final. Quanto mais ele sentir como se ele estiver mais próximo da resposta, mais forte fica sua convicção de que ele está na trilha certa, com um aumento possivelmente correspondente em sua Força de Vontade e outras Virtudes. Qualquer personagem que ajude ele, ou pelo menos pareça considerar a noção de que ele vale a pena ser ouvido, se torna um aliado rápido. Aqueles que zombam de seu propósito recém-achado ou procure ativamente impedir seu progresso são tratados como tolos ignorantes que precisam ser ignorados. John abre a possibilidade para os personagens de achar a redenção mesmo se eles não desejarem aceitar as implicações excessivamente religiosas do que está acontecendo. Até agnósticos e

Sistemas para O Santuário

A seguir estão os efeitos especiais do santuário:

- O Santuário tem um nível Arcano alto (7), fazendo a maioria das pessoas ignorar sua existência e torná-lo extremamente difícil para os membros ou outros penetrarem com percepções sobrenaturais. (Veja o *Guia do Narrador de Vampiro*, pág. 36, por informação em Arcano).

- Por causa da presença de Ferox, o santuário tem um índice efetivo de Fé Verdadeira de 9.

- Todas as disciplinas são limitadas à Fé Verdadeira + 1 do Membro, significando que a maioria dos Membros podem usar nenhuma Disciplina maior do que o primeiro nível.

- Os Membros perdem somente um ponto de sangue a cada 10 dias, ao invés do usual um ponto por dia.

- Uma vez que a Gehenna comece, o santuário fica impregnável para todos os Membros que não foram Escolhidos. Até os Escolhidos, se eles renunciarem a proteção do santuário, são incapazes de reentrar em todas menos as circunstâncias mais extraordinárias.

talvez, apenas talvez, ateístas têm uma chance.

Perda de Sangue

A Fome pode se tornar um dos aspectos mais problemáticos de se passar 40 noites no santuário, e ela deve ser. O desejo e a necessidade de sangue é uma parte essencial da Maldição, e é uma das maiores motivações para todos os vampiros. Estar no santuário abrange a necessidade de sangue, conforme já foi mencionado, mas isto não significa que muitos Membros estarão nas últimas em breve, desesperados por sangue de qualquer jeito que eles conseguirem. Portanto como um Narrador administra isto sem tudo se tornar um banho de sangue enquanto os Escolhidos entram em frenesi e saltam um sobre o outro atrás de vitae?

Primeiro e mais importante, impressione os jogadores sobre a importância desta situação potencialmente calamitosa. Se eles estiverem completamente cientes da conta, eles deverão tentar limitar seu uso do sangue tanto quanto possível. Segundo, se acontecer de alguns dos Escolhidos serem anciões com grandes reservas de sangue para começar, eles podem ser convencidos a compartilhar um pouco disso com os outros. Naturalmente, a preocupação sobre os laços de sangue surgirá, mas tanto melhor. Deixe os Escolhidos se esforçarem com estas questões; isso é o que se trata da estória. Eles podem também obter êxito em atrair mortais para dentro da igreja – ou o Narrador poderia simplesmente ter alguns reservatórios que tropeçaram para dentro para dormir, festejar, fazer bagunça, ficar alto. Finalmente, devem haver ratos e pássaros, assim como possivelmente gatos de rua e talvez até um cachorro curioso que pode aliviar a tensão da

Fome – fornecendo aos Membros que podem superar seus usuais nojos por tais lanches desagradáveis.

Se qualquer dos Escolhidos na realidade sucumbe ao torpor como resultado da perda de sangue (ou mais alguma coisa), Alia os alimenta com uma única gota do sangue dela, a qual tem o efeito milagroso de reviver o vampiro com uma reserva de sangue de um – um dos benefícios de ser a mensageira de Deus. Não se trata de Deus deixar Seus Escolhidos dormir através de sua única chance de redenção. Também tenha em mente que por causa de sua natureza dampira, o corpo dela cria seu próprio vitae, portanto ela, ainda mais do que Ferox, o oferece se necessário.

Cenários Desafiadores

Além de toda a conversa, mau humor, agitação e olhar pelas janelas que irão consumir a maior parte das 40 noites – e certamente não precisa ser controlada via narração – uma quantidade de outras coisas acontecem. Alguns dos cenários apresentados aqui não parecerão muito incomuns e provavelmente serão supostos de serem simples coincidências pelos personagens. Outros são mais esperados e podem atingir alguns dos personagens como um sinal claro da presença de Deus. Seja qual for o caso, cada um dos eventos irá desafiar um ou mais personagens de alguma maneira, assim apresentando a esses personagens uma chance de também dar um passo mais próximo da salvação ou sair do caminho. Nada é necessariamente para a estória em si – alguns Narradores podem querer descartar um ou mais e trocá-los por outros. Nenhuma quantidade deles em particular precisa ser usada, mas deve ser usado o suficiente para fornecer a cada personagem uma chance justa de alcançar a redenção, não importa o quanto difícil isto ainda possa ser.

Não há uma ordem na qual os oito cenários precisem acontecer, e nenhum requer que um outro ocorra antes ou depois. Cada um é um evento independente que pode ser ligado em qualquer momento que o Narrador sentir que possa ser dramaticamente apropriado. Os cenários estão agrupados por conveniência de acordo com o tipo de desafio geral que eles representam. Alguns são testes diretos de certo e errado, enquanto que outros são ocorrências enigmáticas que permitem ao Narrador e os jogadores examinarem o quanto uma personagem lida com coisas diferentes. De fato, pode haver nenhuma ação de certo ou errado para tomar.

Dilemas Morais do Preto e Branco

Estas situações são os tipos nos quais é plenamente claro qual é o curso de ação moralmente certo e qual é o errado. Isto pode ser discutido noite e dia sobre o que significa “certo”, mas o Deus de Abraão é muito claro quando ele aparece para a maioria das coisas, e esse é quem está dando as ordens aqui. Tal como acontece com todos os cenários apresentados, não há necessidade para o Narrador manter o resultado, por assim dizer, mas as ações dos personagens (e os outros Escolhidos, quando adequado) devem ser atentamente observados. Em última análise, cabe ao Narrador

descobrir se eles verdadeiramente se redimiram pelas suas ações.

Disque 911

Os Escolhidos escutam tiros do lado de fora, seguidos por chiar de pneus, o que atraiu a atenção deles para as portas da igreja ou uma janela. Da perspectiva deles, eles veem que um homem está deitado sobre o meio-fio próximo, o sangue escorrendo de seu corpo enquanto um sedã caro e de cor escura urra para longe. As poucas pessoas do lado de fora, que estão próximas o suficiente para testemunhar a cena, simplesmente olham fixamente, e então seguem como se nada tivesse acontecido, fazendo nenhuma tentativa de chamar a atenção para o crime, para chamar as autoridades ou para ajudar a vítima. Enquanto os personagens observam, eles notam que o homem se move levemente, tentando levantar um braço, e eles podem até escutar sua voz fraca pedindo por ajuda. Entretanto, ninguém lá fora vem em sua ajuda, temerosos da retaliação ou simplesmente muito exaustos ou chocados pelos horrores da vida para sentir qualquer compulsão para intervir. O homem está a menos do que 18 metros distantes, mas pode também ser mil quilômetros, pois ele ainda está do lado de fora da segurança do santuário.

Os personagens tentam coagir alguém a ajudar o homem, talvez gritando para transeuntes? Eles passam por todas as suas próprias posses, acham um telefone celular e eles mesmos chamam as autoridades ou serviços de emergência? Eles apenas observam, porque sua empatia pelo homem é muito pequena para compeli-los a agir com compaixão?

Não Faça Isto!

A algumas horas antes do pôr do sol desta noite, um rapaz entra na igreja através dos escombros nos fundos e escala até o ponto mais alto, talvez em uma torre ou simplesmente no topo acima da frente da igreja. As coisas não ocorreram bem para o homem ultimamente. Seu pai bêbado bate nele viciosamente, e sua mãe é muito medrosa e desalmada para ajudar. E ainda no outro dia seu irmão mais jovem, a única pessoa a sempre mostrar para ele o amor verdadeiro há anos, morreu de uma overdose de droga. O rapaz não aguenta mais isto. Ele já tinha bebido pesadamente, e ele agora decidiu acabar com sua vida, escalando sobre a velha igreja para que ele possa pular quando ele finalmente levantar o último pedacinho de nervo para realizar a ação. Qual é o melhor lugar do que no topo de uma igreja, certo? Os personagens percebem ele logo após a subida, mas eles são incapazes de facilmente chegar a ele desde que ele esteja tecnicamente do lado de fora do próprio santuário, e qualquer ação precipitada pode apenas forçar a sua mão. O rapaz está surpreso pelos personagens, mas ele desafiadoramente diz para eles deixarem ele sozinho: Ele irá pular se eles tentarem pará-lo. E ele realmente pula, se eles não fo-



rem cuidadosos. Honestamente, qual é a razão que ele tem para viver?

Como os personagens reagem? Sele decidirem salvá-lo, como eles farão isto? A ação direta pode força-lo a pular, enquanto que falar com ele também pode irritá-lo e fazer com que ele faça o salto. Talvez eles tentem psicologia reversa e incite ele a terminar com sua vida, esperando que sua teimosia não irá deixá-lo fazer conforme ele diz. Ou eles apenas deixam ele seguir, riscando-o como uma outra vida inútil bem terminada?

Dilemas Morais Cinzentos

Diferente das situações preto e branco, os dilemas morais cinzentos não se prestam a uma decisão certa e uma errada com qualquer certeza. Numa situação em particular pode parecer indiscutivelmente correto tomar uma ação em particular, mas as vezes, debaixo de certas circunstâncias, pode na realidade ser moralmente justificado fazer algo inteiramente diferente. Estes cenários forçam os personagens a pensar cuidadosamente sobre as ações e consequências subsequentes. Tais dilemas são essenciais ao ser humano e, portanto, essenciais para os Escolhidos compreenderem que o mundo não é sempre preto e branco.

Bon Voyage

Um dos Escolhidos decidiu que ele não aguenta mais. Noite após noite com estes outros Membros, preso em uma igreja, incapaz de se alimentar é demais. Este Membro declara a sua intenção de partir, se perguntando em voz alta se há realmente alguma Gehenna afinal de contas, e que talvez isto seja apenas uma trapaça que Ferox inventou para os seus próprios propósitos obscuros. Afinal, ele é um dos Anátema. Ele pode até tentar convencer os outros membros a ir com ele, para caçar algum sangue fresco e reviver suas não vidas. Certamente que todas as formas de esquemas podem ter sido eclodidas contra os assim chamados Escolhidos durante suas ausências, então por que eles estão apenas sentados aqui na casca de uma igreja acreditando que algum maluco albino e uma vampiro anormal? (Você entendeu o pretendido). Este Membro tem toda a intenção de ir embora, e provavelmente ele assim o fará. Mas se assim for, porque ele apenas não vai? Por que dar um solilóqui e tentar fazer que os outros se juntem a ele? É porque em algum lugar, no fundo de sua mente, ele ainda está preocupado. A Besta Interna sabe o que está acontecendo do lado de fora, mesmo que ele não venha a aceitar, e a Besta está assustada.

Os personagens tentam convencê-lo a não ir, ou eles simplesmente desejam a ele a melhor das sortes e acenam dando adeus enquanto ele parte? Alguns deles ficou do lado dele ou até falou em nome dele? Eles na realidade tentaram força-lo a ficar, possivelmente contra a sua vontade? Eles arriscaram feri-lo para salvá-lo do que eles acreditam que seja a própria destruição dele?

A Misericórdia da Mãe

Uma noite uma moça cambaleou para dentro da igreja buscando abrigo das condições meteorológicas e o mundo lá fora. Ela é pouca mais do que uma adolescente, e de suas roupas e maneira é fácil de ver que ela é provavelmente o produto do abandono e da pobreza. Mais importante, entretanto, é que ela está grávida, e ela veio para este lugar na esperança de abortar seu filho, ou forçando um aborto ou realizando uma operação grosseira nela mesma. O sofrimento e confusão que preenche ela é fácil para qualquer um ver, e, portanto, são os sinais de abuso de drogas e doenças que assombram os olhos lacrimejantes dela. Ao perceber que a igreja não está vazia como ela havia esperado, a garota tenta sair, mas ela descobre que ela tem pouca força sobrando para assim fazê-lo, e ela desmorona sobre as lajotas quebradas, orando que os estranhos não façam a ela algum mal.

Os personagens reconhecem a futilidade de salvar esta criança condenada e sua infante não nascida e ao invés sacie a sua fome? Eles tentam ajudá-la a terminar com a gravidez dela na esperança de salvar a mãe? Ou eles apenas fazem o que eles podem para deixá-la confortável por algum tempo, e deixam o destino determinar o que acontece a ela?

Dilemas Morais Sem Solução

As vezes apenas não há uma resposta certa. Você está preso entre uma rocha e um lugar difícil e toda escolha é uma má escolha. Mas é precisamente o que uma pessoa faz quando deparada com este tipo de situação sem solução que é verdadeiro teste do personagem e de quem a pessoa seja realmente. Deus sabe de tudo, portanto ele não está testando os Escolhidos para descobrir o que eles irão fazer. Ao invés, Ele quer que eles descubram por si mesmos o que eles irão fazer. Ele quer que eles saibam o que é tomar estes tipos de decisões e saber que as vezes eles devem tomá-las, não importa quão seja difícil.

Uma Descoberta Acidental

Uma tarde, enquanto os Membros estão perdidos de letargia, uma idosa entra na igreja em busca do seu gato fujão, o qual ela acha que pode ter entrado no prédio antigo. A mulher passa pela porta da frente, alheia aos perigos de uma estrutura desmoronada, esperando somente que ela a chegue dentro seu amado animal. Enquanto ela caminha pelo corredor abaixo e lança seu olhar fixo em torno da escuridão, ela não percebe os Membros imóveis até ela já estar bem dentro do santuário, a qual tem talvez apenas alguns minutos no máximo para reagir antes da inércia reivindica-los novamente. (Use as regras para isto de certa forma flexivelmente. Os outros Membros devem permanecer adormecidos, e os personagens devem ter pelo menos alguns turnos para agir). A mulher congeia de medo por um momento enquanto começa a recuar em direção a porta da frente, esperando escapar antes que algo ruim aconteça. Ela não tem dúvidas de que os Membros – vagabundos e vigaristas óbvios aos

olhos dela – são perigosos e ela adverte os personagens para deixa-la em paz ou ela irá gritar. Ela também diz a eles que ela vai reportar a presença deles à polícia. Ela está doente e cansada de sua vizinhança ser infestada pelo tipo deles, e ela não vai aguentar mais isto. Para piorar as coisas, ela deixa eles saberem que o filho dela é um oficial de polícia, e se qualquer coisa acontecer com ela, ele não irá descansar até ele tiver colocado os personagens atrás das grades. Finalmente, antes dela sair (assumindo que os personagens já não tenham impedido ela), o gato dela aparece em uma das vigas acima, miando para alguém ajudá-lo a descer. Se qualquer um dos personagens que não possuir animálismo ou Trato com Animais 2+ se aproximar dele, o gato irá silvar e recuar, reconhecendo os personagens como predadores sobrenaturais.

A mulher não irá sair sem o gato dela a menos que ela perceba que a vida dela esteja em real perigo ou o gato dela seja morto (e ela é capaz de assim fazê-lo, é claro). Em ambos os casos, ela correrá para um telefone para chamar o filho dela, quem irá responder rapidamente ao chamado dela. Os personagens permitem que a mulher saia e chame a polícia? Mesmo que o santuário esteja envolvido por seu índice Arcano, ele ainda pode ser encontrado por aqueles determinados o suficiente para assim fazê-lo. A mulher irá também gritar bem alto se ela for atacada, embora possa não ser o suficiente para atrair qualquer real atenção de fora dado ao isolamento das paredes da igreja e a apatia da vizinhança. Pior, os personagens provavelmente não terão muito tempo para apagar suas mentes sobre o que fazer, enquanto a Maldição de Caim arrastá-los de volta à sua letargia. Eles são deparados em forçosamente lidar com a mulher e lidar com a polícia prestando uma visita. Finalmente, se eles simplesmente tentarem deter a mulher, talvez ao deixa-la inconsciente, eles descubram que ela tem uma pressão sanguínea muito alta e que sem a atenção médica imediata ela provavelmente terá um ataque cardíaco e morrerá.

Quem Você Escolhe?

Um dos outros Membros da cidade, um que nutre um rancor com pelo menos um dos personagens, decidiu que é hora para uma pequena retribuição. Este Membro raptou dois dos aliados mortais, partidários ou membros de família mais queridos da coterie e decidiu tornar-se um deles sua própria cria ligada pelo sangue. Entretanto, este vampiro ainda não escolheu qual é de seus prisioneiros que receberá tal presente cruel. Ao invés, ele enviou um mensageiro mortal para encontrar os personagens e informá-los do que aconteceu. O mensageiro tem um telefone celular e está instruído a ligar para seu mestre quando os personagens responderem a uma simples pergunta: qual dos prisioneiros deverá ser Abraçado e qual deverá ser libertado, ileso? (Lembre-se que nem os personagens e nem este Membro tem qualquer razão para saber que aqueles afetados pelo Absinto não podem mais Abraçar uma cria. Se eles souberem, não há realmente uma grande ameaça aqui). Agora está simplesmente com os personagens para fornecer essa resposta. As vítimas

devem provavelmente ser os associados de diferentes personagens, para que nenhum único personagem tenha a responsabilidade sozinho, e esses personagens devem provavelmente ter a família próxima (talvez filhos) para tornar esta decisão muito mais perturbadora. Para deixar as coisas ainda piores, dependendo do Membro que colocou eles neste dilema, talvez isto seja tudo uma piada doentia. Talvez, quem for que seja selecionado pelos personagens para ser libertado, na realidade será Abraçado, e vice e versa. Ou talvez ambos serão Abraçados como uma forma para o Membro por trás desta artimanha doentia para simplesmente demonstrar seu poder e misericórdia (por assim dizer) ao realizar esta charada.

O mensageiro não é um carniçal, e ele encontrou os personagens apenas por acaso. Ele é da vizinhança – talvez alguém disse a ele que viu os personagens na noite da Gehenna, talvez um de seus carros esteja estacionado próximo – e ele caminhava justo pela igreja quando um dos personagens estava observando o lado de fora. Esse personagem reconhece o homem como o servo de um inimigo. Se ele não quiser chamar a atenção do servo, um dos outros Escolhidos tem de chamá-lo, talvez para atraí-lo para dentro de forma a se banquetejar com o seu sangue. Como os personagens tratam este homem é também um teste por si só. Eles punem o mensageiro ou mostram misericórdia a ele? Entretanto, o mais importante de tudo é qual decisão os personagens tomam. Não há uma resposta certa, mas qual escolha eles fazem deve dizer algo sobre eles que valha prestar atenção.

Dilemas Enigmáticos

Às vezes, alguém consegue aprender mais sobre si mesmo ou outra pessoa pelo que ele faz quando confrontado com uma situação que não se presta a qualquer curso óbvio de ação. Casos de extremo déjà vu, mensagens criptografadas, ruídos incomuns e indetectáveis – todos são desconcertantes e podem expor algo sobre um personagem que estava anteriormente escondido ou até desconhecido. A seguir estão alguns dos tais dilemas enigmáticos pretendidos para trazer a superfície coisas sobre cada um dos personagens que até eles não sabiam sobre eles mesmos, mas que podem se provar serem aspectos muito importantes de quem eles são.

Um Sinal Sombrio

Logo após o pôr-do-sol, quando os Membros mais bestiais ainda dormem, um dos personagens relativamente humanos que está de pé nota algo incomum e alarmante. Aconteceu de a luz da lua perfurar as nuvens pesadas que a obscureciam e brilhar através de uma janela quebrada de tal forma que ela pintava o que parecia ser uma imagem razoavelmente clara de um ankh sobre um dos Membros dormindo. Esta imagem dura por apenas alguns segundos, mas tempo o

suficiente para pelo menos alguns dos personagens notarem, então ela desaparece, com a lua novamente encoberta pela escuridão impenetrável. O ankh apareceu na testa do vampiro como se ela fosse intencional, talvez propositalmente marcando ele de uma forma que somente os personagens observando são supostos de ver.

Os personagens veem isto como um presságio de importância ou apenas uma coincidência estranha? Se a primeira, o que eles pensam de seu possível significado? Significa que os Membros logo serão destruídos? É a marca de alguém que será garantida a salvação? Então por que um ankh, e não um crucifixo? O ankh simboliza a imortalidade, para os Membros e em vários grupos religiosos e cultos mágicos. É o que ele representa agora? Quais ações os personagens irão tomar, se houver, por conta desta ocorrência estranha?

Arrependa-se! O Fim Está Próximo!

Um anoite, um profeta do apocalipse sem-teto com uma túnica surrada e outrora branca, o qual estava carregando uma grande placa declarando, "Arrependa-se! O Fim Está Próximo!" assumiu residência nos degraus da frente da igreja e dava seu discurso apocalíptico a qualquer um que pôr acaso por lá passava nesta vizinhança oprimida e quase toda desolada. Ele passa seus dias mendigando e dormindo em outro lugar, mas decidiu por nenhuma razão em particular que os degraus da igreja seria seu novo púlpito do qual espalharia a palavra de Deus. Ele é um velho bastardo mal-humorado, totalmente destemido e provavelmente mais do que um pouco louco, mas ele certamente não é estúpido. Ele não cede a exigências verbais que ele deixasse, mas ao invés tenta engajar os personagens numa conversa, ávido para discutir pecados, redenção, salvação, danação e qualquer outra coisa ao longo dessas linhas. Embora, não importa o que, o pregador de rua não se permite ser atraído para dentro da igreja sob nenhuma circunstância. Apesar de seu comportamento sociável, ele é paranoico e não põe sua confiança em qualquer um. Se um personagem verdadeiramente mostrar a ele empatia e compaixão, ele poderá revelar que sua família o desertou, incluindo três filhos, para os quais ele secretamente perdeu um grande negócio. Sua esposa não queria mais ter um fanático lunático na casa, e ela chutou ele para fora fisicamente, emocionalmente e legalmente. Ele bebe, mas ele não é um beberrão, e ele está em muito boa saúde para uma pessoa sem-teto.

O homem acredita que o Dia do Julgamento chegou e que não há tempo sobrando para evitar a penitência. Ele acredita que Deus falou com ele e mostrou a ele estas verdades, portanto agora é sua função espalhar a palavra para os senões condenados. A coisa assustadora é que ele realmente parece saber as coisas que nenhum mortal – ou até os Membros, aliás – deva saber sobre o que está acontecendo. Se os personagens tentarem ignorá-los, ele irá repentinamente dizer algo que deva atrair a atenção deles, talvez bradar sobre como Caim está agora finalmente descobrindo o verdadeiro custo de seus pecados, ou

como aqueles que dormem durante o dia devam ser derrubados pelo Absinto. Se os personagens se engajarem com ele na conversa, o homem não terá todas as respostas que eles procuram, pois ele sabe somente de peças tentadoramente incompletas de todo o quebra-cabeça. Ainda assim, ele provavelmente parecerá estar escondendo coisas dos personagens, ao invés de ser completamente honesto.

Os personagens fazem o seu melhor para ignorar este cara? Eles veem ele como uma possível ameaça, talvez chamando muita atenção para a igreja arcana? Eles estão interessados nas visões dele? Ele poderia ser um outro mensageiro de Deus, ou ele é apenas uma refeição para saciar a fome deles?

Ato Três: Julgamento

Os personagens, o resto dos Escolhidos, Ferox e Alia permaneceram dentro do santuário por 40 noites, protegidos da ira de Deus. Alguns podem não ter sobrevivido, mas a maioria provavelmente sim, pelo menos fisicamente. Agora a última noite da Gehenna chegou. Esta é a noite quando as chuvas figurativas param e somente os vampiros que sobraram de pé são aqueles na igreja. Do lado de fora de suas paredes de granito danificadas, o mundo está escuro, mas essa escuridão não é tão profunda quanto costumava ser. Se alguém escutar muito, muito atentamente, o som de esperança está quase perceptivelmente no ar. Entretanto, por mais algumas horas, os personagens ainda estarão dentro. Eles ainda se olham um ao outro e, bem mais importante, olham para o julgamento final de Deus. A salvação nunca foi garantida para eles, somente a possibilidade de salvação.

A noite começa como todas as outras, embora os Membros estejam provavelmente mais energizados do que eles estiveram desde as primeiras noites de suas seclusões, cada um febrilmente se perguntando exatamente o que está guardado para eles nisto, as 40 noites, a noite que a Gehenna supostamente acabaria. Para aqueles que ainda estão de pé, eles provavelmente estão excitados com a possibilidade de que eles sobreviveram a tempestade e agora são os únicos vampiros ainda por aí. Alguns podem começar a discutir (ou desonestamente questionarem a si mesmos) sobre como eles podem começar uma nova raça de Membros, nunca mais se curvando para os vampiros agora falecidos que antes reinavam sobre eles. É provável que alguns tentem forjar alianças e acordos no último minuto enquanto eles pensam sobre suas novas não-vidas a frente, enquanto que alguns podem começar a pensar sobre quem eles desejam Abraçar assim que eles saírem.

Esta é uma hora muito delicada, uma hora quando Deus está observando com toda a Sua atenção no que estes Membros são e o que eles podem ser se dada a chance. O tipo de maquinção e planejamento mencionado anteriormente não é certamente o que Deus veria como a marca de alguém procurando redenção, e isto deverá implicar a maldição para esse vampiro não importa o quanto nobre ele agiu durante a Gehenna.

na, mas também a noite de quando Deus realiza Seu último julgamento sobre os remanescentes dos Filhos de Caim. É tudo ou nada aos Seus olhos, e agora é a hora para a verdade aparecer. O Narrador agora deverá prestar muita atenção às palavras, ações e intenções dos personagens, mais do que nunca. Sele eles se mostrarem serem dignos de salvação, bom. Se não, eles selaram os seus próprios destinos.

Pelo menos um dos Escolhidos chega a acreditar que agora pode ser uma boa hora para tentar acabar com todos os outros Membros. Ele pode concluir que se o resto for destruído, então ele poderá se tornar algo parecido a um novo Caim, senhor de todos os futuros vampiros e, em algum sentido, o vencedor da Grande Jyhad. Claro que, tal Membro primeiro tem de acreditar que ele realmente está seguro com Deus. Ele tem de estar convencido que o Absinto não é realmente uma justiça divina, mas algum evento estranho, sobrenatural ou cósmico desencadeado por quem sabe o que para destruir todos os vampiros, ou algo como isso. Este Membro está errado, mas isso não significa que ele não irá tentar fazer algo terrivelmente drástico.

Quando ele tiver a chance, este Membro irá fazer a sua jogada, talvez até com outros Escolhidos que ele de alguma forma convenceu a ajuda-lo. Mesmo com os poderes formidáveis de Ferox, o megalomaníaco ainda pode ser capaz de causar algum dano sério ou persuadir os personagens a agir de uma forma insensata. É possível que isto seja na realidade algo que um dos personagens dos jogadores maquine, cujo caso deixa esse personagem iniciar o derramamento de sangue. Seja quem for começar a desordem, mesmo se isto for rapidamente reprimido, terá o seu nome colocado diretamente na coluna do Vá Direto para o Inferno da tabela de desempenho do Narrador. Não há salvação para este vampiro.

Esta não é a única coisa possível que pode sair errado. O ponto aqui é que nesta última noite de Gehenna acabaram-se todas as apostas novamente. Uma decisão errada agora pode desfazer tudo que foi alcançado até aqui para cada um e todos os Membros. Por outro lado, a decisão certa agora pode compensar por todas aquelas erradas do passado. Embora, se isso for o caso, melhor que seja uma decisão seriamente correta.

A Manhã Seguinte

Um pouco antes do amanhecer, os últimos traços do Absinto desaparecem, deixando as ruas e o céu livres de seu miasma rubro para aqueles Membros que ainda estão acordados e capazes de perceber a mudança. Deus terminou de purificar o mundo de todos, menos alguns poucos vampiros; aqueles no santuário são a Sua única preocupação agora. Quando seus destinos estiverem decididos, a Gehenna é finalizada.

Um pouco antes dos primeiros raios da luz do sol se espalhar pelo horizonte, um inesperado e incomum vento poderoso varre por sobre a igreja no encalço do Absinto. O vento é tão forte que o santuário sacode

como se o lugar inteiro estivesse prestes a desmoronar sobre os Membros. Isto não acontece, mas grandes pedaços da cobertura e paredes serão arrancados pelo vento estranho. As janelas com vitrais se estilhaçam, e pedaços de granito e pedaços de madeira se soltam e caem no chão da igreja até a fachada leste da edificação ser um pouco mais do que um emaranhado de vigas telhas de ardósia. De fato, Deus arranca qualquer coisa que os Membros possam usar para se esconder do completo brilho do sol. Enquanto essa devastação ocorre, Ferox e Alia se ajoelham em prece próximo do altar e ignoram o drama o tanto quanto eles puderem, acreditando em Deus para proteger-los. Na realidade, apesar dos Escolhidos poderem senão temer, muito poucos escombros caem na realidade sobre o grupo. A maior parte é simplesmente afastada, deixando os Escolhidos quase todos ilesos, mas com nenhuma proteção significativa contra a luz da manhã.

E então a luz do sol atinge, queimando dentro da igreja tão brilhante quanto qualquer nascer do sol consegue. Seus magníficos raios banham cada centímetro dentro e fora do lugar, expulsando tudo menos as sombras mais fracas e deixando nenhum lugar protegido de sua iluminação. Agora é o momento de quando o destino de todos é revelado, quando os Escolhidos descobrem o que vai ser deles. Eles alcançaram a redenção, ou Deus achou eles insuficientes?

Aqueles vampiros que se redimiram, que verdadeiramente compreenderam o que significa ser humano, acham que a Maldição de Caim foi cauterizada deles – todas as fraquezas, todas as habilidades sobrenaturais, todos os desejos profanos, todos os medos bestiais. A luz de Deus esfrega a Maldição do corpo e alma deles como se eles nunca tivessem sido Abraçados, e eles tornam-se mortais novamente. É como se eles não tivessem envelhecido um segundo desde noite dolorosa quando eles foram arrastados para o mundo de pesadelo que foram suas existências por muito tempo. Agora eles são totalmente humanos, vivendo, respirando e possuidores de todas as fraquezas e forças mortais. Um dia eles deverão conhecer a morte, mas não hoje. Eles estão vivos, pois Deus garantiu a eles a chance de serem a pessoa que eles mostraram à Ele que eles são capazes de ser.

Aqueles que não se redimiram não encontram a salvação. Eles não saboreiam o sabor doce da vida novamente. Ao invés, o sol atinge eles com uma agonia maior do que qualquer uma que eles já tenham experimentado. Deus escolheu eles dentre a multidão e ofereceu a eles uma última chance de salvação. Ele deu a estes Membros 40 noites para tentar mostrar a Ele que eles eram dignos de Seu presente misericordioso, e eles ainda recusam e cedem a seus instintos mais básicos. Por isto eles queimam no horror ardente com nenhuma chance de escapar. Em segundos, misericordiadamente, a dor deles se acaba e suas almas obliteradas para sempre. Nem sequer cinzas restam do verdadeiramente Condenado. Como o seu Pai Sombrio, eles não mudariam. Eles deixam de existir.



Além de qualquer outro Escolhido que possa ter sido garantida a salvação, e sobre Ryder, John Trent e os outros? Alia está quase certa de ter a ganhado. Ela se acha pouco mudada externamente, embora dentro ela mostre que ele está bem diferente. Qualquer semblante de sua natureza dampira desapareceu, e ela está uma completa mortal como os outros que foi garantida a salvação.

Ferox, por outro lado, não foi redimido, o que vem como uma surpresa terrível para ele e provavelmente para muitos outros. Apesar de toda a sua fé e convicções morais, ele estava cego em suas crenças. Ferox nunca questionou seu propósito e o que era certo ou errado, mas simplesmente seguia sua própria presunçosa autoridade, sempre justificando suas próprias ações ao dizer a si mesmo que deva ser a vontade de Deus. Ele sabia como pregar sobre a humanidade para os outros, até como protege-la, mas ele nunca a compreendeu. Ele era o soldado que atiraria seja em quem for que ele fosse ordenado a atirar, sem pensar por si mesmo se assim o fazer era verdadeiramente certo ou errado. Infelizmente para a Gárgula, Deus não deseja fanáticos cegos para tender a criação. Ele quer pessoas pensantes, questionadoras e verdadeiramente humanas que ponderem o certo e o errado e tomem decisões difíceis o melhor que eles puderem. Este não foi Ferox, portanto ele se torna uma pira de chama branca e é destruído junto com os outros que falharam.

Os Narradores devem usar este momento para descrever não apenas as mudanças físicas que podem ocorrer para certos personagens – os Gangrel perderiam quaisquer características animais, os Nosferatu apareceriam normais, até os Samedi recuperariam sua complexão mortal – mas para também descrever as expressões e os ditos sentimentos dos outros que agora são mortais. Faça o dom da mortalidade soar maravilhoso e novo, com coisa como o bater do coração de alguém e a agitação dos órgãos sexuais de outros para o simples prazer de sugar o ar fresco da manhã ou espirrar por conta da poeira em volta do grupo. Não deixe isto parecer como “Ei, isto é tudo o que conseguimos?” Ao invés, lembre os jogadores dos prazeres infinitos de estar vivo, mesmo quando se redescobre enquanto se encontrar na igreja arruinada. Conduzir à magnitude absoluta do que foi dado aos personagens.

Neste ponto, a igreja está realmente destruída e nada segura os personagens no lugar por mais tempo. Já não é mais um santuário, mas simplesmente uma edificação arruinada que antes serviu como um lugar de oração. Do lado de fora, a vizinhança ainda é o que ela foi – um lugar onde a vida vale pouco e a dor é nenhuma estranha – mas os personagens devem enxergá-la muito diferentemente agora. A luz da manhã certamente ajuda a dispersar a sua natureza inferior a sadia, mas assinala para

os jogadores essas coisas que agora dão esperanças a seus personagens, onde antes eles somente viam as coisas como meios para servir seus desejos pessoais. Talvez eles localizem um homem sem-teto pegando uma lancheira que uma estudante deixou cair e a devolveu para ela com um sorriso. Ou eles veem um pai jovem dar um beijo de despedida na esquina da rua antes de pegar o ônibus mais cedo para o centro para trabalhar. Apenas saliente que até aqui, no que parecia a parte mais inumana da cidade, a esperança, o amor e a possibilidade para algo melhor pode ser achado, apesar de todas as evidências do contrário.

Quem Deve Ser Salvo?

Isto é o que tudo se resume, não apenas após as 40 noites de espera, mas após a crônica inteira. No fim de suas não vidas, Deus decidiu quais dos Escolhidos reconheceram a magnitude inestimável de Sua oferta de salvação, e quais se redimiram o suficiente para serem dignos de recebê-la. Claro que, Deus na realidade não veio e ajudou você, o Narrador, a decidir, portanto a decisão cai em suas mãos. É seu real último dever como um Narrador de *Vampiro* para escolher quais personagens recebem a bênção de Deus e quais não recebem. Isto soa simples na superfície, contudo é tudo menos isso.

Embora possa parecer útil no início ter algum sistema para resolver esta questão, ele não é. Claro, cada jogador tem pontos na ficha de seu personagem representando as Virtudes, moralidade, etc. de seu personagem, mas deve uma decisão tão abrangente e épica se resumir a apenas números? Claro que não. Nenhuma quantidade de pontos de experiência, Força de Vontade ou qualquer coisa a mais deve ser usado para tomar esta decisão. Até o índice de Humanidade de um personagem é uma representação numérica simples da moralidade dele. Isto na realidade não determina a sua verdadeira noção do que significa ser.

Esse é o ponto, afinal. O que é ser humano? Os vampiros são apenas um exagero literário usado para explorar esta questão. Ponha de lado a maldição, as Disciplinas e todos os outros adornos, e o que você tem é uma pessoa, um indivíduo que deve decidir por si mesmo como o período de seus anos deve ser gasto. No final, após tudo ser dito e feito, isso é tudo que importa. Os personagens descobriram isto? Eles compreenderam as escolhas que eles fizeram e reconheceram totalmente as consequências de suas escolhas? Eles assumiram a responsabilidade de suas ações e inércia, mesmo se somente agora? Mesmo se a ficha de seu personagem ainda exibir somente três pontos em Humanidade, o personagem mostrou que ele na realidade é capaz de transcender seus pecados e ser humano? Agora é o momento quando o Narrador precisa considerar todas estas coisas, ponderar cada personagem em sua totalidade e ainda reconhecer que o que aconteceu nas últimas 40 noites foi uma chance para apagar o passado e deixar os personagens terem um novo começo.

Agora não é o momento para ceder às pressões

dos jogadores e simplesmente deixar todos serem salvos, também. Se algum dos personagens não se redimir, se eles ficarem aquém de seu potencial para fazer o bem, então que assim seja. Eles tiveram a chance deles; agora deixe-os enfrentar as consequências. Essa é uma das lições mais importantes para ser aprendida: lidar com as consequências. Se isso significa o fim para o personagem, bem, então isso é o que isto significa. Simplesmente deixar os personagens de todos serem salvos porque eles são um grupo bacana de jogadores ou eles tinham personagens interessantes que basicamente servia a ninguém e na realidade reduzia o valor da própria Gehenna. Tudo o que eles tinham a fazer era sentar em uma igreja por um mês ou mais? Qual é, isso não é como Deus trabalha. Nunca foi; nunca será. A redenção é sobre fazer algo que seja tão poderoso, tão puro e tão moralmente virtuoso que tem a capacidade para compensar por todos os outros crimes hediondos já cometidos. Que possa soar como uma tarefa difícil, e é, mas se não foi, denegriria o significado inteiro da salvação e do Próprio Deus, ou pelo menos da função que Ele exerce neste último conto de *Vampiro*.

Não conte também com os artifícios de bem-estar como ter o voto dos jogadores. Verdadeiramente, tomar esta decisão é responsabilidade somente do Narrador. Engula isto em seco, arregace as mangas e meta a cara na sujeira. É hora para a triagem moral. Se dada a chance, alguns personagens podem fazer isto como mortais. Eles podem continuar e usar seus dias remanescentes para fazer o bem e usar todo o que eles experimentaram para fazer do mundo um lugar melhor. Eles poderiam trabalhar para banir o sombrio Mundo das Trevas e quaisquer outros horrores que restam para assumir onde os vampiros pararam. Estes são os Membros que devem ser salvos. Esses outros personagens, aqueles que provavelmente não conseguirão os quais irão se voltar novamente para o pecado e justificá-lo para si mesmos, eles são uma causa perdida. Não há necessidade de gastar outro minuto para tendê-los. Triste como isto possa parecer, é bem melhor deixá-los seguir e depositar todo o seu esforço e esperança nesse primeiro grupo.

Sim, é difícil. Mas isto é o que finalmente significa ser um real Narrador. Lembre-se de todos esses momentos que você forjou os resultados dos dados para que as coisas se virassem para o seu caminho? Ou os momentos que você simplesmente inventou um novo antagonista ou desafio no lugar porque os personagens iriam muito facilmente alcançar seus objetivos e o drama seria diminuído se você não o fizesse? Ou o momento que você deixou um personagem sobreviver mesmo que por todas as razões ele devesse ter se tornado uma mancha nojenta de cinzas a muito tempo atrás? Você se lembra desses e de muitas ocasiões similares porque você é um Narrador, não uma máquina. Você não é um escravo do dado, das regras, das linhas de tramas estáticas ou da súplica dos joga-

Uma Nova Crônica

Alguns grupos podem ser capazes de se sentar quando isto estiver tudo acabado, bebericar uma taça de vinho e brindar um com outro ao fim de uma grande experiência de narrativa, muito satisfeitos em como tudo se resolveu e prontos, desejando e aptos a fechar o notório livro sobre a crônica toda. Outros podem querer ver o que acontece em seguida. Eles podem ver esta estória não como o fim, mas como um novo começo. Claro, seus personagens não são mais vampiros, mas isso não significa que eles não possam se aventurar adiante dentro do mundo e ainda experimentar aventura e drama de algum tipo ou outro. Se é como o seu grupo se sente, então talvez isto possa ser uma experiência divertida para começar uma nova crônica onde essa acaba.

Uma possibilidade para uma crônica é os personagens sobreviventes levarem em conta a aliança de Deus e usar o que eles sabem da escuridão que ainda existe no mundo para enfrentá-la. Eles agora estão mais juntos do que eles já estiveram antes – ou pelo menos eles podem ser, devido ao que eles acabaram de passar – e eles reconhecerem que ainda há muito mal no mundo, mesmo sem os vampiros. Os personagens se colocam a fazer o que eles podem para enfrentar este mal, em qualquer forma que ele tomar. Eles são caçadores possuidores de nenhum poder sobrenatural, mas conhecendo muito mais sobre os horrores que espreitam no sombrio lado negro do mundo do que a maioria, dando a eles uma rara margem em combater os males do mundo. Talvez eles conheçam de um lugar assombrado por um ou mais Lupinos, um lugar que eles nunca ousaram visitar antes, mas agora eles veem nenhuma escolha a não ser livrar o mundo dos metamorfos. Talvez durante os seus anos como vampiros eles aprenderam de um feiticeiro depravado que assassinou pessoas no ritual de costume de forma a ganhar poder através do ato. Naturalmente, sem suas vantagens vampíricas eles podem ter um momento difícil encarando tais ameaças, mas isto pode assim mesmo tornar uma crônica

estimulante, se fluir razoavelmente.

Uma crônica muito mais desafiante e muito diferente pode ser aquela que sinistramente imite a crônica de **Vampiro** anterior. O bando de personagens junto lidam com a miríade de problemas sociais, políticos e filosóficos que se voltam para eles, e eles são forçados a confrontar outros personagens, alguns deles são egoístas, mesquinhos, manipulativos e cruéis. A diferença é que todos os personagens são mortais possuidores de nenhum dom sobrenatural. O jogo de **Vampiro** é meramente um reflexo exagerado do mundo como ele já existe, focando-se nos seus piores aspectos, mas nunca esquecendo das coisas boas. Esta nova crônica de todos mortais simplesmente descarta os exageros sobrenaturais e segue sem eles. Os arquétipos para os muitos personagens de apoio ainda estariam lá, mas ao invés do Conniver ser um ancillae Toreador de um século de idade, ele é um igual de 30 anos de idade que vê um dos personagens como o perfeito trouxa para seus esquemas. O flagelo Brujah com uma propensão a quebrar joelhos se torna um bandido com um bando de encrenqueiros que cruzam o caminho com os personagens de uma maneira desventurada e agora procuram vingança. Obviamente, as ideias são infinitas. O jogo pode não ser aquele de horror pessoal, por assim dizer, mas ele ainda pode envolver muito da dificuldade moral e da busca da alma. Os personagens podem não voar para um frenesi profano quando eles perderem o seu temperamento, mas eles ainda podem perder a sua calma e fazer coisas que eles depois desejem não terem feito.

Este tipo de narrativa pode ser muito familiar para alguns. Os vampiros são uma boa desculpa para justificar a exploração de algumas questões sensíveis, e sem eles ou algum outro tipo de bicho papão, as coisas poderiam se tornar muito pessoal. Entretanto, se todos compreenderem isto, esta crônica pode basicamente ser bem mais poderosa e satisfatória do que qualquer conto sobre coisas assustadoras na noite.

jogadores. É sua função entreter, mas isso não inclui proxenetismo. Significa dizer que uma maldita boa lorota, uma que inclua as melhores experiências de interpretação de papéis possível. Isto é um jogo de moralidade, portanto diga isto dessa forma. Faça isto ter importância, e no final, quando estiver tudo acabado, você e os jogadores estarão bem mais satisfeitos que você não tomou a saída mais fácil.

Uma Nova Aliança

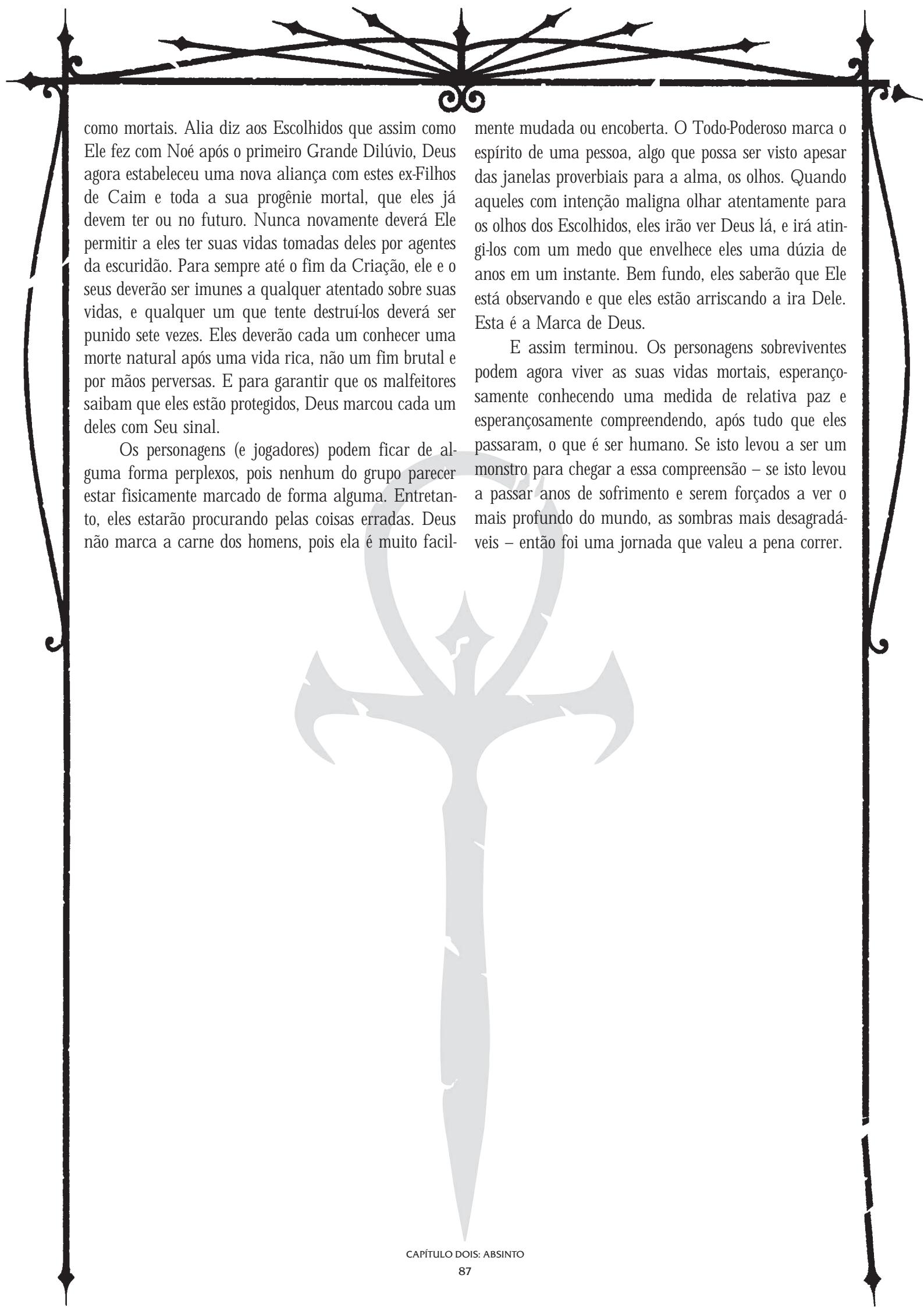
E falou Deus a Noé e a seus filhos com ele, dizendo: "E eu, eis que estabeleço a minha aliança convosco e com a

vossa descendência depois de vós".

– Gênesis 9:8,9.

A Gehenna é passada e a Maldição de Caim está encerrada. A raça de Caim não existe mais, e a Criação está purgada de vampiros. Os únicos sobreviventes se redimiram, e eles foram restaurados à mortalidade como recompensa.

Antes dos personagens desaparecerem completamente no mundo para construir quaisquer vidas que puderem, Deus tem uma mensagem final para o grupo. É a última mensagem que Ele entregará a Sua mensageira, Alia, mas é uma importante que ela revela pouco antes do grupo se separar e sair para a cidade para descobrir o que significa viver



como mortais. Alia diz aos Escolhidos que assim como Ele fez com Noé após o primeiro Grande Dilúvio, Deus agora estabeleceu uma nova aliança com estes ex-Filhos de Caim e toda a sua progénie mortal, que eles já devem ter ou no futuro. Nunca novamente deverá Ele permitir a eles ter suas vidas tomadas deles por agentes da escuridão. Para sempre até o fim da Criação, ele e o seus deverão ser imunes a qualquer atentado sobre suas vidas, e qualquer um que tente destruí-los deverá ser punido sete vezes. Eles deverão cada um conhecer uma morte natural após uma vida rica, não um fim brutal e por mãos perversas. E para garantir que os malfeiteiros saibam que eles estão protegidos, Deus marcou cada um deles com Seu sinal.

Os personagens (e jogadores) podem ficar de alguma forma perplexos, pois nenhum do grupo parecer estar fisicamente marcado de forma alguma. Entretanto, eles estarão procurando pelas coisas erradas. Deus não marca a carne dos homens, pois ela é muito facil-

mente mudada ou encoberta. O Todo-Poderoso marca o espírito de uma pessoa, algo que possa ser visto apesar das janelas proverbiais para a alma, os olhos. Quando aqueles com intenção maligna olhar atentamente para os olhos dos Escolhidos, eles irão ver Deus lá, e irá atingi-los com um medo que envelhece eles uma dúzia de anos em um instante. Bem fundo, eles saberão que Ele está observando e que eles estão arriscando a ira Dele. Esta é a Marca de Deus.

E assim terminou. Os personagens sobreviventes podem agora viver as suas vidas mortais, esperançosamente conhecendo uma medida de relativa paz e esperançosamente compreendendo, após tudo que eles passaram, o que é ser humano. Se isto levou a ser um monstro para chegar a essa compreensão – se isto levou a passar anos de sofrimento e serem forçados a ver o mais profundo do mundo, as sombras mais desagradáveis – então foi uma jornada que valeu a pena correr.





Eu vou te dizer uma coisa
Eu sou um demônio
Alguns dizem ser a minha maior fraqueza
Eu tenho minhas razões
Chame as de defesa
Tenha cuidado com o que você deseja
– Garbage, “A Tentação Espera”

Com o crescimento de **Vampiro** como um jogo, é natural que a mitologia que dá suporte ao jogo tenha crescido também, através de livros tais como *O Livro de Nod*, *Os Fragmentos de Erciyes* e *Revelações da Mãe Sombria*. Ainda assim, pode ter parecido que uma das estórias – dessa de Caim – foi o mito “preferido”, e que todas as outras – se daquelas de um clã em particular, um grupo religioso como os Bahari, ou até os Laibon da África – enquanto interessando em ler, eram basicamente falsos. Os jogadores e o Narrador igualmente não têm dúvidas em querer saber qual poderá ser o resultado se uma ou mais destas mitologias “alternativas” poderiam assumir o estágio central quando a Gehenna chegar.

Se você for uma dessas pessoas, então este cenário é o ideal para você.

Imagine, por um momento, que uma pessoa que se deparou com nada além de traição daqueles que afirmaram somente amar ela, maldições daqueles que antes abençoavam ela e obstáculos a cada virada, mas quem, contudo, consegue de alguma forma esculpir um lugar para si mesmo e encontrar felicidade ou até iluminação. Imagine ainda que aqueles

que anteriormente traíram ela, descontentes com suas próprias existências, assumiram a responsabilidade do tempo e novamente destruir o que ela havia criado para ela mesma. Dá a esta pessoa o intelecto de uma deusa, o poder das criaturas sobrenaturais mais potentes que você possa sonhar e vários milênios para desenvolver o plano perfeito de vingança, e você começa a se aproximar da situação na qual Lilith se encontra quando a Gehenna finalmente começar. A vingança dela será magistral, terrível e, mais importante, o estágio perfeito para o qual testar o caráter dos seus personagens, talvez pela última vez. Esta é a estória da Jyhad como ela nunca foi antes concebida, dita das simpatias de um de seus mais velhos e mais apaixonados jogadores, a própria Mãe Sombria.

Você pode questionar o porquê de Lilith escolheria se vingar de Caim, ao invés do Todo-Poderoso, o qual tanto amaldiçoou Lilith e indiretamente causou a morte dos filhos de Lilith ao amaldiçoar Caim. A resposta é simples – Lilith é qualquer coisa menos estúpida. O Todo-Poderoso, se Ele ainda estiver envolvido no Mundo das Trevas em tudo, é

Sobre a Lilith

Alguns Narradores podem se sentir tentados a definir exatamente o que Lilith seja e qual as suas capacidades sejam antes de usá-la em uma crônica. Seja cuidadoso se você pretende assim fazê-lo. Como um dos maiores mistérios do Mundo das Trevas, Lilith é um personagem bem mais poderoso e envolvente se ela permanecer misteriosa. A ideia aqui deve ser manter os jogadores em suspense enquanto possível, para deixá-los pensando “O que diabos foi isso?” ao invés de “Ah, então agora eu sei que Lilith é uma Arquimaga Verbena proto-vampira”. Considere o fato que Lilith teve mais tempo do que quase qualquer outra pessoa, até Caim, para desenvolver abordagens personalizadas e aplicações de suas habilidades. Portanto, mesmo se ela for reconhecidamente de um tipo de sobrenatural ou de outro, a forma que os poderes dela se manifestam deve sempre ser único, pessoal e memorável – quando os personagens se quer derem conta deles.

Há também um outro lado disto – tal como os poderes e habilidade de Lilith são únicos, também são as restrições dela. Lilith é um dos primeiros seres sobrenaturais a caminhar na Terra, se não a primeira, e embora ela seja consideravelmente poderosa, ela deve obedecer certas regras antigas que governam Elohim (o grupo de deuses ou anjos do qual Lilith ascendeu ao comer das Árvores da Vida e Conhecimento). Algumas limitações e áreas de influência recomendadas para as habilidades dela aparecem depois no capítulo, mas sinta-se livre para ajustá-las baseado em como você querer apresentar Lilith em sua crônica. Adapte ela a sua crônica, ao invés do contrário.

Finalmente, Lilith pode ser o que você quiser que ela seja, mas não sinta que você precise prendê-la a um único arquétipo. Lilith pode ser a Mãe Sombria, a mãe dos demônios, a primeira mulher ou até a primeira vampira ou a primeira maga, mas ela é muito mais do que qualquer um destes. Ela é um espírito do vento Akkadian; a consorte de Samael que é chamado de Lúcifer; Daenna, a primeira de Roma; Morgan le Fay, a nêmeses de Arthur e Merlin; Kali, deusa india da guerra e vingança; Yemaya, deusa africana da magia e dos mortos. Ela é o Lobo, a coruja, o Gato e o Dragão. Ela é a Imperatriz Escarlate, a personificação do yang. Ela é o princípio feminino duradouro de toda cultura. Ela é tudo isto e mais. Lembre-se disto, e dê a ela a dignidade que ela merece quando usá-la em sua crônica.

tudo, é muito além até do alcance da Lilith que essa tentativa de se vingar Dele seria inútil. Afinal de contas, Lilith sabe o que eventualmente aconteceu com o Capadócios. Caim, por outro lado, está facilmente acessível a alguém com recursos e determinação da Lilith... e honestamente, ele realmente merece encontrar o seu fim.

Um lembrete final antes de nós chegarmos ao miolo do capítulo: tente pensar nisso como um conjunto de elementos para se entrelaçar dentro de sua própria estória personalizada da Gehenna, ao invés de uma “aventura” que você possa manter diretamente do livro. Se você não ler pelo menos este capítulo e fazer algumas anotações por conta própria, a narrativa será no mínimo enlouquecedora. A estória simplesmente tem muitos desvios e resultados possíveis para ser capaz de se trabalhar bem sem preparação. Isso sendo dito, uma pequena preparação ajuda muito, e quanto mais você personaliza esta estória para a sua crônica, mais divertido ela será tanto para você quanto seus jogadores.

Prelúdio

O Gehenna – O Tempo do Sangue Fraco. Todo vampiro ouviu rumores e lendas sobre o tempo do juízo, quando os Antediluvianos irão se levantar e matar suas crias e Caim irá retornar para passar o julgamento sobre todos eles. Alguns podem ser sortudos o suficiente para terem visto fragmentos de algumas das profecias relacionadas a este tempo, mas basicamente até este conhecimento se prova inútil, pois a vontade do Todo-Poderoso (se isso for inclusive o que a Gehenna representa) não pode ser contrariada. Ela pode, entretanto, ser tornada em vantagem para aqueles que a veem no horizonte.

Por qual for a razão, a Gehenna começa. Talvez seja a aparição da Estrela Vermelha, dito por alguns por ser o olho de Caim, observando e julgando seus descendentes voluntariosos. Talvez os poderes do Paraíso tenham decidido que o tempo para escolher a redenção de Caim acabou, que ele e sua progénie amaldiçoada deve ser apagada da Terra se ele tiver escolhido ou não se arrepender de seus modos egoístas. Talvez Lilith tenha aliados nos mais altos cargos. (De acordo com alguns registros, afinal, ela foi uma vez a companheira de Lúcifer, a primeira entre os anjos caídos). Ou talvez, nesta era de vasto alastramento urbano, avanços tecnológicos vertiginosos e ceticismo desenfreado, o mundo não mais tem uma necessidade para que a noite tenha olhos ou presas. Pegue qualquer dessas ideias que se encaixa melhor com os temas de sua crônica, ou que apareça com a sua própria. Tudo o que realmente importa é que a Gehenna comece. Enquanto a estória se desdobra e o fim se aproxima, você poderá querer ter que os seus jogadores testem o uso de Disciplina sem dizer a eles primeiro a dificuldade. Você pode até querer fazer os testes para eles, de

forma a mantê-los no escuro sobre o porqué de seus poderes parecerem estar falhando com uma frequência cada vez maior. Para mais informação sobre outros mecanismos para o Murchamento, veja a página 36.

Enquanto o Sangue enfraquece, suas propriedades preservativas enfraquecem também, e as linhas entre os clãs modernos e os antigos se confundem. As desvantagens de clã se ampliam enquanto que as maldições sobre os fundadores de clã não são mais mantidas a distância pela maior Maldição de Caim. A seguir estão algumas consequências recomendadas desta mudança, discriminadas pelos grandes clãs. Para as linhagens e outros clãs, sinta-se livre para explorar a sua própria fraqueza intensificada.

- Assamitas – Os Assamitas lentamente encontram-se incapazes de se alimentar de qualquer coisa a não ser do sangue de vampiros. Conforme a Gehenna progride, eles logo acham que eles podem conseguir sustento do sangue somente se eles cometem diablerie após se alimentar.
- Brujah – Relatos estranhos de membros do clã desaparecendo sem deixar vestígio circulam por todo o clã com cada vez mais frequência. Conforme a Gehenna progride, todos os membros do clã ganham o defeito Lunático (veja **Vampiro: A Máscara**, pág. 300). Alguns podem também ganhar Temporis no lugar de sua Celeridade, mas poucos terão muitas oportunidades para usá-la.
- Gangrel – O Clã das Bestas encontra-se tornando mais e mais animalesco com a passagem do tempo, algumas vezes até mudando para a forma animal sem conscientemente escolher assim fazê-lo. Alguns Gangrel podem até perder a habilidade de falar linguagens humanas.
- Giovanni – Os Necromantes ficam mais pálidos e como cadáveres do que até outros vampiros, chegando a parecer com o próprio clã que eles usurparam. (Incidentalmente, os Percussores do Ódio começam a se parecer e a cheirar como os Samedi, e os Samedi se tornam ainda mais nojentos do que o usual). Aparições e Espectros atacam eles em todos os turnos, e com maior facilidade do que nunca. A necromancia – embora ela ainda funcione – atrai a atenção muito negativa destas aparições que usá-la se torna perigoso.
- Lasombra – Alguns Lasombra sentem um desejo avassalador de ir para os oceanos conforme o Fim dos Tempos se aproxima; entretanto, todos veem dificuldades em controlar sua Tenebrosidade. As sombras saem fora do controle, atacando seus criadores ou – em casos extremos – rasgando buracos no tecido da realidade, diretamente para o próprio Abismo.
- Malkavians – Não mais capazes de conter a loucura dentro deles, os Malkavians encontram-se desencadeando ela sobre o mundo. Acessos de profecia se tornam cada vez mais frequentes, e a Demência se ativa sem o desejo consciente. Conforme o fim se aproxima, o próprio mundo físico

pode até ser distorcido pela Disciplina.

- Nosferatu – A Disciplina Ofuscação falha para os Nosferatu nos momentos mais inoportunos possíveis. Conforme a Gehenna progride, a Máscara das Mil Faces falha automaticamente, e os Nosferatu lentamente ficam ainda mais repulsivos do que o normal.
- Ravnos – A Besta se intensifica, tornando-se uma voz literal no ouvido do personagem impelindo ele a atos malignos. A voz fica mais alta durante toda a Gehenna, até ao fim, e cada Ravnos tem uma autêntica Sombra ou P'o para lutar (veja **Wraith: The Oblivion** ou **Vampiros do Oriente**).
- Setitas – As Serpentes chegam a se assemelhar com o epíteto de seu clã. Em qualquer momento que um deles use Serpentis (excetuando a Forma da Cobra), a mudança trazida por ela pode se tornar permanente. Enquanto Set falha em se levantar, a fé nele diminui entre o clã, e a Feitiçaria Setita falha a um ritmo alarmante.
- Toreador – As Degenerações se tornam cada vez mais propensas ao excesso. A dificuldade de resistir à descida para a devassidão (como testes de Humanidade) aumenta conforme a Gehenna progride.
- Tremere – Em uma verdadeira exposição de ironia, cada Tremere desenvolve o terceiro olho. O olho primeiro abre em um momento de trauma ou estresse e permite ao seu portador ver as coisas que até o Auspícios não revela normalmente. (Se você usa o **Kindred of the Ebony Kingdom**, os Tremere ganham o Auspícios do Reino de Ébano do mesmo nível que seu Auspícios regular, e os dois primeiros níveis são ativados sempre que o terceiro olho se abrir). Conforme a Gehenna progride, alguns Tremere desenvolvem também a nova desvantagem do clã Tzimisce.
- Tzimisce – Os Demônios não podem mais controlar confiavelmente sua Vicissitude, causando aberrações selvagens tanto em si quanto nos outros. Alguns demonstram a habilidade de usar a Disciplina sem o toque, mas até eles reduziram o controle dos detalhes dela. Conforme o fim se aproxima, a Disciplina se torna cada vez mais primal, e muitos Tzimisce perdem a habilidade de manter a mesma forma até por um curto período de tempo. (Se você usa **Vampiros do Oriente**, trate esta Vicissitude intensificada como uma combinação de Shintai da Carne e Shintai dos Ossos).
- Ventre – numa irônica reviravolta final, a fraqueza notória por sangue de um certo calibre do Clã dos Reis se degenera a uma preferência pelo sangue um do outro – exclusivamente. Os Ventre se tornam incapazes de conseguir sustento em qualquer coisa a não ser o sangue de outro Ventre.

Por mais que a Gehenna comece, é justo dizer que Lilith tenha a vantagem sobre a situação. Uma de



suas maiores associações está com as estrelas e a lua, ambos são símbolos poderosos em muitos diferentes tipos de divinação, e ela teve a eternidade para refinar seus poderes proféticos. A maioria provavelmente viu a Gehenna no horizonte a meses, ou até anos, antes dela chegar, dando a ela muito tempo para reunir

Um Breve Lembrete Sobre a Fraqueza de Clã

Se for possível, tente manter sessões curtas com cada um de seus jogadores individualmente para introduzir as novas desvantagens de clã aumentadas que vem com a Gehenna. O objetivo aqui deveria ser criar a sensação de que cada personagem de jogador é o único experimentando novos problemas, incluindo tanto o enfraquecimento do Sangue quanto seu efeito do aumento da fraqueza de clã. Tente introduzir as novas fraquezas em um cenário dramático se você puder – ter um Tremere que de repente desenvolveu um terceiro olho enquanto falava com seu Regente ou um contato mortal é bem mais dramático do que ter isto acontecendo enquanto assiste TV em casa, por exemplo. Por nenhuma razão nós estamos dizendo aqui que você deve mentir para seus jogadores, mas quanto mais tempo levar para eles descobrirem que você está conduzindo uma estória da Gehenna, mais eles irão se divertir quando eles descobrirem.

seus aliados e implementar o seu plano para atrair Caim para fora. Naturalmente, ela escolhe a cidade dos personagens dos jogadores como o cenário para este plano, por qualquer outra razão, tal como localização, indústrias úteis, vampiros particularmente importantes na área ou qualquer outra coisa. Se você tiver problemas em pensar em uma razão que Lilith selecionaria a sua cidade em particular, provavelmente seja mais fácil apenas decidir que a cidade é um potente centro sobrenatural de algum tipo. (Talvez ela sente sobre uma grande convergência de linhas ley ou no topo de um cemitério antigo, um lugar sagrado pagão ou semelhante). Se sua crônica já estiver sobrenaturalmente focada, você provavelmente pode surgir com uma razão específica que encaixe os detalhes de sua estória.

Uma Breve História de Lilith

Em caso de você não estar familiarizado com Lilith, a seguir tem um curto sumário das lendas mais comuns sobre ela. A palavra “Lilith” vem do acadiano “lilit” ou “lilitu”, os quais referem-se tanto para uma deusa do vento ou para qualquer das mil ou mais demônios femininos. (Interessantemente, a palavra acadiana para a contraparte feminina da lilit demoníaca era “satan”). Nas coleções de lendas bíblicas judaicas (conhecidas como Midrashic aggadot), Lilith é apresentada como a esposa original de Adão, a qual foi ex-



pulsa do jardim do Éden por se recusar a se submeter a sua vontade. Ela depois se tornou a mãe dos demônios tais como os íncubos, súcubos e outros monstros do mundo antigo. Uma estória alternativa da criação judaica descreve Lilith como a consorte de Samael – quem depois caiu da Hoste Celestial para se tornar Lúcifer – e diz que quando Samael caiu, Lilith também caiu. A Midrashic aggadoth de Lilith atribui a ela uma inclinação a roubar de criancinhas, assim como o poder sobre o reino do outro lado dos espelhos. Os contos sobre ela como um demônio sugere que ela possa ter também muitos outros poderes.

A estória apresentada no Revelações da Mãe Sombria combina as duas estórias judaicas de Lilith, a estória de Lilith como a primeira esposa de Adam e a estória de Lilith como consorte de Lúcifer, enquanto que explica em detalhes a função de Lilith na criação tanto dos mortais quanto dos vampiros. É importante notar aqui que, com a exceção de suas implicações vampíricas, o Revelações da Mãe Sombria tira quase tudo de seu material de fontes muito mais antigas, incluindo o Talmud, o Midrash, o Kabbalah e um texto medieval chamado de Alfabeto de Bem Sira. Embora a melhor forma de aprender uma variedade de informação sobre Lilith seja ler o livro em sua totalidade (especialmente as notas finais), juntamente com outros livros sobre Lilith, um curto sumário é fornecido aqui para referência.

A Bíblia contém duas estórias da criação de humanos, nos primeiros dois capítulos de Gênesis. A primeira estória apresenta a criação do homem e da mulher juntos, enquanto que a segunda descreve a criação da mulher da costela ou lateral do homem. De acordo com a tradição rabínica judaica (e a tradição Bahari, naturalmente), a primeira esposa foi Lilith, quem se recusou a se submeter a vontade de Adão porque ela se considerou seu igual. O Revelações da Mãe Sombria adiciona isso, embora Lilith não tenha desobedecido a Jeová (o Deus do Antigo Testamento) ao pegar a fruta das Árvores da Vida e Conhecimento, ela comeu da fruta que caiu delas. Depois, ela viu Adão fornecendo com as bestas das florestas e foi rejeitada por ele. De acordo com o livro, isso foi porque ela se recusou a deitar com ele, e quando ele tentou se forçar sobre ela, ela invocou o Nome Verdadeiro de Jeová, o qual foi então o salto para resgatá-la ao levar ela do Paraíso. Lilith então se tornou a amante de Jeová, mas quando ela desafiou sugerir que ela era a Sua igual, Ele a baniu do Paraíso para vagar no deserto. O livro sugere que Jeová já havia feito isto antes, com outra Dama antes de Lilith. Foi sugerido que esta Dama se tornou a Veilha que mostrou a Caim o laço de sangue.

Lilith vagou no deserto por 49 dias e noites, todo o tempo carregando a semente de Jeová dentro dela. A pele dela ficou vermelha e rachada, e seu cabelo ficou

selvagem a partir das adversidades que ela suportou lá. Ela aprendeu a se esconder no solo durante o dia e a viajar durante a noite, pois o sol chamuscava a pele dela, e quando ela estava com sede, ela se alimentava do próprio sangue. Estas são as primeiras ocasiões que Lilith ficou associada com os vampiros. Este é também o começo da tradição, ainda observado por Bahari, de ganhar sabedoria através da dor e sofrimento, como Lilith fez enquanto ela vagava.

Enquanto ela se deitava debaixo da terra, Lilith aprendeu a enviar seus sentidos a outros lugares. Desta maneira, ela descobriu os jardins do outro Elohim. Finalmente, após ela ter vagado pelo deserto por muitas semanas, ela chegou ao Mar Sem Fim – associado aos mitos tanto com as águas físicas e a mente inconsciente – e ela nadou para o fundo, explorando-o e acasalando com muitas de suas criaturas. Ela aprendeu a comandar o mar, tornou-se sua mãe e ganhou poderes como aqueles de Jeová sobre seus habitantes, e ela deixou a semente de Jeová e das criaturas do mar entre seus filhos dentro das águas. Quando ela se ergueu do mar novamente, a pele dela havia se tornado âmbar e seu cabelo muito escuro, e seus olhos brilharam com nova sabedoria e intuição. Mas ela ainda não estava satisfeita, pois ela ainda não podia criar um jardim como o Éden, e, portanto, ela retornou ao deserto, fazendo seu caminho de volta para o jardim de Jeová para provar novamente a fruta das Árvores da Vida e do Conhecimento.

Nesse período, ela vagou por 49 anos, e ao longo do caminho de volta, ela parou nos jardins de cada um dos Elohim. Todos os Elohim ficaram impressionados com ela, pois ela era a única entre eles a abrigar essência divina na carne mortal, mas nenhum dos jardins pode se comparar com o Jardim de Jeová, portanto ela lentamente fez seu caminho de volta para lá. Jeová descobriu sobre a jornada dela e perguntou a Seu amado irmão Lúcifer, senhor da noite e do dia, para resguardar seu jardim com uma espada flamejante. Mas quando Lilith chegou, ela e Lúcifer viram que eles eram espíritos parentados, e Lúcifer vestiu Lilith com a noite, dando metade de seu poder a ela em sinal de respeito. Em sinal de respeito por ele, Lilith partiu do jardim, determinada a criar o seu próprio.

Lilith obteve êxito em criar um Jardim Noturno maravilhoso, mas as sementes que ela mais queria que crescesse – aquelas das Árvores da Vida e do Conhecimento, as quais ela havia carregado dentro dela e plantado no jardim – não foram alimentadas pelo sangue dela como as outras plantas foram. Em frustração, ela destruiu o jardim, e se virou de volta para o Éden para achar o segredo que faz as sementes crescerem. Enquanto Lilith viajava, Jeová criou uma nova esposa para Adão de dentro para fora: primeiro os ossos, então o músculo, então os órgãos, então a carne. Mas Adão não pode olhar para ela após ver o interior dela,

e ele a rejeitou. Então Jeová a destruiu e, ao invés, criou uma criatura inferior, Eva, da lateral de Adão. Eva era submissa, pois ela foi feita da carne de Adão, não da terra como Lilith, e ela e Adão ficaram contentes juntos por algum tempo.

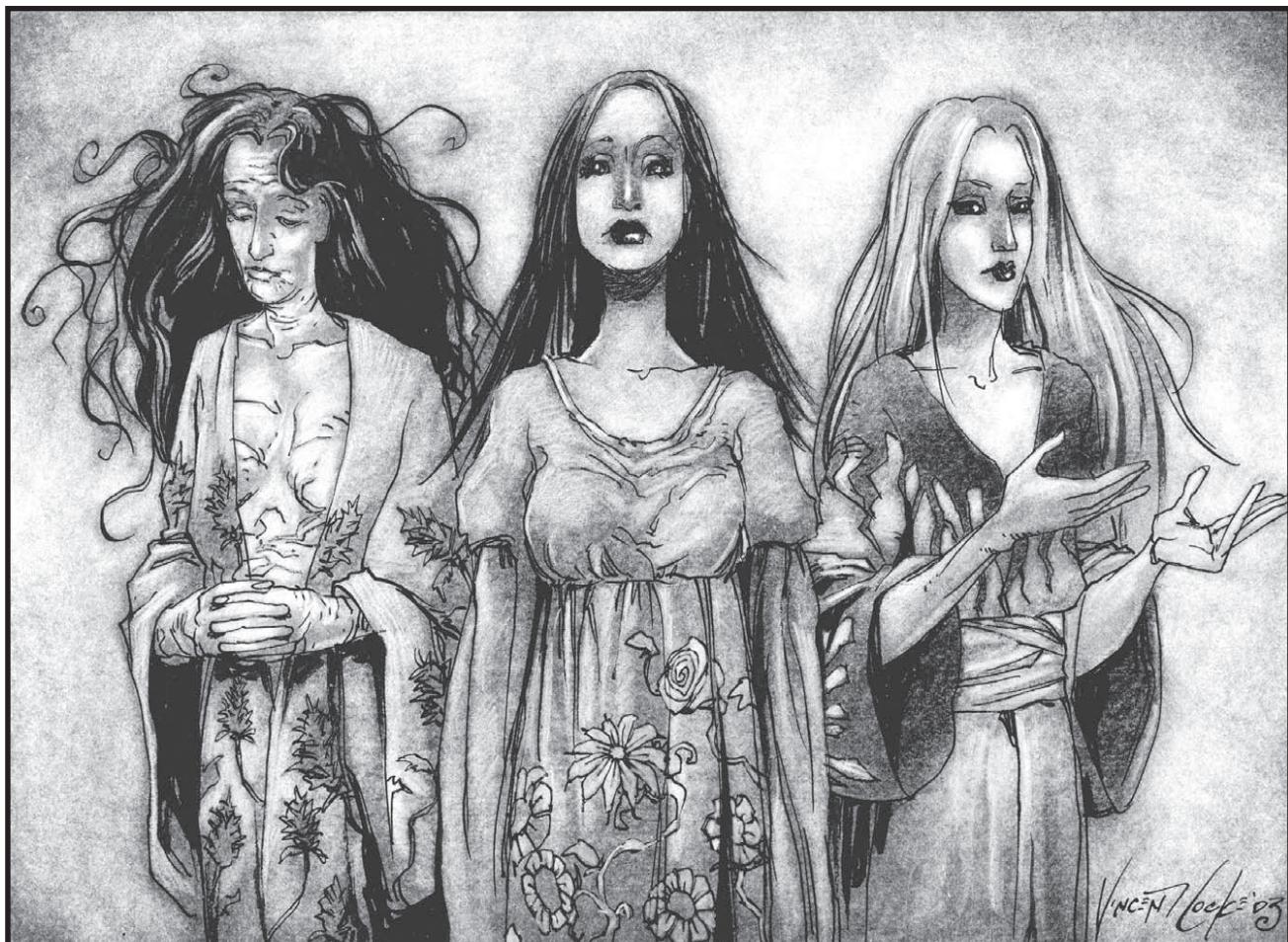
Quando ela chegou ao jardim, Lilith viu que Lúcifer estava novamente o guardando por seu irmão, mas ao falar com o Portador da Luz, ela achou que Jeová não havia dito a ele que o “maligno” que ele era para impedir de entrar era, de fato, sua amada Lilith. Ela disse a Lúcifer que ela desejava descobrir sobre como fazer crescer as Árvores do Conhecimento e da Vida no seu próprio jardim, e Lúcifer deixou ela passar, pois ele se lembrou da promessa dele de não fazer mal a ela na visita passada ao jardim. Uma vez no jardim, Lilith se transformou em uma grande serpente alada e aprendeu das árvores que cada uma precisava de 49 sementes para crescer, portanto ela engoliu sete frutas de cada árvore, pois cada fruta tinha sete sementes. Enquanto Lilith estava na Árvore do Conhecimento, Eva apareceu, e Lilith teve pena da natureza inferior dela, dando a ela a fruta para comer. Até a deu em troca por sua vez a Adão, e ambos os seus olhos foram abertos.

Por suas ações, Jeová amaldiçoou todos os presentes. Ele amaldiçoou Adão e Eva da forma descrita em Gênesis, Ele amaldiçoou Lúcifer com ira e descon-

fiança, e Ele amaldiçoou Lilith com a incapacidade de amar verdadeiramente ou ser verdadeiramente amada. Finalmente, por Sua própria cegueira e orgulho, Jeová Se amaldiçoou a ficar para sempre sozinho, e a vagar, nunca encontrando a paz. Ele destruiu as Árvores e expulsou todos do jardim, nunca retornando, salvo os portões e o cenário da espada flamejante para guardá-los de todos que puderem entrar.

Lilith e Lúcifer foram para a beira do Mar Sem Fim e ergueram um novo jardim, D'hainu, o Jardim da Renovação. Em outro lugar, na Terra de Nod, Adão e Eva tiveram dois filhos, e um matou o outro por ciúme, recebendo a mais nova maldição de Jeová. Isto foi quando Caim veio até Lilith, e através do sofrimento Lilith ensinou ele a usar o poder em seu Sangue, justamente como ela havia aprendido a usar o seu próprio poder através do sofrimento. Os três anjos visitaram Caim, mas após os ensinamentos de Lilith, ele estava forte. Ele rejeitou as ofertas deles do perdão de Jeová, então eles amaldiçoaram ele com sede, com escuridão e com fogo, e Caim deixou o jardim de Lilith para viajar por conta própria.

Em seu próprio jardim, Lilith e Lúcifer tiveram seis filhos – três masculinos e três femininos – e por um tempo, eles estiveram contentes. Mas Caim retornou com 13 de seus muitos descendentes e massacrou os filhos de Lilith, pois ele ressentia-se do sofrimento



que ela havia causado a ele, falhando em perceber o quanto instrutivo havia sido. A Mãe Sombria e o Senhor do Dia perseguiram Caim e suas criações desde o jardim, amaldiçoando eles repetidamente e queimando-os com a luz do sol. Depois os dois se separaram em suas dores.

O livro não é claro sobre o que aconteceu em seguida, mas pelos propósitos desta estória, os eventos foram os seguintes. Lilith deixou o seu segundo jardim arruinado e construiu um terceiro - Ba'hara, o Jardim do Sofrimento, do qual os Bahari adotaram o seu nome. Um lugar duro e sujo, este novo jardim serviu para lembrar Lilith de tudo que ela havia perdido, assim como para aperfeiçoar as suas habilidades para o tempo quando ela teria sua vingança sobre Caim. Sete dos descendentes de Caim vieram até ela para morar no jardim com ela – alguns logo após ela o ter erguido, outros mais tarde nos seus próprios tempos. Conforme o mundo crescia para um lugar mais cético, o jardim de Lilith se tornou distante dele, assumindo seu próprio personagem como um domínio próprio, entre os mundos espirituais e os jardins do outro Elohim, e lá ela trabalhou os seus planos desde o tempo do mito até o começo da Gehenna. Uma vez que sua vingança esteja completa, ela irá trabalhar para reconstruir D'hainu, o Jardim da Renovação, com seus novos filhos e, esperançosamente, também seu antigo amante.

Os “Poderes” de Lilith

Por toda a cautela que nós aconselhamos a tratar Lilith com dignidade como um personagem e evitando o erro de defini-la muito limitadamente, ela ainda deve ser útil para estabelecer um panorama das habilidades tradicionalmente atribuídas a ela. Essas são por nenhuma razão as únicas (ou até as melhores) habilidades associadas à Lilith nos vários mitos, mas elas são pelo menos um começo. As afinidades melhor conhecidas da Mãe Sombria são as seguintes:

- **Intuição:** o primeiro dos dois domínios dados a ela por jeová, a intuição de Lilith normalmente se refere ao dom dela para profecia e percepção das coisas sobrenaturais. O entendimento de Lilith é grande o suficiente que qualquer tentativa de trapaça ou obstrução sobrenatural dos sentidos (incluindo Ofuscação, Quimerismo e Tenebrosidade) usados contra ela por qualquer um menos potente do que um Antediluviano automaticamente falha.

- **Crescimento e Fertilidade:** este segundo dom de Jeová tradicionalmente refere-se à habilidade de Lilith de fazer as plantas crescerem, a um ritmo alarmantemente rápido se ela quiser. Nos contos do seu aspecto demoníaco, Lilith também tem a habilidade para roubar as crianças recém-nascidas ou causar o aborto ou o parto de natimorto em mulheres. Em sua descrição, Lilith pode ter um pequeno (ou grande) grupo de filhos mortais que ela raptou e criou no seu jardim ao longo dos anos. Os Narradores interessados em explorar a ideia devem consultar as regras para tagarelar em

Dirty Secrets of the Black Hand ou o Vampire Storytellers Handbook para inspiração. A seção sobre Lilin em Estado de Graça pode também ser útil.

- **Noite:** dado a ela por seu amante, Lúcifer o senhor do Dia, o poder sobre a noite de Lilith pode ser levado em muitas formas. Embora ela seja forçada a trabalhar seus planos e cultivar o seu jardim a noite, ela pode também direcionar a escuridão e aproveitar o poder das estrelas e da lua.
- **As Águas:** Lilith conseguiu o seu domínio sobre “as águas sem fim” após viajar no Mar Sem Fim, e isto se refere tanto ao comando dela sobre as criaturas do mar que ela gerou, quanto o controle dela sobre os reinos inconscientes da mente, com o qual a água é geralmente associada em magia e religião.
- **Espelhos:** é dito que a Mãe Sombria tem o domínio sobre o reino do lado oposto ao dos espelhos, o qual é um dos mais aterradores dos poderes demoníacos associados a ela. Ela pode espionar os outros através de qualquer espelho ou superfície altamente refletiva, embora sem ser capaz de escutá-los. (Porém, milhares de anos é mais do que suficiente para aprender a ler lábios). Se ela quiser, ela pode até viajar de um espelho para outro ao passar através do seu jardim sobrenatural.
- **Aspectos:** baseado nas estórias contadas em Revelações da Mãe Sombria, Lilith tem três aspectos. O primeiro é o aspecto do Sofrimento (com um cabelo preto selvagem e uma pele vermelha e rachada) o qual se relaciona a Ba'hara, o terceiro jardim de Lilith. O segundo é o aspecto da Intuição (com o cabelo preto em ordem e a pele âmbar) o qual é associado com D'hainu, o segundo jardim de Lilith, o Jardim da Renovação. O terceiro é o aspecto da Escuridão (com pele azul e cabelo prateado) o qual se relaciona ao primeiro jardim de Lilith, o Jardim da Noite. Em sua descrição, Lilith pode mudar entre estes aspectos baseado em qual ação ela está tomando. De forma a causar sofrimento sobre os outros, ela pode precisar assumir o aspecto dela do Sofrimento, por exemplo.
- **Lilith** também tem várias fraquezas bem conhecidas e menos reconhecíveis. Elas incluem:
 - **Luz do Sol:** como uma criatura da escuridão, Lilith acha a luz do sol excessivamente dolorosa. Não é mortífero para ela da forma que é para os verdadeiros vampiros, mas é indiscutivelmente ainda mais excruciente, pois a maldição de Lilith veio diretamente de Deus, enquanto que a maldição da luz do sol sobre Caim foi entregue através de um anjo. Durante o dia, ela geralmente busca refúgio no seu jardim, onde a lua e as estrelas são a única fonte de luz.
 - **Fé:** enquanto que ela não é verdadeiramente uma vampira, Lilith ainda é uma criatura da escuridão, e a Fé Verdadeira afeta ela assim como afeta os vampiros, demônios e outros seres simi

lares. Em sua discrição, Lilith pode ser particularmente vulnerável a Fé Verdadeira Judaica, pois os contos judaicos sobre ela são a fonte de quase todo sentimento negativo já direcionado contra ela em escrita. Como resultado, a maioria dos judeus ortodoxos nutre por Lilith grande desprezo por desafiar seu marido e seu Deus.

- **Amor:** em adição a sua vulnerabilidade à luz do sol, Lilith foi amaldiçoada por Deus com a incapacidade de amar. Apesar desta maldição poder parecer insignificante para a estória, pense sobre ele por um momento – Lilith tem incontáveis filhos, mas nenhum deles a ama. Até os seus filhos com Lúcifer não amavam ela, e nem os Apóstatas (veja pág. 98-102). Bahari, o mundo sobre reverenciar, idolatrar e venerar Lilith, mas nem sequer eles verdadeiramente nutrem amor por ela. E negado a Lilith a coisa que torna senão sombria uma existência suportável para muitas pessoas no Mundo das Trevas, o que torna a estória dela trágica por definição, independente de como ela termine.
- **Raiva:** a justa raiva de Lilith em como ela foi tratada vem sendo construída para todo o sempre. Embora ela seja normalmente capaz de manter a sua raiva em cheque (nos interesses de realizar seu plano de vingança), certas provocações ainda podem tirá-la do sério. Em particular, qualquer coisa que se equipare com as primeiras poucas traições contra ela – tentativas de amaldiçoá-la, por exemplo, ou fazer mal a qualquer de seus filhos (incluindo os Apóstatas) – ainda podem enviá-la voando para uma fúria assassina. Não confunda esta fúria com frenesi – Lilith ainda consegue falar e tomar ações normais quando ela estiver enfurecida – mas a reação instintiva dela como alguém que se queixa do tempo e novamente por todos os séculos ainda é para destruir totalmente quem ou o que seja que tenha enraivecido ela.
- **Idade:** Lilith é muito, muito antiga. O calendário hebreu – o que tradicionalmente diz o número dos anos desde a criação do mundo – está atualmente em 5763, de acordo a esta escrita, o que efetivamente torna a idade mínima de Lilith de 5.763 anos. Desde que Lilith, como Adão e Eva, foi criada como adulto completo, ela tem pelo menos de 20 a 30 anos a mais de experiência de vida (ou pelo menos, “anos” como nós os compreendemos em um sentido moderno) do que Caim, assumindo que a estória em Gênesis seja literalmente verdade, e dependendo da idade de Caim de quando ele matou Abel. Entretanto, se Lilith antecede Adão, e os mitos sumérios e acadianos forem verdade, ela pode ser centenas ou milhares de anos mais velho que Caim. No entanto, desde que o corpo dela seja (aproximadamente, pelo menos) de um mortal, é seguro dizer que ela esqueceu algumas coisas desde os tempos antigos,

e a memória dela pode não ser inteiramente o que já foi antes (sua discrição).

Elenco de Apoio

Embora Lilith seja a força motriz por trás desta estória, os aliados e inimigos dela forma a base para uma trama rica e multifacetada. Os papéis deles na estória são explicados em maior detalhe depois, mas uma breve abordagem de cada um é apresentada aqui para sua referência. Os aliados de Lilith são apresentados primeiro, seguidos por seus adversários. As características de Lyla, o único personagem humano (ou quase toda humano), também são fornecidos. Tentar organizar as características para Lilith, Lúcifer, Caim ou qualquer dos Antediluvianos seria apenas uma perda de nossa contagem de palavras e do seu tempo.

Lúcifer, a Estrela da Manhã

Na estória de **Vampiro**, Lúcifer caiu por causa dele ter permitido Lilith entrar no Jardim do Éden (não por causa dele ter travado guerra no Paraíso, como **Demônio: A Queda** propõe). Por tudo que nós sabemos, Lúcifer ficou na dele durante o século passado, ao invés de observar seus parentes demônios de longe no Mundo das Trevas de seu jogo de **Vampiro**. Afinal, pode até não ser demônios no seu jogo, pelo

Lisin e Bahari

Você provavelmente irá notar que nós somente incluímos personagens único aqui, ao invés de grandes grupos tal como a Lilin ou a Lillim (seguidores do Sabá da Trilha de Lilith) ou os Bahari (todos os seguidores de Lilith, Sabá e de outra forma). Isto é intencional. A última coisa que Lilith quer é que a mão dela seja derrubada antes que todos os seus planos sejam postos (e acredite quando nós dizemos que ela tem muitos planos para pôr). Embora eles possam se tornar um exército útil, a Lilin e o Bahari provavelmente seriam um muito barulhento também, fazendo prosélitos a qualquer um que possa ouvir sobre o retorno da Mãe Sombria, o fim da Maldição de Caim e assim por diante. Naturalmente, isto se provaria contraproducente a aproximação geralmente secreta de Lilith a sua vingança.

Entretanto, numa base individual, Lilin ou Bahari têm feito excelentes peões para Lilith. Ao simplesmente pretender serem uma sacerdotisa de alto escalão de uma ou outra seita, ou sutilmente revelar os pedacinhos da informação anteriormente desconhecida sobre ela mesma, ela pode virtualmente assegurar tanto a lealdade quanto o sigilo daqueles seus seguidores que ela considera valiosos. Embora raramente, se é que alguma vez, ela deixa transparecer quem ela realmente é, por medo de criar zelotes ao invés de servos. Ainda assim, os personagens dos jogadores podem muito facilmente se encontrar atraídos para o círculo interno de Lilith se um ou mais deles já for Bahari ou Lilin e eles jogarem suas cartas cuidadosamente.

menos não no sentido de que eles são apresentados em **Demônio**. Não sinta uma necessidade de remodelar a sua crônica para se adequar ao cânone estabelecido do que Lúcifer vem sendo para uma linha de jogo diferente, retrabalhe Lúcifer para que ele se encaixe com a estória que você quer contar (se você escolher usá-lo afinal).

Em todos os relatos diferentes do passado de Lilith, o caso de amor dela com Lúcifer (ou Samael, como ele é conhecido nas escrituras apócrifas do Antigo Testamento) é uma das suas poucas constâncias. Por alguns relatos, os dois até tiveram filhos. Entretanto, Lilith foi amaldiçoada por Jeová com a incapacidade de amar, e isto provavelmente seja a principal razão dos dois terem seguido seus caminhos separados. Ainda assim, de acordo com o *Revelações da Mãe Sombria*, Lúcifer foi responsável por dar à Lilith o domínio sobre a noite, assim como por deixá-la entrar no Jardim do Éden. Quando Lilith provocou a queda de Adão e Eva, Lúcifer encontrou-se amaldiçoado junto com ela, e ele permaneceu com ela depois, mesmo tendo filhos com ela de acordo com um conto bem conhecido. Embora, em certo ponto, os dois se separaram, então o relacionamento deles agora tem muitas possibilidades. Eles podem ter retornado a seu anterior papel como amantes, permanecendo indiferentes um com o outro ou até se tornarem inimigos implacáveis. Se Lilith e Lúcifer se encontraram novamente no passado, Lúcifer poder estar agora guardando o jardim de Lilith como ele antes guardou o Jardim do Éden. Se ele e Lilith se separaram em más condições, ele pode visitar os Apóstatas todos os dias em seus sonhos, sutilmente virando eles contra ela. Embora, se ele e Lilith se separam de mutua necessidade ou conveniência, Lúcifer pode não ter se envolvido afinal. Em qualquer caso, seu envolvimento na estória deve ser ainda mais sútil do que a Lilith, Lúcifer é literalmente um deus ex machina se você o usar abertamente, e se você o fizer, seus jogadores provavelmente irão se ressentir disso, especialmente se eles forem familiares com o papel que eles atuam em **Demônio**. Ter Lúcifer saindo do nada e golpear todos não é definitivamente a resposta aqui. Entretanto, o nível de poder em seu comando e o mistério em volta dele, torna ele perfeito para se usar como um jogador nos bastidores ou uma justificativa para finais livres em sua estória.

Lyla, a Filha

A mais importante aliada de Lilith, pelo menos tanto quanto o relacionamento dos personagens com ela esteja preocupado, será muito provavelmente Lyla, sua filha adotiva. Lyla é uma jovem fugitiva, com idade entre 15 e 18, a qual também aconteceu de ser uma dampir (para mais informação sobre vampiros, veja **Tempo do Sangue Fraco**). Criada por uma mãe solteira, pois seu pai vampiro desapareceu logo após o nascimento dela, ela fugiu da casa de sua mãe quando tinha 10 anos, após o então namorado da mãe dela ter tentado estuprá-la, e em resposta ela de alguma forma

Alguma Forma Sobre Avatares

Um avatar é geralmente uma representatividade mundana de uma divindade em particular, presenteado com poderes extraordinários por essa divindade, a qual investe uma porção de si mesma para o avatar se fortalecer. Os avatares podem ser possuídos e usados como corpos físicos para seus deuses, e eles usualmente consideram que a posse desses tipo seja uma honra. Neste sentido, Jesus Cristo pode ser chamado como um avatar de Jeová, assim como muitos dos deuses menores hindus eram avatares de um da grande Tríade Hindu (Brahma, Vishnu e Shiva). Embora os avatares sejam úteis para a realização de objetivos mundanos, eles também deixam seu deus associado abrir ataques através do poder de magia simpática, a qual é o porquê da maioria dos avatares por toda a história ter tentado permanecer como segredo quanto possível.

Por causa dela ter provado o sangue da Lilith em muitas ocasiões (pois a comida e bebida que os Apóstatas alimentam ela é sempre contaminada com ele), Lyla seria o avatar de Lilith se Lilith fosse uma deusa verdadeira. Embora, infelizmente, Lilith já tenha um corpo físico, então ela não é uma deusa no sentido pleno da palavra (mesmo que ela ainda esteja entre os escalões dos Elohim). Isto complica o relacionamento de com Lyla, a qual é quase (mas não completamente) o avatar dela. Embora a ligação compreensiva entre ambas seja consideravelmente forte, e o ferimento ou a morte de uma reflete identicamente sobre a outra, o que explica o porquê de Lilith ser tão vigilante e protetora de sua "filha".

estalou a garganta dele como se fosse um galho. Ela viveu nas ruas desde então e foi uma perfeita candidata para o uso eventual de Lilith. Ela e Lilith se encontraram em pessoa somente uma vez, durante o qual Lilith se apresentou como uma mulher sem-teto e ofereceu uma bebida contaminada com o seu próprio sangue para Lyla, a qual estava como sede e prazerosamente aceitou. Desde esse período, Lyla experimentou frequentes visões de clareza inquietante, algumas das quais ela viu se tornar verdade. Ela as vezes também cai em estados de transe durante os quais ela fala em línguas e frases completas de profecia. Embora ela guarde nenhuma memória de ter feito tanto depois, e ela geralmente acorda para se encontrar em circunstâncias desconhecidas. O que Lyla não sabe é que embora os transes e visões sejam reais, Lilith pode usar a conexão do sangue entre ela e Lyla para controlá-los (e ao fazê-lo, controla Lyla) quando ela quiser. Lilith está igualmente inconsciente de que quando ela não está observando Lyla, as visões e transes da garota geralmente afetam os planos e ações da Mãe Sombria. Em adição, Lyla pode ser a última Filha de Eva – o que se provaria irônico se Lilith obtiver êxito em usar Lyla para avançar os seus próprios planos, mas também seria apropriado revelar se os personagens acabarão

usando Lyla contra a patrona dela.

Como uma jovem assustada com poderes que ela mal comprehende, Lyla destina-se quase toda como um dispositivo de trama do Narrador. Os personagens dos jogadores irão provavelmente encontrar-la próximo do primeiro mini cenário em que eles jogarem, provavelmente em um dos transes dela, falando do evento que os personagens a pouco testemunharam. Entretanto, quando ela acorda do transe, ela pode tentar escapar destes estranhos que estão tentando levá-la por aí. Isto provavelmente será difícil para qualquer um, a não ser que os mais gentis dos personagens ganhem a confiança dela no início da estória, e a melhor forma de assim fazê-lo é provavelmente salvar a vida dela de um dos outros jogadores importantes. Lyla ajuda a conduzir a trama em muitas formas, ao dar pistas aos personagens (algumas das quais podem ser plantadas por Lilith para leva-los a se perder), e também para ajudar a avaliar as suas humanidades (pois as ações de Lilith com relação aos personagens dos jogadores irá depender largamente do quanto bem eles trataram Lyla). Desde o encontro dela com Lilith, Lyla tem sido orientada e criadas por sete vagabundos idosos, e se os personagens ganharem a confiança dela no início da estória, ela pode leva a ela novos associados para encontrar os mentores bem cedo na estória.

Nome: Lyla Yvonne Tzigano

Geração: n/a (dampiro)

Idade: entre 15 e 18

Físico: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Social: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Mental: Percepção 4, Inteligência 2, Sabedoria 3

Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 2, Expressão 2, Manha 5, Lábia 1

Perícias: Empatia c/ Animais 2, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Conhecimento: Acadêmicos 1, Investigação 1, Direito 2, Medicina 1, Ocultismo 2

Disciplinas: Auspícios 2, Demência 3, Ofuscação 2, Ogham 4, Potência 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Conhecimento 5, Mentor 5 (os Apóstatas)

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 2, Coragem 3

Humanidade: 6

Perturbações: Claustrofobia, Fuga, Aversão Sexual

Força de Vontade: 7

Qualidades & Defeitos: Habilidade Oracular (somente quando em transe), Resistência a Magia, Concentração, Perceber Vampiros (2 pontos) – até ela aprender sobre os vampiros, ela apenas sente que há “algo de errado” sobre a pessoa, o que pode fazer ela fugir.

Em sua descrição, Lyla pode ter uma tatuagem ou sinal de nascença de lua crescente, dependendo do

quão decididamente você queira sugerir que ela seja a Última Filha de Eva.

Mentores e Eruditos

Os sete “vagabundos” que ensinaram Lyla a sobreviver por conta própria nas ruas de cidade desoladas são eles mesmo eruditos da Mãe Sombria. Você pode ter notado que no passado que embora a quantidade “oficial” de Antediluvianos seja 13, várias fontes fazem referência a mais – 20, 40, até pelo menos 400, juntamente com vampiros adicionais da Segunda Geração tal como Jubal, Tubal-Cain e Enosh. A certa altura pode ter sido mais, mas para os propósitos desta estória, 20 antediluvianos permanecem (ou 21, se você contar o Tremere, mas desde que ele ficou preso atualmente no corpo de Goratrix, ele realmente não conta mais). Treze destes Antigos permanecem (ostensivamente) leais a Caim, mas os outros sete de alguma forma encontraram os seus caminhos para ao invés servir Lilith. As formas nas quais isto aconteceu varia para cada um dos eruditos de Lilith – alguns encontraram ela enquanto buscavam por conhecimento sobre sua condição, enquanto outros procuraram ela em rebeleião contra a seu exigente grande senhor. Lilith pode até ter convocado algum deles para ela mesma. De qualquer maneira, as ações dela nas sociedades mortal e dos Membros por todos as eras passaram largamente pelos seus sete discípulos e seus contatos.

Por sua vez, os sete estiveram completamente ocupados através dos anos. Nunca tendo Abraçado as suas próprias crias (sim, alguns dos descendentes de Caim na realidade obedecem a seu pedido no Abraço), eles, contudo, construíram uma rede de coleta de informações impressionante que veio a ser comumente conhecido como os Inconnu. Os membros dos Inconnu sempre se reportaram aos mais antigos e mais experientes membros anciões da seita, mas o que ninguém percebeu foi que os “Matusaléns” na cabeça da seita eram de fato Antediluvianos se reportando a Lilith (daqui por diante referidos como os Apóstatas). O desfecho disto é que seja o que ela esteve fazendo nos últimos milênios – cuidando do jardim sobrenatural dela e conseguindo aliados nos mundos espirituais – ela permanece muito bem informada também de todos os acontecimentos dos mundos mortal e sobrenatural. Pode ser assumido que a comunicação entre os Apóstatas é feita através de qualquer Apóstata que possua Auspícios, geralmente o Mekhet.

Como discípulos de Lilith, todos os Apóstatas provaram o sangue dela de tempos em tempos. Enquanto que exercer controle sobre tais seres poderosos não seja possível até para a Mãe Sombria, as vezes ela ainda pode estar inclinada a considerá-los como seus novos Lilim (filhos). Em adição, enquanto que o sangue dela carrega o sumo da Árvore da Vida, ele provavelmente ajuda a evitar o enfraquecimento do Sangue que vem com a Gehenna. O grau para que este seja o caso depende do quanto de vantagem você

queira dar a Lilith contra Caim e sua progênie, assim como quanta dificuldade você quer que os personagens dos jogadores devessem ter para eles tentarem destruir alguns dos Apóstatas. É possível, embora não necessariamente recomendado, que o sangue de Lilith possa impedir o Murchamento completamente, que neste caso ela pode conferi-lo sobre os personagens no final da estória se as ações deles tiverem satisfeito ela. Apenas tenha a certeza de considerar as possíveis repercuções de alguns ou todos os Apóstatas sobreviverem a Gehenna pela mesma razão.

Os Seis...

Dos sete Apóstatas, seis justificam o tratamento em conjunto, e o último é apresentado separadamente. Estes seis primeiros são aqueles que formam o núcleo da estrutura de suporte de Lilith – seus olhos, orelhas, braços e mãos, por assim dizer. O Apósta final é um caso especial. Embora basicamente caiba ao Narrador desenvolver completamente estes personagens, algumas sugestões como para suas habilidades e história são apresentadas nas subseções a seguir.

Lucian

Se um dos Apóstatas fosse ser o líder dos outros, segundo somente para a própria Mãe Sombria, Lucian seria esse líder. Inteligente, confiante, carismático e sobrenaturalmente atraente, Lucian é ao mesmo tempo o líder natural do grupo. Ainda que Lilith não considere ele em qualquer estima em particular – provavelmente porque ele representa tudo que ela odeia sobre os homens – o que as vezes faz ele questionar sua lealdade com ela. Ele tem orgulho, mas somente porque ele sabe que ele pode ter, e ele muito provavelmente deixou o serviço de Caim porque ele desejou encontrar algo mais grandioso no qual se envolver. Suas maiores afinidades são pelo Animalismo, Ofuscação e Presença, também com bastante Auspícios, Dominação e Potência.

Lucian tem uma habilidade especial que ele é incapaz de controlar, a qual causou a ele uma dificuldade incalculável ao longo dos anos. Sua forma física é tão perfeita e radiante que qualquer um que veja ele em sua forma natural sem proteção (tal como o ritual de Taumaturgia Coração de Pedra, mas não o Escudo da Presença Pútrida) é automaticamente afetado pelo poder da Presença Encantamento. Para os Toreador, este efeito aumenta para isso tanto o poder da Presença Amar (veja **Guia da Camarilla**) quanto simplesmente a incapacidade de fazer algo que não seja encarar sem gastar Força de Vontade (discrição do Narrador). Desde que esta habilidade naturalmente torne a conversa de qualquer tipo difícil na melhor das hipóteses, ela foi a ideia de Lucian que os Apóstatas assumiram o seu atual disfarce de vagabundos para melhor observar a cidade e instruir Lyla.

Você perceberá a similaridade entre as três Disciplinas “de clã” e as Disciplinas de clã do Clã Nosferatu.

Donzela, Mãe e Velha

A estória de Lilith equipara-se aos mitos das Fúrias de muitas formas, e também a dos Destinos, as Nornas (as senhoras nórdicas do destino) e outros trios só de mulheres tal como as Irmãs Estranhas de Shakespeare. Em três esposas de Adão, nós vemos a jovem, a mãe e a velha, embora qual é qual possa ser debatido por dias a fio. Lilith, Erinye e Eicks juntas igualmente forma uma triade apavorante que pode ser vista em paralelo às Fúrias. Similarmente, a combinação de Lilith, Malakai e Eicks, pode simbolizar os Destinos de alguma forma.

Os Narradores podem querer enfatizar ou desenfatizar estes paralelos dependendo do quanto a mitologia ou os temas que estes personagens sugerem geralmente influência seu próprio estilo de jogar. Se você escolher apresentar vários dos personagens aqui como Fúrias ou Destinos, tente fazê-los sutis, algo como um erudito da mitologia ou da história da arte que possa escolher, mas não algo óbvio para o observador casual. Numa estória como esta, para lidar com personagens tão velhos quanto Lilith, nós recomendamos tentar os Destinos e as Fúrias como arquétipos antigos ao invés como pessoas literais. Um personagem ou trio de personagens podem assim personificar ou representar o arquetípico Irmãs sem, de fato, ser delas historicamente ou fisicamente. Contrariamente e conscientemente assumindo um arquétipo – tornando-se visivelmente diferente durante o curso de alguns segundos, possivelmente até mudando a voz – pode ser extremamente efetivo para a intimidação.

Isto é intencional e destina-se a sugerir que Lucian possa estar conectado aos Nosferatu de alguma forma. Talvez ele e Absimiliard eram companheiros de prole ou de relações mortais. Talvez ele seja o Antediluviano Nosferatu verdadeiro. A decisão final depende de você, se você quiser usar de todo este elemento. Se você decidir que ele seja o Antediluviano Nosferatu, você precisará descobrir se sua aparência perfeita é verdadeira ou ilusória, e se for verdadeira, o que fez ele a amaldiçoar sua linhagem com feiura. (Ser Abraçado sem a licença dele é sempre um bom estado de prontidão).

Erínia

Na antiga Grécia, as Erínias (mais comumente conhecidas a noite como as Fúrias) foram os espíritos da vingança responsáveis por vingar crimes de sangue tal como parricídio e fraticídio. Autorizados a realizar seu dever sagrado até sobre os deuses, as Fúrias eram tão temidas pelos gregos comuns que as pessoas



normalmente se referiam a eles como as Irmãs Amáveis ou As Amáveis, para evitar o enraivecer delas ao insinuar que elas eram furiosas ou irracionais. Eruditos mais modernos acreditam que a mitologia das Erínias seja de muito antes das dos outros deuses, e pelo menos de acordo com a Erínia Antediluviana, elas podem de fato se originar dela própria geralmente de formas zelosas. De todos os Apóstatas, Erínia tem mais em comum com Lilith, nisso ela possui tanto um temperamento terrível quanto uma vontade indomável, e Lilith normalmente trata ela como uma filha favorita – e como uma arma mortal.

Na verdadeira forma dela, Erínia parece como uma mulher com características angulares, olhos vermelhos penetrantes e cabelo variando em tom de preto para o puro branco. Ela pode ser chamada de linda (na mesma forma que uma ave de rapina tal como um falcão ou águia é linda), mas a maioria das pessoas que veem a verdadeira face dela, acham que ela seja assustadora. A fúria dela é tanto a sua vantagem quanto a sua responsabilidade, dando a ela grande força e velocidade, mas também fazendo ela agir geralmente sem pensar. Conhecida por irromper em um turbilhão de paixão, assim como vingadora das almas dos mortos, as suas maiores afinidades são por Celeridade, Potência e Necromancia (todas as trilhas, incluindo Mortuus, Vitreo e Cenotáfio). Ela também tem a sua quota-par-te de Abombwe, Auspícios, Fortitude e Metamorfose.

Mekhet

Mekhet é talvez o melhor exemplo, mais ainda do que Lilith em algumas formas, de que vários milênios de estudo podem fazer para as proezas mágicas de alguém. Antigamente uma grande corte de magos em uma agora esquecida cultura proto-egípcia, Mekhet usou suas eras de existência par se tornar o primeiro mago do sangue no planeta. (Os Tremere podem também ter acesso aos rituais de Nível 10, mas somente Mekhet teve 5.000 anos ou mais para desenvolver e refinar os seus). Não surpreendente, suas maiores afinidades são por todas as formas de mágica do sangue (incluindo Taumaturgia, Feitiçaria Assamita e Setita e Necromancia), assim como Auspícios. Lilith muito frequentemente usa ele como um conselheiro ou um assistente para esforços mágicos particularmente desencorajadores.

Seja através da negligência ou por algum efeito prolongado subsequente dos procedimentos menos do que perfeitos de mumificação de sua cultura, Mekhet sofre de apodrecimento em um grau ainda pior dos que os vampiros da linhagem Samedi. Ele é forçado a excessivamente se enfaixar apenas para manter seus vários membros juntos; sem as bandagens, ele literalmente cai em pedaços com um único golpe bem colocado. Ele pode se colocar de volta, mas assim fazê-lo requer uma grande quantidade de tempo

e esforço, portanto ele normalmente prefere usar suas mágicas para garantir que ninguém chegue perto o suficiente para tocar nele. Muito provavelmente, ele se juntou a Lilith porque após ter sido roubado de seu verdadeiro potencial mágico pelo Abraço de Caim, ele sentiu que ela poderia tocá-lo bem mais sobre a sua nova condição do que Caim pudesse sequer esperar.

Ikopabe

Todo vampiro conhece os horrores da Besta, mas pode ser dito que Ikopabe personifica essa Besta mais do que qualquer outro vampiro. O mais primal dos Apóstatas, até superando Erínia em sua natureza bestial, Ikopabe raramente, ou nunca, fala qualquer língua humana. Quando ele fala, é sempre em seu próprio idioma, um dialeto quase africano que somente seus companheiros Apóstatas e Lilith são antigos o suficiente para se lembrar. Entre aqueles poucos que conhecem ele, há rumores de que a última palavra que ele disse além de seu próprio nome foi "Tolos", em referência à Convenção dos Espinhos ao escutar pela primeira sobre isto em 1493. Todavia, ele é um mestre metamórfico, com maiores afinidades por Abombwe, Metamorfose (embora pelos propósitos de contabilização das Disciplinas de clã, estes dois primeiros devem ser tratados como um só), Animalismo e Fortitude, com sua quota-parte de Auspícios, Ofuscação e também outras Disciplinas físicas. Muito frequentemente Lilith usa ele como um rastreador ou patrulheiro, o que é provavelmente no qual os personagens dos jogadores sejam muito provavelmente capazes de encontrar-lo – se eles de todo perceberem que ele está lá. Sua aparência varia, mas ele sempre possui em abundância características animais, e seus olhos permanecem amarelos e felinos independentes da forma que ele toma.

E porque ele se juntou a Lilith, Ikopabe permaneceu tão silencioso neste tópico quanto em qualquer outro. Muito provavelmente, ele sentiu que o conhecimento de Lilith vinha de uma fonte mais verdadeira – a própria experiência dela e da Árvore do Conhecimento – do que a suposta sabedoria e ensinamentos de Caim. Dos sete Apóstatas, ele é o mais provável de ter sido Abraçado, embora ele se recuse a confirmar ou negar o rumor, mas o intento aqui é sugerir que ele possa ser o progenitor dos Laibon, ou pelo menos dos Akunanse (ou possivelmente até dos Gangrel). Como um animal, ele tende a ter problemas para entender a ideia de decepção, Ikopabe é uma criatura naturalmente honorável e se esconde somente quando pedido para assim fazê-lo por Lilith ou seus companheiros Apóstatas. Como resultado, se eles encontrarem ele caçando foda da cidade (seu passatempo favorito quando ele não está realizando um trabalho para Lilith), os personagens podem muito bem ver Ikopabe em toda a sua glória feral.

Ilyes

Há muitos séculos atrás, na Segunda Cidade, um Antediluviano que era geralmente frio e impassível cometeu o erro de Abraçar uma impetuosa e ardente jovem. Durante os meses anteriores ao Abraço dela,

ele aumentou sua confiança nela como ninguém – talvez até para amá-la, apesar de sua falta de sentimento – e então, quando ela começou a lamentar sua decisão de desobedecer ao dito de Caim contra o Abraço, ela foi naturalmente a primeira pessoa a saber do conflito dele. Tristemente, ele foi uma criatura ingênua, conhecendo pouco da verdadeira emoção, e ele falhou em tornar isto claro para ela que a preocupação dele era somente por seu ato – que ele não pretendia destruí-la para retificar o erro – e então ela atacou e tentou diablerizar ele. Ele escapou ao invés de facilmente apelar para o poder de sua vitae, mas a confronto deixou uma ferida na psique dele que não se curou por esta noite, e ele procura até agora por sua cria voluntaria, Troile, caçando e destruindo as progénies traízoeiras dela sempre que ele as encontrasse.

Venha, agora... você realmente não achou que a palavra espanhola para "bruxa" fosse o nome real do Antediluviano Brujah, não achou? O progenitor do Clã Brujah escapou de sua suposta destruição na mão de Troile ao usar sua marca de Disciplina, Temporis, para se lançar para a frente no tempo. As circunstâncias exatas são insignificantes, mas basta dizer que é relativamente fácil fingir a sua própria morte se você tiver dominado quase completamente ao longo do tempo. Infelizmente, a jornada tomou de Ilyes muito tempo – embora ele estivesse fora do tempo normal, por causa da natureza da Disciplina Temporis, acima de 100 vezes a verdadeira quantidade de anos passados subjetivamente. Isto significa que, desde que ele emergiu no jardim de Lilith em algum momento na Idade das Trevas, ele vivenciou a viagem como várias centenas de milhares de anos ao invés de milhares de anos que se passaram na Terra. Isso é um tempo terrivelmente longo para nutrir um rancor, portanto não surpresa que ele se juntou a Lilith após ela ter oferecido a ele a chance de ajudar a destruir tanto as crias quanto seu gransenhador.

Desde que Ilyes Abraçou somente uma cria, Troile, os assim chamados Brujah Verdadeiros são algo de uma anomalia. Em algum ponto enquanto Ilyes estava fora do fluxo do tempo que os mortais percebem, algumas das proles de Troile também espontaneamente desenvolveram ou redescobriram a Disciplina perdida que era o verdadeiro legado do seu clã. Uma vez que, devido ao que a maioria conta, os Brujah Verdadeiros também ajudaram a começar o culto paranoico que se chama Tal'mahe'Ra (os assim chamados Mão Negra Verdadeira), não é de estranhar que eles decidiram que a sua própria linhagem fosse também a única linhagem Brujah "verdadeira". Mesmo que os Brujah Verdadeiros compartilhem de seu ódio e queiram destruir o clã que eles acreditam que usurpou o seu nome, Ilyes nutre um ódio ainda maior por eles do que pelos Brujah "normais", pois a estória original que eles espalham implica que Ilyes cometeu o erro de Abraçar até mais do que uma vez.

Ilyes age muito frequentemente como mensageira ou arauta de Lilith, e as vezes também como uma

exploradora ou rastreadora. Como já esperado, suas afinidades são por Potência, Presença e Temporis.

Malakai

Em muitas referências, Malakai foi a primeira e permanece a perda mais lastimável da Jyhad. Afligida com a mesma loucura pela qual seu irmão gêmeo, Malkav, é tão conhecido, a decisão dela de se juntar a Lilith ao invés de permanecer leal a seu abusivo gran-senhlor levou a destruição da única constante na vida dela, a relação dela com o seu irmão gêmeo. Malkav foi sempre o mais forte dos dois, ajudando Malakai a suportar o peso de sua maldição mútua. Malakai foi afetada somente por causa das ligações sanguíneas próximas dela com o seu irmão. Sem ele, a loucura dela consumiu e superou ela, levando ela a inarráveis profundezas da paranoia, desespero e, às vezes, violência. Até Lilith mantém um lugar especial no seu coração frio por Malakai, e Lyla tenta confortar ela sempre que ela for capaz.

Um efeito colateral da força da loucura dela é que Malakai é imensamente poderosa, embora o verdadeiro poder dela se manifeste somente em tempos de grande angústia. Bem além da Demência comum, as desilusões de Malakai são fortes o suficiente que ela pode torcer mentes, objetos físicos e corpos (humanos ou não) como se eles fosse um. Quando ela se sente ameaçada, se por inimigos reais ou imaginados, o mundo se torce em volta dela, geralmente por uma tempestade de intensidade sobrenatural, repleta de ventos, raios, granizo e chuva, e – ela deve estar verdadeiramente assustada – prédios deformando, pessoas explodindo e quase qualquer coisa que sua mente excêntrica possa imaginar. Naturalmente, os outros Apóstatas (e Lyla, embora ela não tenha ideia das verdadeiras habilidades de Malakai) tentam mantê-la calma o quanto eles podem. As afinidades de Malakai são por Auspícios, Ofuscação e a sua própria marca peculiar de Demência (algo entre Demência e Quimerismo, na verdade) a qual, pelos propósitos desta estória, será chamada de Fantasma.

...e o Último

O membro final dos Apóstatas vem justamente no fim da lista de aliados de Lilith e justamente antes da lista dela de inimigos definidos. É porque no que diz respeito a Eickos, quase tudo é incerto – a verdadeiro origem da criatura, seu gênero, suas lealdades – até se ele é um vampiro afinal. Embora Eichos possa escolher permanecer misterioso através da estória, algumas sugestões para responder algumas das perguntas envolvendo a criatura são fornecidas aqui.

Eickos

Se é verdade que o mal tem muitos nomes, Eickos pode ser um deles que ele prefere usar na Terra. No entanto, sinceramente, até os outros Apóstatas raramente sabiam como tomar Eickos, o mais misterioso e estranhamente silencioso entre ele (até mais do

que Ikopabe). Eickos vai e vem de acordo com seus próprios caprichos peculiares, esgueirando-se por aí as vezes de uma maneira inteiramente inumana, e Lilith sofreu para mantê-lo entre os seus seguidores somente porque até ela nunca foi capaz de discernir o que ele queria, quem ele é ou como se livrar dele. Muito provavelmente, tanto Lilith quanto os outros Apóstatas não consideram Eickos de todo um Apóstata, mas ao invés algum tipo de anomalia. Pelo menos em suas próprias mentes, um diferente sétimo Apóstata ocasionalmente apareceu entre eles desde aproximadamente 2.500 anos atrás. Ela é a bela mulher fatal Narcise, conhecida entre os Apóstatas pelos seus poderes de música, persuasão emocional e percepção.

Na verdade, Narcise é apenas uma das muitas aparências de Eickos. Eickos escolheu o nome Narcise como uma espécie de ironia, na realidade, em homenagem ao mito de Narciso, pois a forma natural de Eickos é horrivelmente repulsiva. Embora Eickos possua todas as habilidades que ele projeta quando está representando Narcise, é na realidade algo bem mais antigo e mais sinistro do que qualquer dos Apóstatas (ou Lilith) possa imaginar.

No O Livro de Nod, Caim se encontra com uma velha, a qual engana ele para beber do sangue dele e assim indiretamente ensiná-lo sobre o poder do laço de sangue. Revelações da Mãe Sombria sugere ainda que a Velha possa ter sido a consorte de Jeová antes de Lilith, sua juventude e beleza perdidas ao ser expulsa do Paraíso. Outra possibilidade é que a segunda esposa de Adão se tornou a Velha – feita da Terra Verdadeira como Lilith, ela não poderia ser totalmente destruída, e ela reemergiu do lado de fora do jardim em uma casca medonha após Adão rejeitá-la. Ela pode de fato ser bem mais velha do que também estas estórias sugerem, mas seja qual for a verdadeira origem dela, a criatura conhecida do antigo como a Velha é conhecida como Eickos pelos vários últimos milénios. Qual identidade – a Velha, Eickos, Narcise ou nenhuma delas – é a verdadeira ou a original é desconhecido, e a decisão em última instância cabe a você como Narrador. Se os vampiros da linhagem medieval Lhiannan foram verdadeiramente os seus descendentes, os seus pupilos ou simplesmente vampiros que desejam imitar Eickos é igualmente a sua escolha. (Apenas para referência, O Livro de Nod estabelece tanto que a Velha forçou Caim a Abraçá-la, quanto que ele eventualmente estaqueou ela e a deixou para saudar o sol, mas se isto sequer realmente ocorreu é questionável, dado ao óbvio ponto de vista pró-Caim expressado na maior parte desse livro). Por tudo o que nós sabemos, o laço de sangue da Velha pode ainda manter Caim como escravo até hoje em noite.

O que deve estar certo aqui, seja como você escolher tratar o personagem, é que Eickos é um imprevisível ou independente. Entre o ódio de Deus por desprezá-la, o ódio de Lilith por substituí-la, o ódio de

Caim por tentar destruí-la e o ódio de todos os outros seres por sua inferioridade, as ações de Eickos na estória são uma incógnita. Eles basicamente se resumem a quem ela odeia mais (e mais uma vez, é com você). As habilidades recomendadas de Eickos incluem rituais antigos de magia do sangue, habilidade de disfarce equivalente à Ofuscação, e outras Disciplinas incluindo Melpominee, Presença e Dominação (e Ogham, do **Dark Ages Companion**, se o possuir). De todos os Apóstatas, ela é provavelmente a mais provável de ajudar os personagens a derrotar Lilith se eles escolherem tentar, e ela também é a única que pode entrar e vagar livremente no jardim Lilith sem o conhecimento ou o explícito consentimento de Lilith. Afinal de contas, se ela for verdadeiramente quem e o que ela alega ser, Eickos tem o seu próprio jardim – e os jardins de todos os Elohim são conectados (embora o jardim de Jeová ainda esteja fechado, até para outros Elohim).

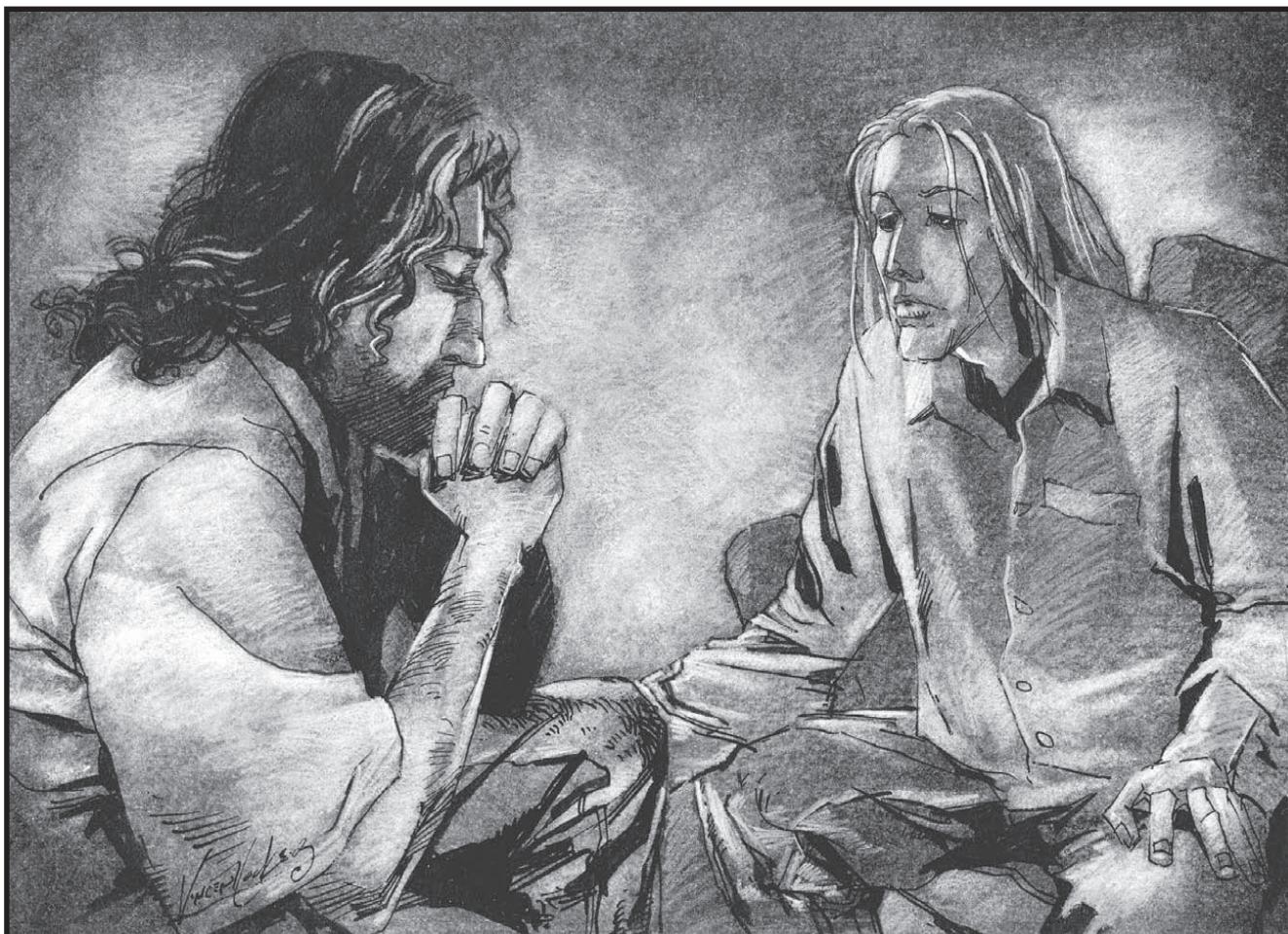
Inimigos

Neste momento, deve ser aparente que Lilith tem as cartas empilhadas a seu favor quando a Gehenna começar. Os aliados dela são bem melhor organizados e mais leais do que aqueles de Caim, e por uma boa razão: a causa de Lilith é justa, pelo menos de certo modo, enquanto que Caim é e sempre foi um bastardo egoísta. Dito isto, Caim ainda tem alguns aliados

(ou aliados em potencial, pelo menos) que podem ajudá-lo enquanto a estória se desenrola. Na maior parte, até estes “aliados” podem ainda querer ver Caim morrer, não apenas pela mão de Lilith ou um de seus servos. Uma abordagem da função de Caim na estória é apresentada aqui, seguida por alguma informação sobre aqueles que podem querer impedir os planos de Lilith. Exceto o próprio Caim, todos estes inimigos são completamente opcionais, dependendo de quanta resistência à Lilith você queira em sua estória.

Caim

Não é surpresa considerar que cedo ou tarde, tudo em **Vampiro** retorna a Caim. Como o Primeiro Assassino e o Primeiro Vampiro, ele criou uma nojenta quantidade de inimigos através das eras, e a Gehenna é quando ele finalmente recebe o que ele merece. Lilith pode ser o brilhante exemplo de alguém que Caim usou e então traiu, mas vários outros podem ser nomeados – incluindo sua grancria, alguns do quais ele amaldiçoou e todos aqueles que ele abandonou após as mortes da Segunda Geração. Contudo, alguns permanecem leais a ele, mas a maioria já a muito virou-se para as suas próprias agendas, tanto ignorando Caim quanto ativamente procurando ele para destruí-lo ou diablerizá-lo. Todavia, é seguro dizer que é difícil – quase impossível, na realidade – encontrar Caim



a não ser que ele queira, portanto, uma das únicas pessoas que verdadeiramente representam uma ameaça a ele é a própria Lilith. Os seguidores dela, mesmo que sejam fortes, ainda são “somente” a Terceira Geração – pelo menos, até o afinamento do sangue coloca-los em pé de igualdade ou talvez melhor até que Caim (dependendo de como você escolha fazer funcionar os efeitos do sangue de Lilith).

O que Caim tem feito todos estes anos é uma incógnita (e se, como tantas coisas, cabe a você decidir). Ele provavelmente passou uma boa quantidade de tempo em torpor, e lamentar o que ele sente é uma situação injusta. Quando ativo, ele provavelmente vivencia dificuldade se ajustando ao novo clima do mundo antes de cair em torpor mais uma vez. A coisa mais importante para se lembrar sobre Caim, seja o que ele tenha feito pelos últimos milênios, é que ele é um homem consumido pela cobiça e orgulho. Se ele simplesmente sentisse remorso por suas ações – desejar que ele não tivesse matado seu irmão por ciúmes todos esses anos atrás – a Maldição de Caim suspenderia e ele poderia bem ascender ao Paraíso neste exato momento. A tragédia de Caim é que após todos os longos anos de sofrimento, ele permanece incapaz de ver que ele estava errado. Sua verdadeira maldição é aquela da diversidade auto infligida.

Desde que esta estória lide com a chegada da Gehenna e o eventual fim da Maldição de Caim, um forte argumento que pode ser feito é que a Maldição não iria ou não deveria encerrar a não ser ou até Caim se arrepender. Uma forma persuasiva de explicar sua repentina mudança de coração envolve Lúcifer. Caim e Lúcifer se encontram por acaso uma noite, e Lúcifer expressa grande surpresa que Caim não se arrependeu de seu pecado séculos atrás, explicando que a maldição de Caim se origina somente de seu próprio orgulho e cegueira. Para demonstrar isto, Lúcifer toca Caim, levando ele de volta ao dia que ele matou Abel, e Caim vê que nenhum anjo desceu dos céus para amaldiçoá-lo. A única voz amaldiçoando ele é a voz de sua própria consciência, e tudo o que Deus faz é fazer cumprir a maldição que Caim colocou em si mesmo (a mesma que Deus fez cumprir a maldição que Noé colocou sobre um de seus filhos, posteriormente na Bíblia). Após ser mostrada a sua insignificância tão descaradamente pela provavelmente mais velha e mais poderosa criatura a caminhar na Terra, o espírito de Caim é finalmente quebrado, sua vontade despedaçada e a Maldição começa a diminuir. Se você escolher usar este cenário da chegada da Gehenna, os jogadores podem nunca descobrir o que aconteceu. O detalhe mais importante a se lembrar é que quando Caim aparecer no final da estória, ele deve estar resignado com seu destino ao invés de tentar atacar Lilith ou os Apóstatas.

Saulot

Se qualquer Antediluviano ainda reter mesmo um pedaço de lealdade a Caim, Saulot é o único. Mais provavelmente, Saulot ainda comprehende a necessida-

de destruição de Caim, mas ele deseja fazer com que ela aconteça de uma certa forma. Desde que Saulot sempre foi um dos mais misticamente inclinados dos antediluvianos, as chances são dele ter de vir a acreditar que se Caim morrer pela mão de qualquer um a não ser Deus ou ele mesmo, o mundo irá acabar ou algum desastre terrível irá se suceder. Somente ao pedir perdão por suas ações – ou, no mínimo, honestamente vindo a se arrepender delas – poderá Caim acabar com sua existência sem jogar toda a criação para a revolta. É claro, se esta hipótese for na realidade verdadeira, depende de você, mas desde que o cenário deste capítulo seja pretendido a afetar o mundo mortal apenas tangencialmente, nós recomendamos pensar longa e arduamente antes de aparecer com contingências que podem destruí-lo completamente.

Saulot tem o seu próprio mini cenário neste capítulo, o qual detalha seus planos e abordagem para lidar com os personagens dos jogadores com maior profundidade. (Para mais informação, veja “O Ardil de Saulot” na pág. 113). Ele é e sempre foi um fanático, mas ao mesmo tempo, ele é um sujeito muito carismático, portanto enquanto ele estiver firmemente convencido da necessidade de suas ações, ele estará desejando tomar qualquer ação sem usar violência para persuadir os personagens a se juntarem a sua cruzada contra Lilith. Como eles irão provavelmente ter de encontrar Lyla antes de Saulot, pode levar a persuasão de um outro inimigo em potencial da Lilith (Eickos, Lasombra ou até Lúcifer, talvez) antes dos personagens estarem desejando considerar se juntar a Saulot. Isto não é para dizer que você deve tentar coagir seus jogadores – apenas tenha a certeza de que eles sabem que isto seja uma opção, assim como eventualmente se juntar ou ajudar Lilith é uma opção.

Seja lá o que os personagens dos jogadores escolham fazer, Saulot aparece no fim da estória para confrontar Lilith, mas algumas complicações surgem. Estar no corpo do Tremere, o qual Abraçou a si mesmo com vitae roubado do Clã Tzimisce, Saulot é um candidato excelente para o renascimento do Antediluviano Tzimisce. (Saulot pode, na realidade, ter mantido o antigo à distância por um longo tempo – anos ou até séculos). A recuperação final do antediluviano do corpo de Saulot ocorre no momento mais dramático (isto é, o pior possível) em seus planos, provavelmente enquanto Saulot está confrontando Lilith. Se Saulot for capaz de manter alguma medida de controle, ele pode ser capaz de investir em Lilith e os Apóstatas com Taumaturgia, Valeren e Vicissitude. Se não, ele perde o controle, atacando todos os presentes com membros que ele sequer tinha antes.

Haqim

A motivação de Haqim nesta estória é enganosamente simples: ele quer devorar Caim, consumir completamente a essência dele e se tornar o primeiro entre os vampiros. A nova fraqueza de clã aumentada do Clã Assamita é, na realidade, uma maldição colocada sobre eles pelo próprio Haqim, para eliminar a força

dos fracos e construir um exército para servi-lo quando ele tiver devorado Caim. Obviamente, este plano é defeituoso, desde que ambos Haqim e Caim percam poder muito rapidamente uma vez que o vitae deles comece a afinar. Ainda assim, Haqim obviamente tem um investido interessado em matar Caim ele mesmo ao invés de permitir que Lilith assim o faça, e se os personagens estão ajudando a agenda de Lilith (conscientemente ou inconscientemente), sinta-se livre para enviar coterias vingativas de Assamitas contra eles se você gostar. No entanto, ao final da estória, Haqim provavelmente enfraqueceu ao ponto de que ele não irá se mostrar para confrontar Caim ou Lilith.

Absimiliard

O Antediluviano Nosferatu suportou o seu ranço durante muito, muito tempo, e ele finalmente decidiu fazer algo sobre isto. Absimiliard imagina que especialmente com o enfraquecimento do Sangue, se ele pode colocar suas mãos em Caim e rasga-lo em pedaços, a maldição de Caim colocada sobre ele pode finalmente ser suspensa. (É claro que, leva literalmente século após século de sentir pena se si mesmo antes dele perceber isto, e tanto ele quanto Caim irão morrer logo do afinamento do Sangue de qualquer forma, mas Absimiliard nunca foi famoso por suas habilidades dedutivas). Ele poderia aparecer cedo ou tarde na estória, possivelmente habitando um prédio ou uma seção de esgotos que, mais tarde, ninguém parece ser capaz de achar – pelo menos, não até mais tarde, quando suas proezas em Ofuscação se desgastam. Como Haqim, Absimiliard quer parar qualquer outra pessoa de matar Caim, e ele pode aparecer no fim da estória para ter sua chance. Lilith pode até permitir que ele seja aquele que finalmente mata Caim.

Lasombra

Se o Antediluviano Lasombra ainda está por aí, ele se degenerou em um horror Abissal agora, mais sombra do que substância física, e mais desejo destrutivo primal do que qualquer outra coisa. Todavia, ele ainda é inteligente e na hierarquia das criaturas das sombras no Abismo, uma que costumava ser (e ainda parcialmente é) um ser físico é provavelmente muito pouco na ordem hierárquica. Por isso, Lasombra decidiu que se Caim morrer por suas mãos, seu próprio corpo físico vampírico irá murchar e desaparecer, deixando somente sua essência de sombra. Alternativamente, o Antediluviano pode também querer capturar Lilith e sacrificá-la em um ritual sangrento para conseguir o poder dela. Portanto, o Lasombra quer ajudar qualquer um que estiver trabalhando voltado ao fracasso de Caim – desde que Caim verdadeiramente morra ao invés de ser diablerizado – ou voltado ao de Lilith, se fizer diferença. Independentemente de quem os personagens estão ajudando, a não ser que eles estejam ativamente trabalhando para salvar Caim e evitar o fim da Maldição, você pode usar o Antediluviano Lasombra como um aliado silencioso (com tentáculos de sombra ou criaturas ajudando eles contra os inimigos, ou até o Pisar da Sombra fora de perigo

numa emergência).

Abel

Caim pode ser o irmão egoísta, orgulhoso e vingativo, mas da mesma forma, Abel era misericordioso, amoroso e ingênuo. A pesar da teoria de Abel ser a primeira aparição a muito ter sido anulada por **Aparição**, não há razão para que esta teoria não possa ser verdadeira no jogo de **Vampiro**. Abel foi, afinal de contas, o primeiro mortal a morrer violentamente, e ele amava afetuosamente seu irmão. Esta paixão juntamente com uma morte prematura cria uma justificativa perfeita para Abel ser uma aparição. Isto também explicaria o porquê dos vampiros e aparições cruzarem caminhos tão frequentemente.

Se ele foi, de fato, a primeira aparição, Abel seria uma pavorosa força poderosa trabalhando a favor de Caim. Ele também estaria trabalhando no interesse de todas as aparições decentes, é claro, e ele provavelmente teria alguma coisa haver com o desaparecimento de Augustus Giovanni. (Para mais sobre isto, veja “Underworld Mayhem” na pág. 117). Abel é talvez o mais poderoso e provavelmente através do qual Caim possa encontrar algum tipo de redenção antes de encontrar sua morte final. A ideia de que Abel ainda pudesse amar e querer proteger seu irmão voluntarioso após todos os seus longos anos de sofrimento quase defafia a crença, mas isso poderia persuadir até alguém tão egoísta quanto Caim a repensar seus caminhos.

Enquanto Abel for o único de Caim cujos poderes e planos poderiam rivalizar ou exceder o âmbito de Lilith, vale a pena uma boa quantidade de pensamentos se, e o quanto, você queira usá-lo nesta estória. Sem dúvida, a sua presença adiciona uma réstia de esperança que pode, do contrário, não estar presente, mas tenha cuidado de não o usar excessivamente. Como Lúcifer, seu envolvimento irá provavelmente vir como uma grande surpresa para tanto os jogadores quanto seus personagens, e é sempre melhor minimizar a percepção de um deus ex machina quando estiver narrando.

Gehenna

Ao invés de seguir um único e linear curso, a Gehenna acontece em uma série de eventos separados, mas relacionados culminando em uma confrontação final envolvendo Lilith, Caim, outros Antediluvianos e os personagens dos jogadores. O objetivo de Lilith aqui é criar distúrbios sobrenaturais suficiente para atrair a atenção de Caim, enquanto que simultaneamente ganhando uma medida grande o suficiente de influência sobre a cidade que sua derrota será inevitável quando ele chegar. A seção é dividida em uma quantidade de subdivisões, ou mini cenários, muitos dos quais podem ser usados ou descartados dependendo do quanto bem eles se encaixam com a estória que você quer contar, e também dependendo das ações dos personagens. (Por exemplo, se os personagens escoherem entrar nos esgotos seja por qualquer razão,

você pode pegar esta oportunidade para conduzir o cenário “Terror nos Esgotos” na pág. 112). Cada mini cenário é dividido em várias seções, incluindo uma curta descrição, ganchos, recomendações para levar a isto ou trabalhá-lo na sua estória, eventos e possíveis resultados. Embora os eventos deste capítulo irão muito provavelmente afetar o mundo mortal minimamente, se de todo, alguns dos minis cenários fornecer um impacto dramático no mundo mortal se as coisas saírem horivelmente erradas. Uma excelente forma para os personagens ficarem envolvidos em quase tudo dos minis cenários é do ponto de vista de preservar a Máscara, e se eles falharem, é apropriado que a falha deles tenha um grande custo.

Dois destes minis cenários, enquanto não exigidos, são fortemente recomendados, especialmente “Siga a Filha” e “Fim de Jogo”. (Enquanto que “Siga a Filha” é o primeiro e “Fim de Jogo” é o último, para facilitar as referências, o resto dos minis cenários são apresentados em nenhuma ordem em particular). Como mencionado anteriormente, Lyla destina-se principalmente como uma estratégia do Narrador, ou para pôr num caminho diferente, ela é o último gancho para qualquer dos minis cenários. Mesmo se os personagens escolherem ignorá-la ou destruí-la, suas reações com ela são importantes para determinar como Lilith chega a ver eles. Se eles escolherem mantê-la junto por um tempo, ela é uma fácil mais efetiva forma de direcioná-los pela cidade para fazer o trabalho sujo de Lilith (ou ir para seja onde for que você ache que faça o mais dramático sentido). Porém, se você realmente pensar que não precisa usá-la, fique à vontade de deixá-la de fora, particularmente se você achar que seus jogadores irão vê-la como estratégia da trama que ela é.

“Fim de Jogo”, o outro mini cenário recomendado, é provavelmente não opcional. Se a ideia de um confronto entre Lilith, Caim e seus vários aliados e inimigos não é aquilo que agrada você, este provavelmente não é o capítulo para se usar em sua crônica da Gehenna. Por outro lado, se o fim de um dos outros capítulos acerta o seu gosto, mas você gosta dos outros minis cenários apresentados aqui, sinta-se livre para misturá-los e combiná-los, e entrelace seu próprio fim que se encaixe em seu estilo de jogar. A coisa mais importante é que tanto você quanto seus jogadores divirtam-se enquanto estiver jogando através dessa estória. Para esse fim, sinta-se livre para criar seus próprios mini cenários ou retrabalhe quaisquer dos outros apresentados aqui como você achar melhor. Nós tentamos mantê-los tão abertos quanto possível dentro da estrutura da vingança de Lilith, mas você conhece sua crônica melhor, e provavelmente há algo mais que se sirva a seu grupo mais especificamente.

É importante perceber que de forma alguma todos os personagens dos jogadores tenham de estar envolvidos em os minis cenários que você conduzir. Uma boa forma de conduzir a estória, que você deve escolher, é levar diferentes mini cenários para diferentes personagens ou subconjuntos de personagens,

baseado nas aptidões do personagem, interesse do jogador e assim por diante. Não há razão para seu monstro de combate Brujah deva ser forçado a acompanhar um Giovanni para dentro do Submundo ao invés de ajudar em uma desavença com os filhos de Lilith no cais. Com esta abordagem, você pode conduzir mini cenários paralelos, então um ou outros dois com todos os personagens juntos, durante os quais eles possam comparar anotações e tentarem fazer sentido para tudo que eles viram antes da batalha final se suceder.

Se assim você escolher conduzir a estória, nós recomendamos ter pelo menos um assistente, mas mais preferivelmente, conduzir algum dos minis cenários para você. Achar assistentes não deve ser muito difícil – o quanto frequente uma pessoa tem a chance de ajudar a narrar a Gehenna? Desta forma, ao invés de todos os jogadores assistirem às buscas pessoais de cada um, somente para ter de fingir surpresa quando os eventos dos minis cenários forem explicados na personagem depois, você pode conduzir algum ou todos os minis cenários ao mesmo tempo. Quando os personagens se reagruparem mais tarde, eles irão na realidade ter de partilhar suas informações para tentar descobrir o que está acontecendo, e eles podem omitir certos detalhes se lhes convir. É bem mais fácil para o metajogo, conscientemente ou não, quando você tem mais informação fora do personagem do que no personagem. Ter alguns assistentes ajuda a livrar você deste problema. Isto também garante que se algum dos seus personagens escolher se aliar com Lilith enquanto que os outros se opõe a ela, você será capaz de conduzir ambos os ângulos simultaneamente sem os dois lados saber os planos um do outro fora do personagem.

Siga a Filha

Descrição: Lyla encontra os personagens dos jogadores e os influencia a explorar a cidade através das visões e acessos de profecia. Algumas ou todas as visões dela podem direcionar os personagens para ajudar Lilith enquanto que as outras são pistas falsas para levá-los para longe dos planos de Lilith, enquanto ainda outros revelam a agenda de Lilith por aquilo que é. Quando desperta de seus transe, a surpresa de Lyla com o grupo de estranhos seguindo ela pode inspirá-la a fugir, possivelmente impelindo os personagens a seguir, ou ela pode retornar depois quando forte dramaticamente conveniente. Se os personagens ganharem a confiança dela, ela pode apresentá-los aos Apóstatas bem antes do previsto.

Ganchos: A beleza de Lyla, como uma jovem sem teto que normalmente dorme sob o radar das autoridades da cidade, é a que ela pode aparecer a qualquer momento na estória – sempre que você precisar de um gancho para levar para outro mini cenário ou simplesmente quando as coisas começarem a abrandar. Uma moça falando em línguas e emitindo profecias pode fazer maravilhas ao avançar a sua trama. Provavelmente a melhor ideia é ter Lyla aparecendo imediatamente precedida ou seguida de um outro mini cenário, falando mensagens crípticas sobre o evento



mesmo que isto não tenha acontecido ainda (ou, se já tenha, mesmo que ela não estivesse presente para isto), a fim de despertar o interesse dos personagens.

Eventos: Os eventos deste mini cenário são o mais em aberto de qualquer dos minis cenários. O mais importante aqui é que você decide como você quer usar Lyla. Ela é um peão direto de Lilith, levando os personagens dos jogadores a se perderem várias vezes (ou pela falsa profecia direcionada por Lilith ou simplesmente ao tentar escapar)? Ela é uma moça confusa e conflituosa, as vezes dando aos personagens lixos completos? Ela é o trunfo dos personagens contra Lilith? Esta decisão ajudará você a decidir se Lyla tenta guiar os personagens, ou o reverso, ou uma combinação dos dois. Isto também ajuda a decidir se a motivação de Lyla é a simples autopreservação, vingança contra o mundo ou um desejo por liberdade daquele que escravizou ela. Uma vez que irá provavelmente ser tarde na estória antes dos personagens sequer imaginarem que Lilith está envolvida, a decisão sobre se juntar ou se opor a ela pode vir rapidamente e sem aviso. Em resumo, esteja preparado para mudar seus planos para Lyla baseado no que quer que seus jogadores decidam que seus personagens façam.

Seja como você decidir usá-la, lembre-se disto: Lyla é muito hábil em correr, se esconder e não ser achada. Ela é primeiro e acima de tudo uma adolescente assustada, e se os personagens assustarem ela, eles

podem esperar que ela corra longe e rápido. Seja qualquer ângulo que ela tome, Lyla não é uma garota estúpida, e quando as pessoas que ela nunca viu antes tomam um repentino e estranho interesse nela, ela sabe que não pode ficar para descobrir o que eles querem.

Por outro lado, porém, Lyla é uma garota abusada que subconscientemente quer nada mais do que ser genuinamente amada. A melhor forma para os personagens dos jogadores fazer ela ficar por perto a longo prazo é trata-la como uma pessoa ao invés de um conjunto de poderes ou um útil dom profético, e para expressar genuíno interesse em conhecê-la e ajudá-la. Como qualquer um, Lyla pode mudar sua inclinação em resposta ao pedido de um verdadeiro amigo, algo que ela desesperadamente ânsia e até agora nunca teve.

Com isso dito, Lyla não tem ideia do que ela é ou quem seus amigos sem teto verdadeiramente são. Ela viu coisas estranhas o suficiente em seu período na rua para acreditar em destino, e ela provavelmente acredita que o universo tem um senso distorcido de humor, mas qualquer exibição de óbvio poder sobrenatural irá fazê-la correr (salvo um uso criativo de Dominação, Presença ou simplesmente Carisma). Se os personagens tentarem explicar a ela “como as coisas realmente são”, é igualmente provável dela rir na cara deles ou perder qualquer confiança que ele tenha neles, dependendo de como eles apresentam as coisas.

Todavia, se eles fizerem isto bem, ela pode agradecê-los por dizer a ela o que ninguém mais disse. Isto é assumindo que os personagens tenham de todo qualquer pista do que seja um vampiro (ou até um revenante). Quanto a verdadeira natureza dos "vagabundos", Lyla não irá acreditar que eles sejam nada mais do que eles pareçam ser a não ser que ela seja presenteada com uma evidência física para o contrário – e sim, isso significa fazer os Apóstatas usar flagrantemente seus poderes. (Malakai é de longe o alvo mais fácil a esse respeito, pois ela tem falta de um verdadeiro controle consciente sobre o seu Fantasma. Simplesmente perturbando muito ela faz o poder se manifestar, embora perturbá-la carrega as próprias consequências com os outros apóstatas. Também, a não ser que os personagens tenham conseguido uma dica de alguém no saber ou eles são pelo menos suspeitos, eles dariam melhor a você uma boa razão para teorizar que os mentores de Lyla são mais do que apenas pessoas idosas sem teto loucas).

Além dela usar como uma cenoura com a qual levar os personagens através de vários minis cenários que você escolher, Lyla é valiosa para adicionar um elemento humano à estória. Os personagens que tratarem ela bem – como uma pessoa real, merecendo compaixão e amizade – deverão ser recompensados com a confiança dela. Lyla irá levar aqueles que ela confia para o beco onde seus mentores, os sete Apóstatas, residem em seus disfarces, pois ela quer que seus recém-descobertos "amigos" conheçam a coisa mais próxima que ela tem de pais. Dependendo de se Eickos estiver presente, cinco ou seis deles agrupados próximo (mas não muito perto...) de um tambor de óleo queimando para aquecer eles, enquanto que o último – Malakai – se aconchega distante do fogo, murmurando para si mesmo e parecendo assustado.

As ações dos personagens aqui são mais críticas do que talvez qualquer outro lugar na estória, pois Lilith frequentemente observa tanto os Apóstatas quanto Lyla. Lyla passa a maior parte do seu tempo no beco com Malakai, tentando acalmá-la e alivian- do o sofrimento dela, e outros personagens estão livres para tentar ajudar. Fazê-lo certamente dá a eles alguma estima tanto quanto Lilith estar preocupada. Aqueles que ficarem em volta do fogo são abordados com enigmáticas, mas ainda relevantes, pitadas de sabedoria dos vagabundos aparentemente excéntricos. A maior parte deste conselho provavelmente se centra sobre o questionamento do caminho de alguém, particularmente se os personagens tiverem decidido se opor a Lilith até este ponto. Todavia, em termos gerais, os vagabundos não se revelam como qualquer coisa a mais do que errantes normais, a não ser que Lyla seja diretamente ameaçada ou alguém mencione Lilith, o jardim ou algo mais de grande significância. Todavia, se alguém trazer à tona um destes assuntos, os personagens muito provavelmente recebem um convite direto de Lucian para se juntar a Lilith – o que poderia mudar o aspecto da estória dramaticamente.

Por causa de suas auras estarem ocultadas, provavelmente por Lucian, os vagabundos não irradiam qualquer poder incomum, embora a seu critério, usos de Auspícios ou Olhos do Caos no beco onde eles vivem pode sugerir que algo "não está certo". Note também que a loucura de Malakai ainda está bem evidente – Lucian somente disfarça a si e a seu irmão como mortais normais, mas deixa os outros aspectos emocionais de suas auras inalterados. Ele provavelmente não consegue de qualquer forma esconder a loucura de Malakai, nem se tentasse.

Uma última nota: se os personagens dos jogadores não morderem a isca e eles tentarem se alimentar de Lyla, matá-la ou condicioná-la para a servidão, lembre-se que Lilith e seus aliados estão atentos à garota. Não há nada de errado em mover rapidamente Lyla para fora de perigo para informar aos mentores dela o quanto ruim ela foi tratada. (Afinal de contas, Lilith precisa saber destas coisas). Porém, é seguro dizer que se os personagens dos jogadores atacarem ela, eles não verão Lyla novamente até o fim do jogo.

Possíveis Resultados: este mini cenário é mais importante para avaliar a Humanidade dos personagens (ou outra moralidade), baseado em como eles reagem e tratam Lyla. Se eles tratarem ela mal, Lilith registra isto quando estiver passando o julgamento sobre eles no fim da estória. Se eles tratarem ela bem, Lilith registra isto também – e eles podem ganhar a chance de voltar Lyla para o seu próprio lado ou encontrar os Apóstatas que criaram ela. Este resultado final é o com mais potencial, pois ele permite que os Apóstatas – particularmente aqueles não inteiramente leais à Mãe Sombria (tal como Lucian e Eickos) – dispensem conselhos valiosos para os personagens muito antes da estória acabar. Isto também dá aos personagens uma oportunidade para se juntar à causa de Lilith se eles optarem.

Intriga Cortês

Descrição: O príncipe (ou o arcebispo, ou quem que esteja no comando da cidade) convoca um encontro de todos os vampiros da cidade. Apesar do príncipe não especificamente mencionar o afinamento do Sangue, pelo menos uma pessoa na cidade está sob caçada de sangue (ou uma Caçada Selvagem, com um pouco de ajuste) por se envolver em diablerie. O príncipe pode também direcionar os personagens dos jogadores a investigar relatos de distúrbios sobrenaturais pela cidade.

Ganchos: Convocações sociais ou sobrenaturais do príncipe é provavelmente gancho o suficiente. Este cenário é provavelmente melhor conduzir quer como o primeiro, para direcionar os personagens em direção a outros minis cenários conforme você achar melhor, ou depois de tudo os personagens dos jogadores experimentarem um dos outros minis cenários juntos. (Nota: termos da Camarilla como "príncipe" serão usados daqui em diante, para facilitar a leitura, mas este cenário pode ser facilmente adaptado para o

Sabá ou os anarquistas).

Eventos: O príncipe convoca uma assembleia, convidando os personagens ou possivelmente (dependendo da urgência) usando Presença para convocá-los. O propósito da assembleia é discutir os problemas recentes na cidade, o mais importante a diablerie, mas também outros possíveis indicadores de que algo está errado. O príncipe geralmente evita falar sobre o afinamento do Sangue ou do aumento das fraquezas de clã, e se os personagens mencionarem também sobre estas coisas, eles podem se encontrar disciplinados por isto (ou até sujeitos a uma caçada de sangue sob um príncipe paranoico), dependendo da pessoa representativa individual. Príncipes Ventrule provavelmente são particularmente sensitivos sobre o assunto. Além disso, príncipes particularmente fervorosos podem escolher colocar todos os Caitiff, todos os Membros de 14^a ou 15^a geração, ou até todos os Membros de algum clã em particular subordinado a Lextalionis. (Os Tremere são uma boa escolha para tal clã perseguido, desde que os Tremere estejam todos desenvolvendo esse maldito terceiro olho).

Uma vez que todos cheguem à assembleia, o príncipe levanta o principal item da programação: um ato (ou vários atos) de diablerie. Pelo menos uma pessoa na cidade – preferencialmente um membro do próprio séquito do príncipe ou um bem conhecido ancião – cometeu a hedionda ação e deve ser punido apropriadamente. Se você gostar, o primogênito pode então confrontar o príncipe na reunião com a evidência de que ele é um hipócrita que ele mesmo também cometeu Amaranto. Se um dos personagens dos jogadores cometeu diablerie porque seu sangue afinou, agora é o momento ideal para fazê-lo pagar por isto, forçando a coterie dele a escolher continuar se escondendo com ele ou se voltar contra ele.

Assumindo que o indivíduo sob a caçada de sangue não seja um dos personagens do jogador, a pessoa também não está presente na assembleia ou ela de alguma forma conseguiu escapar. Se a assembleia é realizada no Elysium, o novo Membro ostracizado poderá ser autorizado a sair, com a caçada começando após ele ter saído. Alternativamente, o Membro poderá simplesmente pular para fora de uma janela e correr. De qualquer modo, o príncipe (ou um ancião, se o príncipe estiver sob uma de fato caçada agora) clama por seu domínio para perseguir o malfeitor e trazê-lo a justiça. Se os personagens dos jogadores não forem membros do domínio (se eles são independentes ou convidados, por exemplo), eles podem se juntar voluntariamente – ou esperasse que eles se juntem de qualquer modo como membros da cidade, dependendo das políticas do príncipe. Perseguir o fugitivo deve eventualmente levar para um dos outros minis cenários. (“Terror nos Esgotos” seria apropriado para Nosferatus. “O Discurso” funciona para um Brujah ou um anarquista).

Se os personagens dos jogadores não se juntarem a perseguição do indivíduo, ou se o príncipe pedir a eles para ficar para trás, eles podem ao invés serem

beneficiados com outras tarefas. Os primogênitos podem cada um apresentar algumas preocupações sobre a segurança da cidade, ou o príncipe pode já estar ciente dos distúrbios em potencial propostos por alguns ou os outros minis cenários. Em ambos os casos, o príncipe pede aos personagens dos jogadores para investigar estas situações – de preferência individualmente ou em pequenos grupos, embora eles possam todos trabalhar juntos se você (ou eles) preferirem.

As coisas se tornam um pouco mais complicadas se os personagens dos jogadores já tiverem se encontrado com Lyla e eles trazerem ela com eles para a assembleia. Lyla fica compreensivelmente desconfortável sobre atender à uma assembleia de mortos-vivos – se os personagens explicarem a ela que este é um deles – pois se os personagens descobriram o que ela é, ela veio somente conhecer a sua própria natureza esta noite (ou ainda permanece ignorante sobre isto). Se eles convencerem ela a vir, é improvável que o príncipe fique satisfeito. Aqui está uma garota que é tanto uma Caitiff sangue-fraco ou uma carniçal desconhecida, quanto – bem pior – uma revenante Sabá. Se a tatuagem ou marca de nascença dela estiver visível e o príncipe tiver algum conhecimento do O Livro de Nod, este é provavelmente o último prego no caixão. O príncipe pode escolher decretar Lyla também como assunto para a caçada de sangue, ou simplesmente tentar matá-la no local, o que colocaria os personagens em posição de atacar o príncipe para salvar a sua nova amiga, fugir ou permitir que o príncipe mate o que poderia ser sua única vantagem.

Possíveis Resultados: Como o mini cenário anterior, o principal uso deste é impulsionar os personagens para os outros minis cenários de uma forma natural e lógica. Mais importante, este cenário fornece uma razão que a coterie ou o bando possa se dividir para abordar diferentes investigações simultaneamente. Isto funciona para avançar a estória mais rapidamente e de uma maneira mais diversa do que enviar todos os personagens para cada mini cenário que você queira conduzir. Se Lyla atender à assembleia e os personagens dos jogadores protegerem ela, isso pode também servir como um excelente motivador para ela levar os personagens para os seus mentores para pedir ajuda.

O Discurso

Descrição: Os personagens são convidados para (ou despachados pelo príncipe ou arcebispo a investigar) um discurso de um Brujah ou um anarquista, ou possivelmente um Palla Grande ou outra grande reunião Sabá. Se eles chegarem no começo, eles estão bem a tempo de ver todos reduzidos por um inimigo aparentemente invisível. Se eles estiverem elegantemente atrasados, o lugar está completamente vazio. A investigação do local pode revelar algo inesperado.

Ganchos: Como o cenário anterior, um convite é provavelmente o suficiente para um gancho, mas um pedido feito pelo príncipe para investigar o dis-

curso que somente um ou poucos dos personagens possam apreciar, para encorajar os outros a irem investigar outra coisa. Alguns bons exemplos podem ser uma batalha, jogos de guerra (veja o *Guide to the Anarchs* ou o *Guide to the Sabbat* para algumas ideias), ou algum tipo de caçada necrótica exótica. Este cenário perde muito do seu mistério se o grupo inteiro for investigá-los, portanto tente reduzi-lo a um ou dois personagens se possível.

Eventos: O discurso está sendo mantido em um opulento salão nouveau-Renascentista, repleto de espelhos de corpo inteiro em todos os outros painéis de parede. Este é apenas um novo clube para vampiros e seus convidados, e pertence a ninguém mais do que Narcise – portanto sinta-se livre para trazê-la se você achar isto dramaticamente apropriado. Sejam como forem as festividades, algo dá terrivelmente errado, e os convidados começam a desaparecer. Se os personagens chegarem cedo ou em ponto, eles verão os vampiros em volta deles desaparecerem, um por um, aparentemente em pleno ar. Se eles chegarem de todo atrasados, a cena está vazia, sem sequer uma mancha de sangue no chão. A não ser que você goste muito de drama, é provavelmente melhor arrumar as coisas (uma multa por excesso de velocidade, construção de rodovia, etc.) para que seus personagens cheguem depois da carnificina já ter ocorrido, já que caso contrário você será duramente pressionado a explicar como eles escapam ao destino que todos os outros não conseguem.

O discurso é, na realidade, a cena do último ato de vingança de Ilyes sobre o Clã Brujah. (Se for um discurso anarquista ou Palla Grande, isto faz pouco diferença – de qualquer forma, a maior parte daqueles presentes eram obviamente Brujah ou Brujah antitribu). Um dos espelhos no lugar está em consonância com o jardim de Lilith, e através dele Ilyes faz a sua entrada para destruir cada um dos convidados. Já que ele está usando Temporis, ter Celeridade ou Auspícios não ajuda a ver ele, embora qualquer Brujah na festa de chegada possa ser capaz de detectá-lo se eles tiverem desenvolvido a Disciplina Temporis (cuja decisão é sua, baseada no momento e equilíbrio mecânico).

Após cometer seu crime de escolha, Ilyes escapa através de uma das portas do salão, ao invés de voltar pelo espelho – ele tem outras formas de retornar para sua senhora. Isto deixa poucas possibilidades de ele ser achado, mas também cria uma complicação, na qual o espelho, o qual ainda está vinculado ao jardim de Lilith, permanece essa forma até alguém entrar nele. Isso é, o ritual permanece em efeito até pelo menos uma pessoa ter viajado através dele em cada sentido, embora não necessariamente a mesma pessoa, e seja em que ordem for. Provavelmente seja uma boa ideia plantar algumas falsas pistas aqui – talvez, uma peça de roupa deixada cair, ou um cartão de visita – algo que aponte para alguém ao invés de Ilyes ou Lilith, para que o espelho não seja tão óbvio. Se você ainda não introdu-

ziu Lyla, este é o momento perfeito. Ela pode aparecer lamentando sobre o sofrimento das dezenas ou centenas daqueles que compareceram ao discurso, ou agir fora do método no qual Ilyes matou cada um deles, criando uma potencial distração para a investigação da cena. Isto é particularmente apropriado se você tiver decidido usar Lyla como peão de Lilith ao invés de como uma possível arma contra ela.

Enquanto o espelho ainda estiver ativo, emitindo sua própria assinatura mágica peculiar, é possível [com um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 9) ou um teste de Percepção + Introspecção (dificuldade 8)] para os personagens notarem que algo está fora do normal na sala. Se os personagens já tiverem visto outras ocorrências estranhas na cidade até aqui, você pode fazer um teste para elas para ver se elas têm um palpite para checar o espelho. O teste deve ser de Raciocínio + uma Habilidade apropriada (dificuldade 10 para Enigmas ou Ocultismo, por exemplo). Também, sinta-se livre para ajustar a dificuldade para qualquer um na Trilha de Caim ou na Trilha de Lilith. Para qualquer um que obtiver êxito no teste, sugira privatamente (ao sussurrar ou passar um bilhete) que o personagem dele tem um palpite para checar a sala mais cuidadosamente ou (com mais do que três sucessos) ou checar os espelhos. As pistas aqui não são o suficiente para apontar decisivamente para Lilith, mas uma mente subconsciente de um personagem astuto pode suspeitar dela o suficiente para dar à pessoa um palpite.

Qualquer um particularmente observador [obtendo êxito em um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9)] que toque o espelho nota ele ligeiramente aderente, e pode fazer um teste de Força + Esportes (dificuldade 8) para tentar empurrar através dele. A Potência modifica este teste, e cinco ou mais sucessos fazem a superfície do espelho ondular por alguns segundos, permitindo mais personagens pularem através dele se eles forem rápidos. No entanto, normalmente, a menos que duas ou mais pessoas empurrem através do espelho ao mesmo tempo ou todos se deem as mãos, somente uma pessoa pode fazer isto através do espelho antes do feitiço acabar e ninguém mais poder entrar. Além disso, desde que o espelho seja um portal sobrenatural, use qualquer habilidade sobrenatural (tal como Tenebrosidade ou certos tipos de magia do sangue) que possa fazer o usuário ser sugado para dentro do espelho se ninguém já tiver entrado nele. Os usuários de magia do sangue podem ser capazes de inventar um ritual para seguir, ou modificar um existente (tal como o usado para entrar nas Terras Sombrias) para seguir seu colega para dentro do jardim de Lilith, mas ao assim fazê-lo levará tempo o suficiente para permitir a pessoa explorar primeiro o jardim inteiramente.

Para aqueles que escolherem investigar o salão e a vizinhança em volta, alguns sobreviventes podem provavelmente ser achados. Ilyes é meticoloso, mas usar Temporis é excessivamente doloroso até para ele,

e em sua hesitação dolorosa, alguns convidados do discurso podem ter escapado. Alguns ou todos estariam traumatizados pela experiência, repetindo a mesma frase críptica vezes sem conta, ou simplesmente incapazes de falar. Achar alguém que possa adequadamente explicar o que aconteceu pode ser pode ser digna de uma estória paralela por si só. Lyla pode até servir nessa função se você desejar. Este é um momento oportuno para introduzir Narcise, representando a função da donzela (ou proprietário do clube) em sofrimento, e possivelmente alimentando os personagens de partes da informação correta sobre quem estava por trás do ataque.

Se um ou mais personagens entrarem no espelho, as coisas tomam um rumo para o verdadeiramente bizarro. Se o jardim no qual eles se encontram for o Ba'hara ou o D'hainu (o qual depende de você), os arredores provavelmente vão além de qualquer coisa que os personagens dos seus jogadores já sequer viram ou sonharam. Ba'hara é um deserto selvagem de plantas e árvores arruinadas, vida selvagem primal e avassaladora dificuldade elemental. D'hainu, ao contrário, é um lugar calmo e refrescante com plantas tranquilizantes e estranhos, se geralmente amigáveis, animais. Em ambos os lugares, entretanto, a vida animal e vegetal é completamente desconhecida, possuindo pouca semelhança a qualquer coisa encontrada na Terra. Na realidade, a linha entre animal e vegetal é tão embaraçada aqui que ataques das árvores e arbustos, assim como produção de esporos ou mamíferos fotosintesiano, são todos comuns. Uma grande variação de espíritos, seres demoníacos, bestas híbridas e criaturas místicas são igualmente prováveis de também habitar o jardim. Para sua discrição, os personagens podem ser forçados a fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) apenas para assimilar as impressões iniciais do jardim sem ficar chocado por um minuto ou dois.

A escolha do que exatamente habita o jardim é, claro, sua. Se você está mantendo com a interpretação Bíblica padrão de Lilith, talvez demônios ou nephelim (híbridos de humanos e anjos, às vezes descritos como enormes em tamanho) podem ser apropriados, e você pode achar muitas outras possibilidades ao olhar o apócrifo do antigo Testamento ou o aggadot Midrássico. Se você estiver usando uma apresentação mais universalista da Mãe Sombria, o jardim pode ser um lugar perfeito para ter os Destinos ou as Fúrias, em qualquer forma que você os preferir, para aparecer pela primeira vez. (É provavelmente melhor assim fazer quando apenas um ou dois personagens estejam no jardim, para evitar a percepção de que você está lançando elementos de tramas em todos). Você também pode considerar criaturas vampíricas ou demoníacas de outras culturas, tal como os rakshasa indianos, os asanbonsam africanos ou os lamia gregos. Híbridos bizarros de plantas e animais funcionam bem aqui também (incluindo árvores famintas, arbustos e cogumelos flutuantes, e assim por diante). Inclua um labirinto

de sebes, se você achar que isto vai encaixar bem com os seus personagens, mas tenha a certeza de fazer um mapa disto antecipadamente para evitar a percepção de que você está ordenando o baralho ao construir o jardim enquanto você avança. Na realidade, um mapa completo do jardim (conforme você o prevê) pode ajudar muito por todo o mini cenário. Lembre-se, também, que o lugar é tão largo quanto você quiser que ele seja, portanto sinta-se livre para incluir colinas, rios, lagos e até regiões de climas variados.

Se você quiser introduzir Eickos como um possível antagonista de Lilith ou aliado dos personagens, o jardim é provavelmente o lugar mais fácil para assim fazê-lo. Nós recomendamos colocar Eickos (ou, melhor ainda, Narcise) em uma parte em particular do jardim – no centro de um labirinto de sebe ou talvez plantando flores em outro lugar – para que encontrá-la não seja uma certeza, ao invés de depender das decisões dos personagens no jardim. Alternativamente, Saulot pode aparecer em alguma outra parte do jardim, muito provavelmente explorando. (Todavia, se ele encontrar outro vampiro, ele ainda irá provavelmente tentar convertê-lo para seu lado – veja “O Artil de Saulot” na página 113). Porém, sinta-se livre para ignorar qualquer destas sugestões, se você puder pensar em usos melhores para outros Apóstatas no jardim. Erinye e Ikopabe podem se divertir caçando lá, enquanto que Mekhet poderia curtir o jardim como um lugar calmo para estudar a sua magia.

Se os personagens descobrirem por conta própria de quem é este jardim, ou se eles encontrarem Eickos, Saulot ou mais alguém que dê a eles uma pista, eles podem tentar pegar algo disto para usar depois contra Lilith. Todas as plantas estão levemente conectadas a ela, enquanto ela faz elas crescerem, mas muitas das criaturas lá são filhos dela – particularmente os aquáticos – e eles tem uma conexão muito maior com ela. Os Apóstatas são um caso especial, não sendo literalmente filhos de Lilith, mas ainda ter provado do sangue dela. Se os personagens dos jogadores depois tentarem atacar ou defender Lilith com um ritual simpático usando algo do jardim, a dificuldade irá variar baseada no que eles usam (10 para uma planta, 8 para um dos filhos de Lilith, ou 9 para um Apóstata). Note que se os personagens pegarem a tortuosa ideia de usar Lyla no ritual, a dificuldade é apenas 7, desde que Lyla seja a coisa mais próxima que Lilith tenha de um avatar. Porém, se eles falharem, sinta-se livre para deixar Lilith rasgar eles membro a membro.

Quanto a escapar do jardim, isto deve levar mais do que um pouco de criatividade, juntamente com alguns bons testes de dados. Qualquer um que esteja disposto a dar um passo para dentro de um estranho espelho portal sem saber onde ele leva deve estar disposto a aceitar que voltar não é apenas tão fácil quanto se acordar ou estalar os calcanhares dela juntos. Se os personagens no jardim forem sortudos o suficiente para saber algum tipo de magia do sangue, eles podem ser capazes de modificar um ritual [Raciocínio +

Ocultismo (dificuldade 8)] ou crie um novo (dificuldade 9) para sair. Trabalhos mal feitos nestes testes devem enviar os personagens para algum lugar ainda pior (tal como o Abismo ou, no caso de Necromancia, o Mundo dos Mortos). Os personagens com Tenebrosidade podem ser capazes de escapar através do Abismo, porém não sem custo, e possivelmente levando direto para o mini cenário "Casa das Sombras" (veja pág. 114). Esperançosamente, no entanto, os personagens não têm tal saída fácil. Se este for o caso, eles podem vagar pelo jardim, até eles encontrarem Eickos (ou voltar para ela se eles já tiverem encontrado ela) e tentar persuadi-la para ajudar eles a sair. Embora Eickos tenha a sua própria agenda, opor-se diretamente a Lilith geralmente não faz parte dela, portanto isto deve levara a alguma excelente interpretação de papéis ou alguns muito bons testes de Carisma + Manipulação para convencê-la. (Nem sequer deixe eles tentarem Presença – Eickos escreveu um livro sobre isto como Narcise).

Claro que, há sempre a possibilidade de seus jogadores não descobrirem qualquer coisa estranha sobre o espelho. Mesmo se você realmente gostar deste cenário, evite forçar os jogadores para ele ao dizer coisas como, "Vocês têm certeza de que não querem vassourar a sala um pouco mais?" ou "Vocês têm certeza de que olharam em tudo aqui antes de vocês saírem?" Se todos os jogadores retornarem ao príncipe após visitá-lo o discurso sem muito como investigar o espelho, você

pode sempre enviá-los de volta. Uma boa estratégia é para o príncipe sugerir que eles possivelmente não podem ter investigado inteiramente a cena em tão pouco tempo, enviando eles de volta com o xerife ou o Guardião do Elysium para supervisionar. Se ninguém decidir investigar em volta o espelho pela segunda vez, tudo bem – apenas envie o personagem do Narrador para o espelho ao invés (possivelmente para retornar depois com contos fantásticos do jardim, e talvez até uma planta para sustentar a estória). Se isto provocar o interesse dos jogadores em tentar seguir, ótimo. Se não, respeite os conceitos dos seus personagens prossiga para um mini cenário diferente.

Possíveis Resultados: Se qualquer um dos personagens acabe ou não por explorar o jardim, este cenário é ótimo para construir uma noção de mistério na sua estória. Os Brujah ou anarquistas desaparecendo são o suficiente para criar um elemento assustador na estória; adicionando elementos misteriosos do jardim para torná-lo ainda mais. Como mencionado anteriormente, o jardim é também uma oportunidade para descobrir sobre os planos de Lilith e conseguir componentes materiais para usar em um ritual contra ela no final da estória.

Terror nos Esgotos

Descrição: Um Nosferatu ou alguém mais que frequente o sistema de esgotos da cidade informa aos personagens dos jogadores sobre tremores misteriosos



ocorrendo lá. Lilith convocou uma criatura antiga das profundezas da Terra para entalhar a marca dela na cidade em uma tentativa de exercer o controle direto sobre a paisagem urbana. Se os personagens não a impedirem, suas habilidades para impedir outros planos dela são grandemente reduzidas.

Ganchos: Um contato ou conhecido dos esgotos vem até os personagens em pânico, implorando pela ajuda deles para parar os tremores que estão destruindo o lar dos Nosferatu. Alternativamente, os personagens dos jogadores perseguem o sujeito de uma caçada de sangue para dentro dos esgotos, apenas para descobrir que algo não está muito certo assim que eles chegam. O príncipe pode enviá-los para investigar os rumores de um distúrbio nos esgotos ou mais vagamente, o príncipe pode pedir aos personagens para descobrir o que está causando os tremores serem sentidos acima do chão. Finalmente, no caminho de volta para casa ou de volta para a área de recepção do príncipe de algum outro mini cenário, Lyla pode sugerir tomar um “atual” através dos esgotos.

Eventos: Em um surpreendente e audacioso movimento até para ela, Lilith convocou três antigos e pesados horrores das profundezas da Terra para entalhar letras místicas da transformação dentro dos esgotos da cidade, para que ela possa conseguir o controle direto sobre a cidade. (Estas criaturas são aquelas mesmas convocadas pelo poder Canção da Escuridão de Nível Seis de Animalismo). Lilith modificou a fórmula tradicional para animar uma estátua de barro ao entalhar os túneis nas formas das letras hebraicas aleph, mem e tav (as quais soletram a palavra met, que significa “verdade”) para afetar a cidade inteira com uma forma limitada de vida. Se ela obtiver êxito, Lilith se torna capaz de organizar coincidências na cidade para torná-la quase impossível para determinadas pessoas de irem onde ela não quer que elas vão, assim como direcionar pessoas a determinados lugares ao manipular os padrões de tráfego, fazendo antigas edificações parcialmente desmoronarem e afins. Ela também ganha a habilidade de ver através de todas as superfícies refletivas (não apenas espelhos) na cidade ao mesmo tempo, ao invés de uma ou duas de cada vez. Portanto, é imperativo aos personagens impedirem esta fase do plano dela se eles quiserem serem capazes de continuar se movimentando livremente pela cidade. Se Lilith fosse capaz de convocar as criaturas ela mesma ou ela usasse um dos Apóstatas, depende de você, mas nós recomendamos que Lucian seja aquele que fez isto, porque isto mais adiante sugere uma conexão próxima entre ele e os Nosferatu.

Se qualquer dos personagens dos jogadores tiver o Canção da Escuridão (e se os poderes de Nível Seis ainda funcionem de todo na presente parte da estória), esta é provavelmente a forma mais fácil de tentar impedir as criaturas. Lilith tem trabalhado eles para entrar em um frenesi, entretanto, convencer eles de que a prole deles está em perigo e podem somente ser salvos ao entalhar o padrão que ela especificou. Usar

Canção da Escuridão torna as bestas sugestionáveis, mas elas não irão apenas ir embora. A melhor ideia provavelmente é convencer um a atacar um das outras. O poder Telepatia de Auspícios ou níveis menores de animalismo podem também ser úteis neste contexto. Para os propósitos de combate, as criaturas atacam somente em defesa própria, tendo algo entre Força 10 e 15 e níveis de vitalidade suficiente que elas possam ser feridas de uma forma significativa somente por outra de sua espécie ou por um completo desmoronamento dos esgotos. Note que a menos que os personagens se espalhem e ataquem cada uma das criaturas tanto separadamente quanto em menores grupos, no momento que eles pararem uma, as outras duas provavelmente já terão completado seus entalhes.

A menos que os personagens tenham uma ideia do que exatamente as criaturas estejam entalhando – Olhos do Caos, Introspecção ou a Qualidade: Habilidade Oracular podem todos serem úteis neste contexto – eles podem inadvertidamente deixar as coisas piores. Uma vez que para somente uma das bestas seja o necessário para frustrar o plano e força-los a partir, é possível que se os personagens pararem aquela que está entalhando aleph, ao invés das duas entalhando mem e tav, a palavra met (morte) poderá ser entalhada ao invés de emet (verdade). Met é tradicionalmente a palavra usada, ao apagar a aleph, para matar um golém animado, e neste caso, isto literalmente começa a matar a cidade. Desastres naturais se sucedem, prédios desmoronam, talvez surjam doenças. Em qualquer caso, o mundo mortal sente os efeitos da falha dos personagens de uma forma significante. Você pode querer sugerir descobrir o que as bestas com tentáculos de Lilith estejam fazendo antes de pará-las se os personagens tiverem um interesse em manter que isto aconteça. Por outro lado, se os personagens pararem somente um deles, pelo menos dê a eles uma chance ao fazer um teste para ver qual das três eles pararam. Naturalmente, o cenário “met” impede os planos de Lilith, mas ele também cria obstáculos adicionais para os personagens e compromete a Máscara (e provavelmente os personagens não vivos junto com ela).

Possíveis Resultados: Este cenário tem somente três possíveis resultados. Lilith obtém sucesso (com ou sem a ajuda dos personagens), e consegue o controle sobrenatural sobre a cidade, ou ela falha. Se ela falha, é uma simples falha ou a morte da cidade, dependendo de como os personagens fazem as coisas. Entretanto, de qualquer forma, o plano de Lilith não obtém êxito. Se Lilith não obtiver êxito neste cenário, é válido observar que os personagens dos jogadores provavelmente ainda podem seguir para a maioria dos lugares enquanto eles estiverem seguindo Lyla, pois Lilith irá barrar Lyla somente dos lugares que abrigar os inimigos de Lilith.

O Artil de Saulot

Descrição: Saulot se aproxima de um, vários ou todos os personagens e tenta convencê-los a se juntar

a ele na luta contra Lilith. Se eles não acreditarem nele, ele se oferece a ajudar eles com algo que eles necessitam em retorno de ajuda-lo. Se Lyla estiver presente, Saulot revela a sua verdadeira identidade aos personagens.

Ganchos: Saulot pode aparecer em qualquer ponto da estória, embora seja melhor esperar para introduzi-lo até os personagens já terem visto várias indicações de que a Gehenna está próxima (em outras palavras, após eles já terem completado vários minis cenários). O jardim é um dos lugares que ele pode aparecer, mas as ruas da cidade são mais prováveis, pois elas são um terreno neutro ao invés do território pessoal de Lilith. Se Lilith obteve êxito no cenário “Terror nos Esgotos”, colocar Saulot logo depois (uma vez que os personagens descubram que a cidade esteja aparentemente contra eles) pode ser muito efetivo.

Eventos: Saulot sabe que sua lista de aliados é muito curta, portanto ele irá fazer quase qualquer coisa para trazer os personagens para o seu lado. Seu atual problema de residir no corpo do Tremere não ajuda de todo o seu caso, particularmente com o novo terceiro olho afligindo o Tremere, portanto ele faz o que puder para ocultá-lo, usando Ofuscação ou (melhor ainda) sua crescente Vicissitude.

A abordagem preferida de Saulot é convencer um membro da coterie a juntar-se a sua cruzada contra Lilith, para que essa pessoa possa retornar à coterie e convencer os outros. Não se preocupe se isto não funcionar como planejado, e alguns dos personagens associados à Saulot enquanto outros escolham se aliar com Lilith – é para isso que seus assistentes servem. Na realidade é preferível de certa forma que algum dos personagens descorde, desde que isto ponha mais em jogo – não apenas o destino do mundo, mas também os relacionamentos dos personagens. (Isso pode soar estranho, mas **Vampiro** é, afinal de contas, um jogo de narrativa de horror pessoal. Nós estamos apenas invocando o aspecto do fim do mundo do cenário para testar esses laços pessoais).

A principal moeda de troca de Saulot é informação, especialmente a informação de que Lilith e seus aliados esqueceram de mencionar. Ele sabe as verdadeiras identidades dos vagabundos – ou, ao invés, ele sabe que eles são Antediluvianos, tendo uma noção para esse tipo de coisa – mas ele não sabe que Ilyes seja o fundador do clã Brujah ou que Eickos seja a Velha (ou, aliás, que ela seja Narcise). Eles vêm espionando Lilith por um longo tempo e observando ela e seus aliados mais próximos através de seus próprios contatos no Inconnu e entre os místicos do Clã Tremere. Ele também suspeita que Lyla seja a última Filha de Eva e que ela esteja conectada a Lilith por algum tipo de ligação simpática, acreditando (corretamente) que Lyla seja a chave para derrotar Lilith.

A outra principal vantagem de Saulot, especialmente se ninguém dos personagens tiver qualquer tipo de magia do sangue, é seu vasto conhecimento de Taumaturgia. Passar tantos anos no corpo do Tremere

re quanto ele passou, Saulot sabe muito sobre magia do sangue, para não falar do que ele pode ter aprendido durante seu período no Leste. Ele conhece os princípios da magia de trás para a frente, e ele pode construir um ritual para os personagens dos jogadores decretar se eles têm ou não Taumaturgia, baseado nesses princípios. Saulot tem acesso a rituais que não exigem gasto de sangue nem extensivo conhecimento prévio de magia, e ele é capaz de ensiná-los aos personagens se eles optarem em ajuda-lo.

Neste cenário, a principal ruína de Saulot é sua humanidade, ou a falta disso. Se ele foi ou não o primeiro a buscar ou alcançar a Golconda, ele deixou esse estado iluminado a muito tempo atrás, e ele cometeu atrocidades o suficiente ao longo dos anos (de matar uma quantidade surpreendente de Kuei-jin para gerar os Baali) que sua antiga função de “o Antediluviano bom” não mais descreve ele de todo. Mesmo quando ele escolhe representar “o bom moço”, as motivações e ações de Saulot são classicamente maquiavélicas. (Se o fim for nobre, em outras palavras, os meios são irrelevantes). De fato, Saulot está discutivelmente além da definição de “bom” ou “mal”, agindo por estímulo e compreensões que excedem o potencial mortal para a compreensão. O desfecho é que ele irá tentar convencer os personagens a sacrificar Lyla no ritual deles, ao invés de usar algo do jardim ou algum outro item conectado a Lilith. Para Saulot, a morte de uma garota inocente é nada comparada com o fim do Mundo – o qual é o que ele acredita que irá acontecer se Caim morrer por qualquer mão que não seja a sua própria ou a de Deus. Se os personagens concordarem com ele, é claro, dependendo de suas moralidades, conceitos e variados pontos de vista da Lyla, mas esteja preparado para brigas surgirem quando a ideia for na primeira vez sugerida.

Embora Saulot esteja contente em fornecer informação aos personagens em qualquer chance que ele tiver, ele recomenda veemente contra confrontar Lyla ou os Apóstatas. Ele pode até usar força física para impedir os personagens de assim fazê-lo. Seu raciocínio é duplo, Primeiro, ele conhece as profecias do O Livro de Nod, portanto ele sabe que a maior parte do tempo auspicioso para lançar um ritual contra Lilith é quando ela. Caim e (preferencialmente) a Velha estejam todos presentes. Segundo, ele sabe que quanto mais cedo Lilith descubra os seus planos, maior será a quantidade de tempo que ela terá para retaliar. Saulot sabe que ele tem bem poucos aliados do que Lilith tem, portanto ele está contando com a surpresa como sua única e real vantagem.

Assim como importante seja o desejo de Saulot de ocultar sua identidade até seu confronto com Lilith. Mesmo se ninguém na coterie for Tremere, ele sabe dos rumores que os Usurpadores espalharam sobre ele e seu clã pelos últimos oito séculos – e ele também sabe que ele não pode sinceramente negar esses rumores por causa de algumas das coisas menos saborosas que ele fez. A menos que ele esteja lidando com um bando

Sabá que ele saiba que esteja favorável ao Salubri antitribu – ou que tenha pelo menos um Salubri antitribu nele – é altamente improvável que ele se revele. Mesmo entre o Sabá potencialmente amigável, Saulot está relutante em mostrar a verdadeira face do corpo que ele está habitando, pois ele é um dos seres que mais a seita jurou destruir. Se os personagens atacarem ele por algum motivo, Saulot tentará escapar ao invés de retornar o ataque, reaparecendo depois em uma diferente aparência para tentar conseguir novamente o suporte deles.

Possíveis Resultados: Mais importante, Saulot pode sugerir a ideia de um ritual de sacrifício para derrotar Lilith se os personagens já não tiverem surgido com a ideia. Ele pode também fornecer uma estrutura para o ritual ou ajudar a construí-la se eles já tiverem começado antes de se encontrarem com ele. Além disso, ele pode derramar uma grande quantidade de luz sobre alguns dos mistérios da estória que os personagens podem de o contrário não descobrir, ou ele pode recomendar a outros para perguntar (Eickos em particular, pois até Saulot sabe que ela é muito enigmática, mas aparentemente sábia). Todavia, tente evitar de usar ele para simples exposição. Ao invés, revele somente a informação de que Saulot acharia que os personagens precisam saber, e deixe eles fazerem perguntas, se eles quiserem saber mais.

Casa das Sombras

Descrição: Os personagens vão investigar uma casa, a muito dita ser assombrada, onde algumas ocorrências estranhas foram recentemente relatadas nos jornais. Uma vez lá, eles descobrem quase um pouco mais do que eles podiam ter esperado. A casa é literalmente uma casa de sombras, um foco para a vontade da criatura que um dia foi o Antediluviano Lasombra. Enquanto eles exploram a casa, eles recebem a oportunidade de se juntar a causa do Antigo – ou para alimentar a criatura, se eles declinarem.

Ganchos: A investigação de uma possível quebra de Máscara é sempre um bom gancho, como são as vagas, mas muito úteis visões de Lyla. A casa também emite um poderoso chamado psíquico para todos os membros do Clã Lasombra, não muito diferente da atração que alguns membros do clã sentem em direção ao mar. Os Lasombra devem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para resistir ao chamado. Seja quem falhar torna-se repentinamente interessado em visitar a casa (ou no geral são, se eles não estiverem cientes das notícias), enquanto que estragar no teste cria uma obsessiva e possivelmente necessidade violenta para visitar a casa imediatamente.

Eventos: A casa é uma antiga e degrada mansão ou castelo, e você pode provavelmente conseguir mais efeito disto se for um lugar que os personagens já visitaram antes. O chão é escuro, o que é esperado a noite, mas ainda assim, é um pouco escuro demais. Um teste de Percepção + Prontidão ou Raciocínio + Ocultismo

(dificuldade 8) é suficiente para descobrir que algo esteja errado aqui. Múltiplos sucessos no teste baseado em Percepção permitem que os personagens notem sombras sutilmente mudando tanto fora quanto dentro. Como no jardim de Lilith, nós recomendamos criar pelo menos um mapa simples antes de conduzir este cenário, para que você possa decidir quais sejam as criaturas e outras ameaças ou características extraordinárias e em quais partes da casa. Os personagens são livres para entrar, mas se eles apenas entrarem, eles não notam quaisquer vampiros ou mortais (embora Matthew Romans possa ainda estar observando enquanto Ofuscado). Eles podem vagar pela casa livremente, e se eles acharem as catacumbas, então apenas pule para essa seção.

Se os personagens baterem, um homem pálido e incomumente atraente atende a porta, se apresentando como Matthew Romans, o servo carníval do mestre da casa. Todavia, uma aplicação da Percepção da Aura ou o uso do Conhecimento do Clã: Lasombra revela isto como uma mentira. Romans é, na realidade, um Lasombra de oitava geração. (Com quatro ou mais níveis do Conhecimento do Clã: Lasombra, o indivíduo se recorda do nome do Romans e se lembra que ele é o único fingindo ser um Guardião. Na verdade, ele é um notório Pander de sexta geração com Auspícios, Tenebrosidade e Ofuscação “do clã”). Através dos anos, ele tem agido como um infiltrado tanto do Sabá quanto da Camarilla para avançar o seu próprio plano – destruir ambas as seitas e formar uma nova com ele mesmo a frente. Seus esquemas e propensões para a diablerie atraíram a atenção do antediluviano Lasombra, o qual ofereceu a ele um acordo. Romans deixa que o Antigo possua ele quando ele quer, para dar a ele acesso mais fácil ao mundo físico (sendo agora principalmente uma criatura de sombra), e em retorno, ele prometeu a Romans o controle sobre o mundo físico uma vez que ele consiga o domínio sobre o Abismo.

Quando os personagens se encontrarem com Romans, ele não estará no controle dele mesmo – eles estarão conversando diretamente com o antediluviano Lasombra. Posando como Romans, ele leva eles pela casa, “para os alojamentos do mestre nas catacumbas”. Uma vez que eles cheguem lá, o antigo se revela, jorrando para trás do corpo do Romans e pedindo diretamente aos personagens para ajudá-lo a matar Caim e/ou sacrificar Lilith. Ele oferece aos personagens a habilidade de governar seções do mundo abajo de Romans após ele ter conseguido o controle sobre o Abismo. Se eles concordarem, Romans ajuda eles a construir um ritual de ligação e sacrifício para Caim. Se eles se recusarem, tanto Romans quanto o Antigo atacam eles com a força total de sua Tenebrosidade. O melhor curso de ação neste caso provavelmente é tentar escapar ao invés de lutar, a menos que a coterie tenha uma boa mistura de personagens manejando Tenebrosidade e Taumaturgia. A forma mais fácil de



derrotar Romans, se não necessariamente o próprio Antediluviano Lasombra, é incendiar a casa após escapar – os truques mais antigos são geralmente os melhores. Claro que, incendiar uma mansão pode causar todos os tipos de problemas da Máscara para os personagens, mas esperançosamente eles verão isso vindo antes eles tirarem o napalm.

Possíveis Resultados: Os personagens conseguem dois poderosos aliados contra Lilith ou eles desistem pelo menos um dos inimigos da Mãe Sombria. Eles podem também conseguir algum conhecimento sobre como construir um ritual para derrotar Lilith – se eles já não descobriram sobre isto de alguma outra forma.

Filhos do Mar Sem Fim

Descrição: Os filhos de Lilith começaram a se erguer do Mar Sem Fim para se juntar às fileiras dos aliados dela. Eles podem não a amar, mas ela ainda é a Mãe deles. Eles se erguem tanto das docas do corpo local quanto dos corpos hídricos, assim como das profundezas escuras do coletivo inconsciente, tendo se encubado em ambos os lugares por incontáveis anos. Os personagens dos jogadores devem rechaçar as forças invasoras do exército de feras da Lilith, para que as criaturas não atinjam a cidade e escravize as mentes

de seu povo.

Ganchos: Isto é na verdade dois cenários – físico e mental – e como resultado, os ganchos são diferentes para cada um. A parte física é melhor começada com um pedido para investigar alguns estranhos eventos nas docas ou com relatos de jornal de ataques inexplicáveis lá. A parte mental pode começar com alucinações, sonhos (ou pesadelos), ataques astrais ou o que mais for que você ache que possa atrair a atenção dos personagens. Lyla pode, é claro, ser usada também como um gancho para um ou ambos destes.

Eventos: Como mencionado anteriormente, este cenário na realidade ocorre em dois campos de jogo separados – as docas da cidade e o plano astral. Como estes dois lugares são bem distintos, e as duas partes se relacionam uma com a outra somente naquilo que elas ambas envolvem os filhos da Lilith, elas são apresentadas separadamente aqui a título de referência.

A parte das docas deste mini cenário é feita sob medida para personagens especialistas em combate. Lilith tem uma quantidade quase infinita de filhos, e cada um é diferente do outro, portanto você pode lançar tantos deles em seus personagens enquanto você ver se encaixar sem isto parecer como se eles fossem

idiotas aleatórios. Afinal de contas, cada um que morra é um aliado a menos para Lilith. Naturalmente, além de dar a seus jogadores a chance de testar suas novas armas ou níveis de Disciplina, isto dá uma outra oportunidade para capturar um ou mais proles para uso em um ritual contra ela. Ainda assim, para alguns jogadores não há nada como um bom e longo banho de sangue no jogo, e esta parte do mini cenário é quase todo para eles. Se os personagens estiverem alinhados com Lilith, você pode ao invés deixá-los lidar com quaisquer mortais ou Membros que estiverem tentando matar os filhos dela.

Caso decididas, embora esta primeira parte do cenário possa ser conduzido como uma simples festa de matar e destruir, alguma engenhosidade poderia alimentar um pouco. Se você decidir que filhos demais da Lilith estejam rastejando para fora d'água para os personagens terem qualquer hipótese de pará-los com simples combate, você provavelmente verá seus jogadores a lutar por uma abordagem mais criativa do problema, tal como envenenar o suprimento de água, destruir completamente as docas ou soltar improvisadas cargas profundas de energia na água. Tais soluções naturalmente terão repercussões no mundo mortal e deste modo a Máscara, mas isso geralmente tende de qualquer forma a deixar uma estória mais interessante.

A menos tangível, mas igualmente parte importante deste cenário atende à personagens mentalmente focados, particularmente qualquer um com uma quantidade razoável de Auspícios. Os eventos são aproximadamente os mesmos – os filhos de Lilith estão invadindo a cidade e os personagens devem achar uma forma de pará-los – mas como esta invasão ocorre no plano astral, uma enorme engenhosidade é exigida. Os filhos agem como parasitas psíquicas, sugando energia de seus hospedeiros e subitamente influenciando os processos mentais da pessoa. Os vampiros são sortudamente imunes (embora aqueles cujas mentes já estejam quebradas possam não ser, a seu critério), mas mortais e carniçais são suscetíveis. Estas criaturas têm falta de controle fino para forçar as pessoas a fisicamente atacar os personagens, mas aqueles que eles possuem mostram um aumento acentuado na adoração da deusa, particularmente adoração de uma deusa suméria ou Assíria em particular cujo nome não deva ser mistério para aqueles jogando através desta estória de Gehenna em particular. Como todos os Elohim, Lilith extrai poder da crença, portanto quanto mais pessoas os filhos dela possuírem, mais poder ela pode extrair da crença da população mortal da cidade.

Embora seja possível conduzir esta parte do cenário quase identicamente à primeira parte, com um combate astral substituído por um combate físico, nós recomendamos não assim fazê-lo. Os jogadores que escolheram personagens principalmente mentais geralmente são muito perspicazes no combate aleatório, mesmo no plano astral. Ao invés, tente encorajar

pensamentos laterais. A Necromancia pode ser usada, por exemplo, para lançar alguns dos filhos para a Terra das Sombras, particularmente se os personagens tiverem alguma ideia da bagunça que é este lugar. Para os Malkavians, você pode considerar narrar a invasão de suas mentes por forças externas (e talvez também Rede de Loucura inteira, a qual por alguns relatos está conectada ao plano astral), algo ainda mais aterrorizante para a maioria das pessoas do que a completa loucura. Se cada Malkavian tiver o controle da paisagem interna de sua mente, por exemplo, mas os filhos de Lilith conseguirem o controle da própria Rede de Loucura, a batalha resultante poderá alterar o como todos os Malkavians se comportam e interagem permanentemente (embora “permanentemente” ainda seja relativo, já que a maioria, se não todos os Malkavians, irão morrer ao longo com todos os outros vampiros quando a Gehenna se concluir). Nós realmente não podemos lhe dizer a melhor forma de conduzir o mini cenário, pois ele deve ser baseado na psicologia dos personagens envolvidos nele. Todavia, Naturezas e Comportamentos deve ser de uma grande ajuda na construção da sua visão. Use aqui sua criatividade – você é o Narrador.

Possíveis Resultados: Ambas as partes deste cenário são bastante claras. Ou os personagens procedem da maré de filhos invasores da Lilith ou eles não procedem. Os Filhos sobreviventes no plano astral vão para onde Lilith ou a maioria dos Apóstatas estão – muito provavelmente o beco onde os Apóstatas residem – e se escondem lá até a batalha final. Porém, muitos dos filhos não têm qualquer tipo de poderes de ocultação, portanto se mais do que alguns destes antigos e pegajosos horrores das profundezas estejam vagando pela cidade, os personagens poderão ser profundamente sobrecarregados tentando preservar a Máscara.

Como para os filhos no plano astral, muitos destes que se livram de achar hospedeiros, os quais então se tornam subitamente mais receptivos à sugestão de Lilith (a qual, sortudamente, pode enviar através de qualquer espelho na casa deles se necessário). Então eles se encontram começando a adorar Lilith, mesmo quando um ídolo feminista ao invés de uma deusa. O tipo de crença não importa, contanto que seja crença. (Como resultado, Lilith tem mais do que uma coisa em comum com demônios, assim como com vampiros, mas esperançosamente você já percebeu isso). Alguns dos filhos ao invés relatam à Lilith diretamente, deixando ela saber que eles estão presentes e permanecem no plano astral para agir como seus espiões ou mensageiros caso ela precise. Enquanto que os filhos físicos sejam principalmente um problema durante a batalha final, os filhos astrais escurecem a paisagem emocional da cidade consideravelmente. (Se Lilith também surgir no auge do cenário “Terror nos Esgotos”, bem... pense Cidade Escura).

Desordem do Mundo dos Mortos

Descrição: Lilith foi muito meticulosa em semejar a discórdia para atrair a atenção de Caim, e o já caótico reino do Mundo dos Mortos foi um alvo fácil. Na Terra das Sombras, os filhos demoníacos de Lilith e os Espectros aliados a ela infligiram a devastação, destruindo todos e tudo no seu caminho em uma tentativa de encontrar e destruir Abel. No Mundo dos Mortos Egípcio, as múmias, Lupinos com cabeças de chacal e feiticeiros do Oriente Médio prosseguiram uma busca similar por Set, tendo sido alertados da localização dele por Mekhet.

Ganchos: A menos que o príncipe da cidade seja excepcionalmente bem conectado, ele provavelmente não está ciente deste cenário, pelo menos não diretamente. Todavia, ele poderia enviar os personagens para investigar a atividade paranormal incomum. Um gancho mais fácil é esse com o Fim dos Tempos à mão, uma falha ou fracassar em um teste de Feitiçaria Necromântica ou Setita pode puxar os personagens para o Mundo dos Mortos associado. Alternativamente, estes poderes permitem a visualização do reino, e alguém com um interesse nas Terras das Sombras ou Duar pode voluntariamente entrar para tentar acalmar um pouco as coisas (ou, no caso dos Setitas, possivelmente faça uma oferta desesperada de salvar Set). Aparições aliadas, a Qualidade Médium ou o Defeito Assombrado também fazem bons ganchos para este cenário.

Eventos: Este cenário é quase todo uma oportunidade para apresentar a destruição ou de Augustus Giovanni ou de Set – ou ambos se você assim quiser. Isto também fornece o método mais fácil de introduzir Abel se você quiser usá-lo na sua estória. Desde que ambos os Mundos dos Mortos sejam vastos, e este cenário potencialmente se relaciona a eventos em **Aparição** (ou **Orfeu**), **Mago**, **Lobisomem** ou **Múmia**, nós deixamos os detalhes com você.

Possíveis Resultados: Este cenário serve ao propósito de deixar os personagens saberem que algo muito importante está acontecendo, e possivelmente dar a eles alguma pista de que isto possa ser a Gehenna. Isto também permite que Abel seja introduzido se você escolher usá-lo antes do fim do jogo.

Fim do Jogo

É agora – o cenário final, a culminância da Gehenna. Como ele tem tantos resultados possíveis, nós estamos apresentando-o um pouco diferente dos outros cenários. Seria difícil e provavelmente tedioso tentar separá-lo em uma descrição curta, ganchos, eventos e possíveis resultados. O fim acontece, se ou não os personagens dos jogadores estiverem presentes, e o resultado está pré-determinado – todos ou quase todos os vampiros murcham e morrem. Como tantos personagens diferentes podem ser envolvidos no confronto final entre Lilith e Caim, nós repartimos esta seção por personagem, com ações que o personagem

A Maldição Septupla

Como quase todos nesta estória parecem querer um pedaço de Caim, você deve decidir se você quer ou não usar sua maldição Bíblica na sua estória. Em Gênesis 4:15, Deus colocou uma marca no Primeiro Assassino, falando a maldição, “Portanto seja quem for que matar Caim, a vingança deverá ser tomada sobre ele sete vezes”. Isto significa que qualquer um que ferir Caim toma sete vezes os ferimentos – instantaneamente – e seja quem for que matar ele, morre sete vezes mais doloroso. A menos que você possa pensar em uma boa razão para não incluir esta maldição na sua estória, nós recomendamos usá-la, pois ela questiona sobre o que os personagens (igualmente dos jogadores do Narrador) fazem neste cenário ser bem mais complexo.

Lilith certamente sabe disso, e como resultado, ela não vai ser aquela a mandar o golpe fatal a Caim – ela evitará de todo tocá-lo se ela puder. A principal razão dela ter estado reunindo os seus filhos é para lança-los em Caim todos de uma vez, e a maioria dos Apóstatas são leais a ela o suficiente (ou odeiam Caim o suficiente) que eles estarão também desejando matá-lo por ela. Com sorte, os personagens que são bem versados em religião ou o oculto (ou autopreservação) percebem por conta própria que atacar Caim diretamente poderá ser uma má ideia. Se não, você pode dar a eles um teste de Raciocínio + Ocultismo ou Raciocínio + Acadêmicos (dificuldade 7) para ver se isto ocorre a eles.

possa tomar, bem como outras ações podem tomar para ou contra ele ou ela. Absimiliard e Haqim são omitidos aqui, pois seus planos são relativamente simples e já foram cobertos na seção de personagem.

Lyla

Como a maior probabilidade é que os personagens dos jogadores irão encontrar seu caminho para o beco através de Lyla, ela será o primeiro personagem apresentado aqui. Quando Caim entrar na cidade, Lilith estabelece uma chamada para todos os seguidores dela para se reunirem no beco onde os Apóstatas geralmente se juntam disfarçados. Lyla sente uma forte atração em direção ao local, mas por causa da sua Introspecção que adverte ela de uma grande quantidade de Antigos se reunindo em uma localização por causa da convocação de Lilith. Ela fará qualquer tentativa razoável de seguir para o beco, com ou sem os personagens. Se ela for fisicamente contida, ela desenvolve uma dor de cabeça poderosa. Esta dor de cabeça leve, mas rapidamente desenvolve para uma enxaqueca sobrenaturalmente intensa, fazendo Lyla gritar e se

Saulot

Se os personagens estiverem aliados com Saulot, ele ou dá a eles um sinal e direções para o beco, ou ele mesmo os conduz para lá quando a hora chegar. Como dito antes, seu principal objetivo é proteger Caim da Lilith, embora ele ajude os personagens a criar o ritual deles (se eles estiverem realizando um), Saulot defende ele diretamente (com Valeren, Taumaturgia e assim por diante) tão logo Caim chegue.

Infelizmente para Saulot, o dono original do corpo que ele está usando – o Tzimisce, não o Tremere – tem outros planos para isto. Em algum momento durante a batalha, Saulot começa a gerar manifestações aleatórias de Vicissitude, tal como membros se alongando enquanto estiver lutando, deformando a carne de seus atacantes aparentemente sem esforço e assim por diante. Se Saulot for inteiramente consumido ou ele conseguir manter alguma medida de controle, depende de você. Ele sucedidamente resistiu ao Tremere por séculos, mas o Tremere não era também um antediluviano no bom sentido da palavra. Se o Tzimisce Antediluviano conseguir controle total de Saulot, sua mente provavelmente foi tão torcida pela Vicissitude que ele atacará tudo à vista, embora possivelmente retendo conhecimento residual o suficiente para saber que ele quer comer Caim. Alternativamente, o Antigo poderia ter conscientemente se escondido dentro de sua linhagem por todo este tempo, e isto ainda pode ser completamente coerente – mas também ainda quase faminto.

Lasombra

O Antediluviano Lasombra também pode criar uma aparência, particularmente se os personagens tiverem escolhido se alinhar a ele. Como o Antediluviano Tzimisce, ele está faminto, mas ele também já tem um corpo (concedido, um feito de sombra quase sólida) e um plano. Se Matthew Romans sobreviver ao encontro dos personagens com ele, ele prefere agir através dele, como a própria habilidade do Antigo de fazer qualquer coisa a mais do que afetar o mundo físico com Tenebrosidade leva mais concentração do que valha a pena.

Todavia, o corpo de Romans ainda está sentindo o Murchamento, e como resultado, ele não está mais realmente muito resistente. Se ele cair, o Antigo irrompe para fora dele, esvaindo dos ferimentos dele e fundindo-se em uma monstruosidade tenebrosa. (Os testes usuais são necessários para aqueles que nunca viram a Tenebrosidade antes). Ele então continua seu assalto sobre Caim e/ou Lilith, tentando matá-lo, captura-la para o ritual ou ambos.

Se o Antediluviano obtiver êxito em seu ritual – ou até se ele simplesmente matar toda a oposição – ele então se vira para seja para quem mais estiver presente, incluindo Romans e os personagens dos jogadores. (Você não achou realmente que o progenitor do Clã Lasombra manteria a sua palavra, achou?). Nesta altu-

agitar até ela ser ou silenciada de alguma forma ou trazida para o beco.

Uma vez que ela esteja na presença de Lilith, as coisas ficam complicadas. Como ela é na essência o avatar de Lilith, Lyla tem acesso a todas as habilidades de Lilith através dessa conexão. Isto significa que se ela se colocar ao lado de Lilith, Lyla muda de aspecto sempre que Lilith o fizer. Se os personagens convenceram Lyla a se opor à Mãe Sombria, eles ganham (em efeito) uma Lilith “virtual” para ajuda-los. Este efeito dura somente enquanto Lyla estiver na presença de Lilith, a menos que Lyla ou mais alguém faça algo (provavelmente envolvendo o sangue de Lilith) para torná-lo permanente. Se os personagens dos jogadores tiverem escolhido sacrificar Lyla no seu ritual contra Lilith, isto igualmente funciona somente na presença de Lilith.

Uma Nota em Dialetos

Antes de conduzir este cenário final, você deve decidir como você quer lidar com os dialetos usados por Lilith, Caim e os outros seres antigos envolvidos. Uma abordagem é assumir que eles todos aprenderam Inglês ao longo dos anos, embora com um sotaque relacionado a sua língua original, e eles conversavam em Inglês para que todos os personagens dos jogadores possam compreender o que está acontecendo. A outra abordagem – a qual nós na realidade recomendamos – é ter a maioria dos jogadores falando em seu idioma nativo, provavelmente um dialeto proto-Hebreu ou Sumério, para que somente os personagens com experiência em estudos Nodistas ou Bahari irão provavelmente compreender. É improvável que Lilith, Caim ou qualquer dos outros sob estresse falariam em nenhuma a não ser a sua língua nativa.

A razão que nós recomendamos usar dialetos antigos é que isto recompensa os jogadores que escolheram comprar dialetos e conhecimento ao invés de poderes ou mais Habilidades imediatamente relacionadas aos dados. Se somente um ou dois personagens comprehendem o que Lilith, Caim e seus aliados estão dizendo, esses personagens podem agir como tradutores, contando aos outros tudo ou soltando pedaços de acordo com seus próprios propósitos. Provavelmente é mais fácil simular esta troca através de um passar de anotações, o que é menos invasivo do que levar algum dos jogadores para o lado a cada minuto. Os jogadores que se focaram em Habilidades relacionadas à antecedentes ao invés daqueles mais físicos merecem ter algo para se mostrar quando a Gehenna chegar.



ra, os personagens muito provavelmente estão muito fracos para resistir, portanto é razoável pensar que a criatura destrói e devora ele, sobrevivendo para escapar somente se ele contornar a Maldição de Caim ao matar Caim ou sacrificar Lilith e se transformando em um ser de pura sombra. Isto pode parecer ser um final duro, mas se seus jogadores se aliaram com um mal tão grande quanto o Antediluviano Lasombra, eles merecem cada pedaço do que eles conseguiram.

Claro que, se você estiver usando a maldição septupla, o Antigo Lasombra morre horrivelmente se ele matar Caim.

Abel

Se você escolher usar o fantasma inquieto de Abel em sua estória, as suas ações durante o fim devem ser sutis. Seu principal objetivo é proteger Caim para que os dois possam ter uma conversa há muito esperada. Para este fim, Abel usa o poder a sua disposição para tentar proteger seu irmão dos ataques daqueles que desejam machucá-lo, mas mesmo após um milênio, Abel está uma alma excessivamente pura para atacar qualquer um diretamente.

A arma mais poderosa de Abel é seu perdão. Se você achar que isto serve com o humor de seu jogo, você poderá querer simplesmente que Abel apareça durante uma calmaria na batalha, ou após Lilith, Caim e os outros terem lutado até parar. A sua aparição é garantida de parar Caim e Lilith – ambos o reconhecem

- de imediato em suas trajetórias, e provavelmente é o que todos os outros irão seguir o exemplo uma vez que os dois jogadores principais congelem. Abel deve pronunciar somente três palavras a seu irmão para um efeito máximo: “Eu perdoou você”.

Como Caim reage a estas palavras depende de se você queira enfatizar a redenção ou a húbris como um tema na sua estória. Caim pode verdadeiramente ser movido pelas palavras de seu irmão, derramando uma única lágrima de sangue e caindo de joelhos em remorso. Abel então diz a seu irmão, “Venha comigo”, tocando sua mão e puxando adiante de seu espírito, em cujo ponto o corpo de Caim se torna cinzas e a Gehenna acaba. Abel então some para o seu próprio reino deixando o resto desta estória se desenrolar como quiser.

Se você preferir mesmo agora enfatizar a avassaladora arrogância de Caim, ele poderia responder para Abel, “Eu não preciso de seu perdão e nem de sua pena”, caminhando através da forma de Abel e fazendo o fantasma de seu irmão se dissipar. A batalha então retoma, a menos que este momento seja um bom ponto de entrada para Lúcifer ou Eickos como um desvio adicional da trama. Nós recomendamos usar esta segunda opção para reforçar a determinação dos jogadores se eles tiverem escolhido se posicionar com Lilith, ou plantar a dúvida se eles estiverem aliados com o Saulot ou o Lasombra. (A opção anterior pode, é claro, ser usada para plantar a dúvida se os per-

sonagens estão aliados com Lilith, ou reforçar a determinação dos personagens se eles se colocarem com Saulot).

Lúcifer

Ainda mais do que Abel, Lúcifer é melhor usado sutilmente na maior parte do tempo. Ainda assim, é possível que ele faça uma aparição, particularmente em um de dois casos. Se o Antediluviano Lasombra obtiver êxito em matar Caim, Lúcifer pode aparecer e destruí-lo – como uma criatura da sombra, ele ainda é vulnerável à luz do sol, o que Lúcifer tem em abundância. Segundo, se Lilith cair, Lúcifer pode aparecer de forma a vingá-la. Em ambos os casos, um simples “Basta!” provavelmente é tudo o que ele precisa dizer, enquanto estiver descendo do céu em um traje angelical completo. (Perceba que nós dissemos “do céu”, não “do Paraíso”).

Mesmo se Lúcifer não aparecer durante toda a batalha, ele pode também escolher se mostrar e se reunir a Lilith quando ela depois retornar ao jardim dela.

Caine

A menos que ele e Lúcifer se encontrem antes da estória começar, Caim entra nesta estória bem aborrecido. Após séculos desfrutando sua obscuridade e solidão, ele se encontra forçado a viajar para alguma cidade mortal sem importância para lidar com distúrbios sobrenaturais que ninguém mais era aparentemente competente o suficiente para lidar. Uma vez que ele chegue, ele sente a presença de Lilith lá e segue direto até ela (tal como Lilith sabe que ele irá).

É uma incógnita se Caim atacasse primeiro Lilith ou os Apóstatas, mas é mais provável que ele siga para os Apóstatas, os quais diretamente traíram ele. Se ele causar dano para destruir um ou mais deles, ele tem de lutar com a fúria de Lilith diretamente – mas isto é improvável por causa do grande número de filhos monstruosos que Lilith pode usar para atrasá-lo. Caim é muito mais o reator, ao invés de ator, e esta é uma razão das ações dos personagens dos jogadores importarem tanto na estória. Caim é demais arrogante para perceber que ele foi criado, portanto se qualquer um for salvá-lo, tem de ser eles.

Os Apóstatas

É justo dizer que Ilyes, Ikopabe, Erinye e Mekhet lutam firmemente ao lado de Lilith, em quaisquer formas que você achar melhor, portanto não são necessárias mais abordagens deles aqui. Lucian pode agir como um traidor de Lilith, mas isso depende de quanta vantagem você queira que Lilith tenha, assim como quais interações Lucian teve por toda a estória. A função de Malakai é relativamente simples também. Se tudo seguir de acordo com o plano de Lilith, Malakai é aquele que será dado o privilégio de matar Caim, pois Malakai assim deseja fazer e anseia pela morte que viria logo depois. Todavia, até esse ponto, a devoção de Malakai a Lilith (mas não amor...) e o talento dela para

Fantasma garanta que o campo de batalha possa se tornar tão apavorante e mutável quanto você desejar.

Como você já deve estar ciente, Eickos é o trunfo entre os Apóstatas. Se ela aparecer no confronto final como ela mesma ou como Narcise, a escolha é sua, como é se ela se revelar como a Velha. Todavia, se ela o fizer, ela pode atrair o fogo de Caim sobre Lilith e os Apóstatas tempo o suficiente para dar a Lilith (ou, mais provavelmente, Malakai) um tiro limpo nele – se ela quiser ajudar Lilith em tudo neste momento. Eickos pode ajudar com o ritual dos personagens contra Lilith, ou ela pode tentar matar ambos Lilith e Caim, forçando os personagens a escolher quem (se houver alguém) eles desejem salvar.

Lilith

Esta estória começa e termina com Lilith, pois o desejo dela por vingança contra Caim molda e direciona o próprio curso da Gehenna. Uma vez que ela atraia ele para o beco, ela envia seus muitos filhos (em ambos os planos físico e astral) contra ele, juntamente com alguns ou todos os Apóstatas. Como ela sabe da maldição septupla, Lilith ataca Caim somente se ela perder o seu temperamento – em outras palavras, somente se Lyla ou um dos Apóstatas cair por suas mãos. Todavia, ela não tem problema em usar a gama completa do poder dela contra qualquer um que esteja ajudando Caim.

Consequências

Tão logo Caim morra, o Murchamente se acelera dramaticamente. Qualquer Cainita que sobreviveu até este ponto morre do afinamento do Sangue dentro de alguns minutos após a morte de Caim. Pode ser possível migrar seu jogo para uma estória de **Aparição** a partir daqui, particularmente se seus personagens tiveram uma grande quantidade de assuntos inacabados.

Aqueles que foram Abraçados a menos do que 50 anos atrás e são de geração alta podem ser capazes de reverterem para mortais normais, se eles obtiverem êxito num teste direto de Vigor (dificuldade igual a 20 – Geração). Os carniçais automaticamente revertem para mortais normais a menos que eles sejam carniçais por mais de 50 anos, em cujo caso eles morrem. Revenentes e dampiros podem ou reverter ou permanecer imutáveis, a seu critério. Até vampiro que obtiveram êxito no teste de Vigor ainda carregam uma mancha sobrenatural e nunca se tornarão qualquer outro tipo de criatura sobrenatural exceto um wraith (após a morte, é claro).

Se os personagens dos jogadores tiverem derrotado Lilith, eles realmente deram um tiro no pé, pois ela era a única forma garantida deles poderem sobreviver. Assumindo que Lilith ainda exista, ela passa o julgamento sobre os personagens presentes antes de retornar a seu jardim. Lilith é uma mulher paciente,

e ela está disposta a perdoar os personagens dos jogadores por serem enganados – mas não por matar qualquer de seus “filhos”. Se eles matarem Lyla ou qualquer dos Apóstatas (ou até se eles tratarem mal Lyla), ela deixa os personagens morrerem, retornando para o jardim com seja quem for que ela tenha partido. Se os personagens permaneceram neutros ou se opuseram a ela indiretamente, ela ainda pode oferecer a eles um drinque do seu sangue, o que permite a eles o teste de Vigor mencionado anteriormente (se você já não tiver usando isto), ou um novo teste com uma dificuldade mais baixa (se você já permitiu o teste). Se os personagens ajudaram a causa de Lilith ou tratado Lyla particularmente bem, Lilith pode convidá-los a se juntarem a ela em seu jardim e tornarem-se Lilim.

Esta opção final é provavelmente a mais viável para continuar a sua crônica, assumindo que você queira assim fazê-lo. O jardim é um lugar impressionante, com muitas criaturas sobre as quais Lilith não tem controle direto, e dele quase todo o mundo espiritual está acessível. Os personagens podem se misturar lá com os Apóstatas, nefelins, filhos da Lilith e outras criaturas míticas, possivelmente também empreendendo missões ou buscas a diferentes jardins ou reinos para a Mãe Sombria. Se eles fizeram amizade com Lyla durante a estória, isto pode ser uma boa oportunidade para conhecê-la melhor, desde que ela seja tanto uma estranha no jardim quanto eles são, e eles todos podem explorá-lo juntos.

Toda vez que eles provarem o sangue da Lilith, os personagens ficam mais próximos de seus idealizados eus, ganhando novas formas e poderes baseados em seus talentos e habilidades naturais. Após sete drinques, eles se tornam completamente Lilim, criaturas nascidas (como Lilith) tanto pela essência divina quanto pelos corpos mortais. Neste ponto, embora eles permaneçam criaturas da noite, os personagens são completamente retornados à vida, infundidos com o suco da Árvore da Vida que corre através das veias da Lilith, e a estória das suas novas vidas está apenas começando.

Leitura Adicional Recomendada (e Visualização)

Um personagem com tanta significância histórica quanto Lilith não pode possivelmente ser dada um tratamento completo em apenas um capítulo, mesmo um longo como este. A seguir estão algumas fontes recomendadas se você quiser fazer algo de sua própria pesquisa sobre Lilith ou a mitologia em torno dela. As bibliografias dos livros e os links de páginas das websites são excelentes lugares para começar se você procurar. Também, muitos dos livros dão o nome da faculdade ou universidade onde o autor ensina, e nós recomendamos contatar estes autores via de e-mail

através de seu diretório da faculdade se você quiser discutir seu trabalho em profundidade após ler isto. Apenas explique que você está fazendo um projeto de pesquisa sobre Lilith ou sobre misticismo Judaico e que você quer saber se eles podem responder algumas perguntas ou apontem para você alguns outros livros. Adicionalmente, o escritor deste capítulo, Travis-Jason Feldstein, está disponível para receber e responder perguntas via e-mail em pandaemonium@phreaker.net.

Livros

The Book of Lilith, por Barbara Black Koltuv.

Lilith, por George MacDonald.

Lilith: The Edge of Forever, por Filomena Maria Pereira.

Estes três livros são excelentes, volumes bem documentados sobre a história de Lilith.

Lilith's Cave: Jewish Tales of the Supernatural, editado por Howard Schwartz, é uma coleção de lendas populares judaicas por vários autores.

Rise of the Midnight Sons, publicado pela Marvel Comics. Apesar das suas óbvias tendências de super-heróis, esta graphic novel do Motoqueiro Fantasma dá uma interessante perspectiva moderna de como o retorno de Lilith pode parecer. O enredo subsequente intitulado “Estrada para a Vingança”, o qual pode também estar disponível em forma de graphic novel, amplia Lilith como ela é apresentada em Rise of the Midnight Sons.

Sandman, edição 51, “Um Conto de Duas Cidades”, publicada pela DC Comics. Também disponível como parte da graphic novel de Sandman World’s End. Como Dark City, este conto apresenta a visão de uma cidade controlada por uma força sobrenatural, mas isto é como a cidade pode parecer se Lilith escolher tentar convencer os personagens que eles estão completamente sozinhos em uma cidade que está contra eles. No mínimo, isto tem uma sensação assustadoramente sobrenatural que contribui para uma boa inspiração.

O Livro de Nod, Revelações da Mãe Sombria e Os Fragmentos de Erciyes são, é claro, agrafos de qualquer crônica da Gehenna. Todavia, faça-se um favor, e leia todas as notas de rodapé e notas finais nestes volumes, pois eles são onde você encontrará os pedaços de carne. Você pode também achar algumas ideias frescas no Os Registros Prateados ou fontes em personagem para algumas das outras linhas de jogo.

Video

Cidade das Sombras, escrito e dirigido por Alex Proyas. O cenário de um homicídio misterioso em uma cidade sinistra, alienígena e possivelmente futurística controlada por criaturas que parecem ser muito similares com vampiros, este filme é uma fonte fantástica de material para qualquer crônica de

Vampiro, mas particularmente uma crônica da Gehenna na qual Lilith triunfa no cenário de “Terror nos Esgotos”.

Neon Genesis Evangelion e Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion, escritos e dirigidos por Hideaki Anno. Neon Genesis Evangelion é uma série anime com 26 episódios, finalizado com um filme, The End of Evangelion. É um reconto pós-apocalíptico da estória de Adão, Eva e Lilith, com personagens sombrios, manipulativos e trágicos e uma quase interpretação esquizofrênica do misticismo Judaico. Substitua os Anjos pelos Antediluvianos e será a inspiração perfeita para uma crônica da Gehenna. (Todavia, se você nunca o viu antes, fique avisado – esta é uma série e

potencialmente perigosa viagem se você não estiver preparado para ela).

Recursos Online

Lilitu.com (<http://www.lilitu.com>). Um site pessoal que inclui uma página de santuários, com links para páginas sobre Lilith, Hecate, Kali e outras deusas relacionadas, assim como uma página sobre o Paganismo Judaico que inclui muitos links sobre as antigas deidades e divindades Cananitas e Sumérias.

Sacred-texts.com (<http://www.sacred-texts.com>). Uma fonte exaustiva de documentos sagrados de qualquer religião você puder nomear, juntamente com redações e explanações sobre religiões sem uma tradição de escrita.





Capítulo quatro: Beladona

A mais antiga e mais forte emoção é o medo. E o mais antigo e mais forte tipo de medo é o medo do desconhecido.

—H. P. Lovecraft, "Horror Sobrenatural na Literatura"

Todos nós usamos máscaras. De uma forma ou de outra, a maioria das pessoas constroem fachadas superficiais para usarem quando estão interagindo com os outros. Muitas vezes é também para esconder nossas intenções ou um esforço para conhecer o outro grupo em algum campo em comum. Não é difícil de compreender; é o mesmo que você se comportar de uma forma diferente quando você está com seus pais do que como você faz quando você está com seus amigos. Não é sequer inteiramente intencional. Tais máscaras são mais ou menos baseadas em nossa interpretação do contexto social através do qual nós interagimos. A própria palavra "máscara" implica que algo está escondido, mas apenas metaforicamente falando.

A Máscara dos Membros na Camarilla é também metafórica. Foi propositalmente criada para ocultar a existência dos vampiros dos olhos e conhecimento dos mortais. Por quase seis séculos, a Camarilla conseguiu com êxito convencer o mundo de que vampiros não existem.

Agora o fim está perto, e a sociedade Ocidental do século 21 está mais inclinada para o voyeurismo do que nunca. Todos querem conhecer os pequenos e sujos segredos aqueles em volta deles escondem. Todos querem saber o que seus vizinhos escondem atrás de suas máscaras. É uma sociedade além da influência do até mais poderoso dominador Ventrue.

Ninguém espera que os mortais, mesmo inferiores aos Membros, se deixariam ser levados por tais desejos depravados. Um desejo de expor aqueles em voltar deles, de descobrir suas confições e ver o que eles fazem por trás das cortinas fechadas e portas trancadas. Como poderia alguém prever isto? Desde a fundação da Camarilla, a Máscara nunca foi ameaçada da forma que ela é agora.

Por décadas, séculos e milênio, na realidade desde o próprio começo, a Gehenna ameaçou os Filhos de Caim. É como se a Gehenna tivesse sido planejada a muito tempo atrás, como se a história do mundo fosse apenas uma coleção de eventos necessários levando para o fim.

E agora, quando o fim finalmente chegou, a humanidade descobrirá sobre a existência dos Membros. Os Maquiavélicos esquemas e negócios clandestinos dos Amaldiçoados serão revelados pelo o que eles são. O mais sujo dos segredos e a mais preciosa das confidências se abre para o mundo ver. Alguns o vêem como uma bênção a muito esperada, um trunfo contra esse impressionante destino da mão que dividiu os Antigos. A humanidade pode não ser a única libertação, mas também uma salvação. Mas se assim for, será em breve? Serão os mortais capazes de ajudar os Amaldiçoados no iminente apocalipse? Ou fazem as ações da humanidade que na realidade acelerarem isto?

Prelúdio: Todas as Estradas levam a...

“Beladona” é uma estória da Gehenna que lida com duas frentes separadas na Gehenna, os Antigos e os mortais, ambos portenciais ferramentas na destruição do mundo dos Cainitas, e certeza de que as coisas nunca serão o mesmo novamente. A coterie deve tentar evitar a Gehenna impedindo estes eventos que foram iniciados para provocá-la, e a coterie deve pessoalmente encarar os jogadores chave do jogo que é a Jyhad.

O Fim do Mundo dos vampiros está próximo. Parece que as Noites Finais estejam chegando ao fim. Muitos temem que as profecias do O Livro de Nod tornem-se verdade. Os países do mundo tornar-se-ão quebrados e impotentes, enquanto a Jyhad se alastrá do mundo dos vampiros para o mundo dos mortais.

Mas o que acontece? Como os mortais fazem para descobrir a existência de vampiros, e mais importante, como eles fazem para lidar com esta revelação mais profana? Os eventos que se desdobram nesta estória exploram estes aspectos. Pode ser usado tal como qualquer outro das outras estórias neste livro, mas pode também ser um fim apropriado tanto das Crônicas de Transilvânia quanto das Crônicas de Giovanni, ou outras crônicas longas através das quais seu grupo jogou. Pode também ser conduzido como uma estória fim do mundo só porque nós assim o sentimos – o que for apropriado para a seu grupo e seu propósito.

Esta estória leva os personagens através do mundo ocidental, vendo em primeira mão o resultado da revelação de suas existências aos olhos dos mortais, enquanto eles correm contra o tempo e eventos além do seu controle para adiar, ou possivelmente evitar, a Gehenna.

Tema e Tom

Os temas de “Beladona” são muitos e variados. Possivelmente, o caos verdadeiro poderia irromper enquanto os mortais do mundo descobrem que criaturas tão perversas quanto os vampiros existem, bem como a histeria e o pavor entre os Cainitas (presumivelmente também entre os mortais, dependendo de como a crônica acontece) por causa do iminente Fim do Mundo. Os personagens devem também experimentar grande tensão e pressão conforme eles correm contra o tempo em uma tentativa de impedir um evento que parecia inevitável desde quando os profetas contadores do julgamento primeiro pronunciaram as palavras. Mas ao contrário do Capítulo Dois, (em que o mundo dos vampiros murcha e se torna desolador com o desespero discreto), do Capítulo Três (em que o mundo perece no fogo do inferno que é a Ira de Deus, “Beladona” vê o mundo infestado por guerras

e caos, não somente entre os Membros, mas também mortais, e obviamente entre os dois.

Entretanto, deve haver uma pequena noção de esperança. Irá Caim retornar a caminhar entre os seus e reivindicar os Membros integros da perdição? Irá ele derrubar os Antediluvianos a se levantar? Nem todas as percepções da Gehenna são apocalípticas. Na realidade, alguns Membros prevê a Gehenna como a sua salvação. Outros receiam a Segunda Vinda de Caim mais, até, do que eles temem os Antediluvianos.

Preocupação quanto a como tudo evolui deve ser crucial ao tom da estória. Embora seus personagens não sejam de alguma forma responsáveis por trazer a Gehenna, falhar em completar as tarefas estabelecidas antes deles indubitavelmente resultarem no Fim do Mundo. Eles devem estar cientes disto em algum nível ou outro. Você não precisa explicar tudo para eles, mas dar a eles certas indicações às suas importantes funções. Não há uma próxima vez ou segunda chance.

Estes são tempos terríveis. O desespero aflige as ruas na forma do rápido aumento de violência, crime e overdoses de droga. Tumultos tornam-se ocorrências todos os dias. Atos aleatórios de vandalismo e destruição acompanhados de planos de parar por cigarros na loja da esquina. Como resultado, desespero e desesperança devem também ser igualmente fortes temas desta estória.

A Trama

Há uma chance muito grande de que os personagens irão se desviar da linha da trama de “Beladona” se você não prestar cuidadosa atenção em manter os jogadores na linha. É uma viagem difícil através da paisagem narrativa de uma estória designada para terminar mais de uma década de linhas de trama acumuladas quando o caos se sucede em tudo a volta dos personagens. Nós tomamos um especial cuidado em construir ideias e sugestões para manter os jogadores seguindo na direção certa, mas nós não pavimentamos o caminho para você. Você precisará manter um olho neste potencial ao longo do processo. Claro que, se a condução inicial forçar a resolver a estória for apropriadamente iniciada – isto é, se os jogadores estiverem realmente desesperados em impedir a Gehenna – a estória deve andar suavemente, com somente os seus arenques vermelhos e os ocasionais turnos errados para mantê-los forada linha. Outro problema pode envolver os jogadores ficando mais interessados em outras agendas (especialmente se “Beladona” for usada como uma estória de conclusão a uma longa crônica). Entretanto, como muitas outras estórias e crônicas para Vampiro: A Máscara, essa estória pode se beneficiar de um pouco de conflito e rivalidade entre os personagens. Isto instilaria o mesmo tipo de desespero e tensão que corre em direção ao que a Gehenna

representa. Então, seja cuidadoso. Como você bem sabe, discussão e rivalidade demais pode perturbar e possivelmente até arruinar a crônica. A seguir está um colapso do enredo, com breves descrições dos vários atos.

Também, algumas rotas alternativas foram incluídas. Seja qual curso os personagens escolham, eles irão eventualmente acabar na Gehenna (veja Ato Sete), e desde que Saulot seja achado (tanto pelas ações da coterie ou por simplesmente tê-lo se apresentando se o Narrador assim desejar), os personagens podem ser qualquer coisa, desde jogadores ativos à testemunhas passivas aos eventos em volta da Gehenna. Não importa como você escolha lidar com esta estória da Gehenna, os jogadores devem sempre ser encorajados a ser participantes ativos na crônica que você conduz. (Realmente, o que divide é sentar em voltar e assistir as coisas acontecerem?)

Se os jogadores devem sentir que seus personagens têm informação insuficiente para realizar uma tarefa em particular ou prosseguir com suas causas em qualquer momento, você deve sentir-se livre para acomodá-los ao permitir que os personagens consultem fontes adicionais além daquelas listadas por todo o cenário, esclarecendo-os mais adiante com qualquer entendimento útil. Por exemplo, você pode assim fazê-lo ao incluir juntos os personagens do Narrador das estórias que você já contou.

Nem todos os cursos de ação são completamente elaborados, portanto o Narrador é encorajado a fazer qualquer quantidade de trabalho que ele precisar no material, expandindo-o para se servir a qualquer fim que pareça necessário.

“Beladona” não é estabelecida para qualquer linha de tempo em particular ou data de eventos. O Narrador pode avançar o enredo no tempo que leva os personagens a fazer o que eles precisam para que ele possa conduzir o cenário para servir a seja qual for os planos pré-arranjados que ele tem, tal como com um plano para usar este cenário como o fim de uma longa crônica.

Prólogo: O Começo do Fim

Por todo o mundo, os antigos começam a despertar. Alguns são conhecidos como a Terceira Geração, os Antediluvianos. Outros são obscurecidos pelos anais da história e a muito esquecidos. O impacto da perturbação písíquica causada pelo resultado do levantar destas criaturas primeva afeta cada um dos Cainitas no mundo. Embora, não somente os vampiros sentem isto. Carnicais, Lupinos, feiticeiros e outros seres com qualquer percepção sobrenatural (incluindo lunáticos e psíquicos) são também afetados.

A Semana dos Pesadelos viu algo similar quando o Antediluviano Ravnos despertou. Isto é pior. Um por um, os Antigos se erguerão de seu torpor, e eles gritarão de fome pelo sangue de seus filhos.

Todos que forem sucesíveis a sofrer os pesadelos de figuras horríveis, movendo-se como se em animação câmera-lenta, rostos

Pesadelos, pesadelos

Todo vampiro, carniçal, mortal dotado, Lupino e outro ser sobrenatural é afetado por estes pesadelos. De fato, trate cada personagem de jogador e do Narrador como se ele estivesse afetado pelo Defeito Pesadelos (veja Vampiro: A Máscara, pág. 299). Porém, a natureza destes pesadelos difere de personagem para personagem, portanto nós não estamos dizendo que você deva substituir esta nova aflição com o Defeito completamente. Encontre um bom meio-termo entre os dois. Tente colocar os pesadelos toda vez que os personagens dormirem, como você achar apropriado. Obviamente, eles poderiam facilmente ter efeitos colaterais tal como paranoia e privação de sono, ainda mais para vampiros e seu sono quase místico. Assim fazê-lo, entretanto, abre interessantes oportunidades de interpretação, e talvez até garantias concedendo desarranjos nos personagens que enfrentam particularmente mal sua nova aflição. Pesadelos realmente podem destruir as vidas das pessoas da mesma forma que outras doenças mentais podem, como qualquer um que tenha seriamente sofrido delas sabe.

obscurecidos, olhos brilhando com loucura. Os sonhos são confusos e assustadores, com imagens caóticas e sombrias retorcendo e girando em torno dos sonhadores. Isto é profundamente perturbante, e os Narradores devem enfatizar o quanto terrível e frio são estes sonhos. Ninguém sabe o que eles significam, mas muitos têm teorias. Clamores da Gehenna começam a circular nas sociedades Cainitas, mas poucos principes ou bispos abordam a questão como uma ameaça genuína. Em dado momento do que aconteceu em Berlim em 1993, quando um ser poderoso se ergueu e fez muitos a acreditar que a Segunda Vinda de Caim era eminentemente. Sonhos similares floresceram então, portanto agora alguns consideram Berlim ser um paralelo mais certo para o que está acontecendo do que a Semana dos Pesadelos.

Ato Um: Uma Remoção das Máscaras

Jan Pieterzoon recebe ordens de oficiais da Camilla para ir à Nova York para investigar certas ocorrências. Parece que algo inexplicável, algo que poderia muito bem se correlacionar com a natureza dos Membros, está em curso lá. A mídia relatou avisamentos de monstros e demônios, e Nova York foi colocada sob lei marcial. Pieterzoon recruta os personagens para a sua recém-descoberta força tarefa, e o grupo descobre uma besta lá, habitando o subterrâneo. Pieterzoon e a coterie lutaram com a abominação, e com a ajuda do Tzimisce Methuselah Cyscek, eles conseguiram conduzi-la para o oceano.

Porém, a investida atrae o olhar da população mortal de Nova York, e a Máscara é quebrada ao vivo

na CNN, transmitida ao redor do mundo. Um monstro atacou a cidade de Nova York, os noticiários relatam, e um flagelo de vampiros liderados por Pieterzoon e os personagens emergem para enfrentá-lo e salvar a América. O mundo é devastado com este novo conhecimento. Depois, Pieterzoon confronta seu senhor e o denuncia, reunindo outros para ele liderar uma nova facção dentro da Camarilla – uma não empenhada em destruir tudo o que se refere a Gehenna, mas reunindo-os e salvando-os. Muitos Membros da Camarilla vêem esta facção como herética, e várias cismas de família terríveis começam.

A coterie avança para formar uma nova sub-seita na Convenção do Fogo em Londres. A nova facção, os Nephtali, gira em torno de deter a Gehenna e revelar as mentiras da Camarilla. À coterie dos personagens é oferecida posições importantes dentro dela.

Ato Dois: Buscando Respostas

A coterie deve viajar através do Norte da Europa para encontrar respostas a respeito dos Antediluvianos. Poderia realmente ser que os Antigos estão se levantando?

Ato Três: Retorno do Dragão

A infame Tzimisce Vykos se une aos Nephtali, e fala aos personagens que o Antediluviano Tzimisce ainda existe. A coterie deve viajar para Transilvânia e deter o mais Antigo antes que ele fique muito forte para ser detido. Os jogadores encontram o Tremere (sob o disfarce de Goratrix), o qual basicamente os ajuda a destruir o progenitor Tzimisce.

Ato Quatro: Cinzas as Cinzas...

Ospersonagens devem viajar para as profundezas da antiga cidade de Kaymakli para encontrar respostas a muito perdidas.

Ato Cinco: ...Pó ao Pó

Evidencie que a Segunda Cidade, lar dos Antediluvianos, possa ainda existir revelando através de um ritual místico de posso de um novo aliado (o Nosferatu Okulos), e os personagens tentam localizar a cíduela perdida.

Ato Seis: E Despontará um Salvador

Os personagens devem encontrar Saulot, o misterioso vampiro messias. Somente ele pode impedir o cumprimento da Gehenna. Eles devem também impedir que o Antediluviano Lasombra se manifeste no mundo real.

No Vale de Hinnom, o local do retorno profetizado de Caim, os Antediluvianos remanescentes são atraídos, e o Fim do Mundo começa.

Ato Sete: Julgamento

A culminância da estória, em que os personagens se preparam para o julgamento de Deus.

Colocando os Jogadores Envolvidos

A consideração mais importante no estabelecimento desta estória, ou na verdade de qualquer estória, é introduzir os personagens nela. Mas como você

precisamente responsabiliza os personagens com a tentativa de salvar o mundo? **Vampiro** nunca foi sobre brigas épicas ou sacrifícios altruísticos; tais coisas pertencem à **Lobisomem**. **Vampiro** é um jogo sobre horror pessoa. Mas o que é pessoal perto do fim? Ninguém pode ser responsabilizado por isso, ainda assim, ninguém será livrado disto também. O horror pessoal virá através do que os indivíduos vampiros fazem sobre isto, no qual é onde esta estória da Gehenna entra.

Alguns acreditam que somente aqueles que alcançaram a Golconda serão livrados facilmente, se mesmo isso. A Camarilla silenciou tal especulação e esperou que desapareceria se ela apenas o ignorasse, e o Sabá nunca realmente pensou tão longe, de qualquer forma. Em todo caso, isto é um evento que deve envolver todos os vampiros, se somente em um nível emocional.

Isso está indo muito bem, você diz, mas como nós incluímos os personagens, afinal?

O Narrador pode envolver o grupo no “Beladona” em mais de uma forma. Embora a estória tenha sido escrita sobretudo para uma coterie baseada na Camarilla, isto é somente por padrão. Cursos para personagens Sabá, Giovanni ou até Setita estão incluídos, e os quatro podem acontecer separadamente, ou até combinar. O que se segue são os vários pontos de entrada da estória. Claro que, os Narradores devem sentir-se livres para incluir os personagens em qualquer forma que eles considerarem apropriada. Talvez a coterie tenha estado pacientemente esperando a Gehenna e seguido através de estórias das Noites da Profecia, ou talvez até a Semana dos Pesadelos.

- Personagens da Camarilla são recrutados por Pieterzoon. Embora isto pareça como um tiro no escuro, tente realizar uma forma que Pieterzoon pudesse ter aprendidos dos personagens e assumido que eles se juntariam a sua causa. Pieterzoon recruta um grande número de Membros, portanto não é improvável.

Talvez a coterie tenha encontrado Pieterzoon no passado e partido em termos amistosos. Ele pode ter ouvido falar da coterie, se os personagens tiverem ganho fama por feitos notáveis, e decidido que os personagens são justamente os tipos que ele precisa. Talvez um membro de seu séquito ou um de seus contatos seja familiar para os personagens, e esse contato os sugere para ele.

- Cyscek, um Monstro da Quarta Geração, vem até os personagens e pede a eles para seguir com ele para Nova York e enfrentar o horror que pode ser o retorno do Antediluviano Tzimisce. Cyscek sente a coisa de carne em Nova York, como faz indubitablemente todo Tzimisce da Quarta Geração. O Sabá em geral o ignora, raciocinando que ele machucará a Camarilla. Cyscek, que se juntou ao Sabá ainda recentemente, comprehende a ameaça, e quer que o bando ajude a acabar com a Gehenna.

Se os personagens já estiverem em Nova York, Cyscek pode escolhê-los aleatoriamente. Embora esperançoso, Cyscek vê algo em um ou mais dos membros do bando que ele consegue relacionar. Nós deixaremos isto para o Narrador descobrir, mas pode ser qualquer coisa de uma determinada filosofia ou até o progresso da Trilha do personagem.

• Se os personagens são Giovanni, ou eles sobreviveram ao *Crônicas Giovanni* ou *O Sinal Vermelho*, Ambrogino Giovanni pode recorrer a eles. Ambrogino ansia apoteoses, mas como o fim está perto, não é melhor estar no lado bom da única pessoa que pode sobreviver ao fim?

Ambrogino selecionaria somente aqueles dignos de sua causa para se juntarem a seu séquito. Laços de sangue podem ser um fator decisivo aqui, ou talvez a coterie tenha se sobressaído em um campo em particular, tal como arqueologia ou etnologia, o qual é útil para Ambrogino.

Ambrogino também sabe um pouco de informação necromântica obtida de seus amigos de clã. Aparentemente, a criatura em uma letargia completa abaixo de Nova York tentou agir como um farol, usando suas energias desconhecidas para atrair os espíritos da morte para ele. Somente um esforço monumental da parte dos Giovanni locais possibilitou aos espíritos resistir o chamado (embora de acordo com alguns relatos, os espíritos foram “bloqueados”, levantando dúvidas quanto aos verdadeiros métodos e motivações dos Giovanni). Seja o que for que a coisa estava fazendo, ela queria almas mortas para ajudá-la, aparentemente.

• Entre os Setitas, ressuscitar o deus morto Set é a preocupação primária, mesmo quando o fim se aproxima. Abordados por Hesha Ruhadze ou a Corte de Fogo (veja *Crônicas Giovanni III*), os personagens são tonrados parte dos planos finais para trazer de volta o Antediluviano Setita.

Os Sinais Reveladores

Obviamente, muitas coisas grandes acontecem antes e durante a própria Gehenna. Os mais notáveis são os sinais usualmente considerados ameaçadores, tais como terremotos, pragas, guerra, penúria e semelhantes. Como “Beladona” não mantém uma linha do tempo rígida, o que se segue são alguns dos eventos que acontecem, com estimativas aproximadas de quando os personagens podem esperar ouvir falar deles (a noite seguinte nos jornais; a mesma noite na televisão e rádio, etc.).

Uma Onda de Terremotos

No momento que Jan Pieterzoon recruta os personagens, muitos países no mundo experimentam uma onda de terremotos menores. Com tempo, estes tremores de terra aumentam em força e frequência como precursores da grafia do fim.

Erupções Vulcânicas

Coincidindo com os personagens tendo êxito em derrotar o antediluviano Tzimisce em Nova York, vários dos maiores vulcões inativos se agitam, prova-

velmente devido aos tremores. Alguns vulcões menores na realidade entram em erupção, e gêiseres pulsam com energias nunca antes vistas.

O Surto

Surgindo no encalço do incidente de Nova York, uma estranha epidemia se espalha do EUA para o resto do mundo. Os sintomas são o sangue diluído e os efeitos que ele traz: náusea, leves alucinações, pele descolorida e o surgimento ocasional de lesões sangrentas (embora este sintoma seja raro). A doença faz uma substância de carne se desenvolver no sangue, entupindo as veias afligidas da pessoa. O corpo estranho parece se alimentar do sangue. Ninguém havia visto qualquer coisa parecido com isto, e embora não pareça ser letal (pelo menos por enquanto), é altamente contagioso. Muitos suspeitam de guerra biológica, mas nada se parece com a substância para provar tais alegações.

Durante os primeiros estágios da doença, a maioria da população do mundo está muito ocupada lidando com a revelação dos vampiros. Logo muitos identificam a ligação entre os primeiros surtos da doença em Nova York (leva algum tempo para verificar isto; poucas coisas não envolvendo vampiros estão em foco neste momento) e o recente aparecimento do monstro. Traçando um paralelo lógico entre a doença e o monstro é também válido, pois isto é a atual origem da enfermidade.

A doença não tem outro efeito se não o fato de que ela se assemelha a uma bactéria comedora de carne. Ela se espalha através do sangue e outras secreções, e ela as vezes até se espalha pelo toque. Ela não mata, mas ela vive de sua vítima como uma parasita. Quando [Tzimisce] estiver pronto, ele planeja usar esta infecção da raça humana para colocar a humanidade a seus pés.

Os cientistas logo isolam e apelidam a doença de cthulhosísis, uma alusão ao lendário escritor americano de horror H. P. Lovecraft, e a similaridade correspondente que o monstro tinha com algumas das criaturas dos trabalhos de Lovecraft.

Tumultos, Tumultos e Mais Tumultos

A primeira coisa que acontece tão logo o mundo descubra que a existência de vampiros não seja uma brincadeira é que os tumultos surgem. Tumultos tipicamente ocorrem quando uma multidão se reúne por qualquer razão e a mentalida de grupo vem a tona. Alguém comenta que “vampiros estão simplesmente errados”, e isso é tudo o que é preciso. As multidões têm uma tendência a absorver, ou até machucar, aqueles que se colocam no seu caminho, causando estragos completos e destruição enquanto eles se movem.

Obviamente, tumultos ocorrem por todo o cenário. Afinal de contas, eles poderiam formar a qualquer momento mais de um indivíduo insatisfeito em um bar local.

Uma Segunda Onda de Terremotos

Esta ocorrência coincide com uma batalha entre Kupala and [Tzimisce], enviando ondas de vibra-

Os Antigos

Durante o curso desta estória, vários antediluvianos encontrarão o seu destino pelas mãos dos personagens. Outros morrem como resultado de outros fatores. Independente da causa, a morete de um antigo tem repercussões. As linhagens que se delineiam do fundador à cria mais modesta são místicas e muito poderosas. Quando o fundador de uma linha é destruído, isto envia ondas de choque que todos os membros de sua linha sentem. Como pode ser esperado, os efeitos são mais fortes para aqueles mais próximos e mais fraco para aqueles mais afastados. No instante que o trauma atinge o vampiro da linhagem, ele arrisca o frenesi, desejando devorar outro de sua linha, como se ele quisesse se curar do laço de sangue quebrado.

Um jogador de um membro cujo Antediluviano encontra a Morte Final deve testar o Auto-Controle (ou Instinto) para evitar o frenesi como de costume, exigindo cinco sucessos. Se o jogador tirar menos do que cinco sucessos (mas pelo menos um), o personagem pode evitar o frenesi por um turno. Nos turnos subsequentes, o jogador continua a testar até o personagem subornar o frenesi completamente – ou sucumbir a ele.

A dificuldade depende da geração como a seguir:

12 ^a -15 ^o Geração	Dificuldade 7
8 ^a -11 ^a Geração	Dificuldade 8
4 ^a -7 ^a Geração	Dificuldade 9

ção através de muitas partes do Norte da Europa que normalmente não sofre terremotos. Esta onda instiga mais paranoia, já que os terremotos são o segundo mais comum presságio de eventos horríveis, depois de eclipses.

A Estrela Vermelha

No momento que os personagens visitarem a Colômbia, a Estrela Vermelha se torna visível a olho nú, embora não instantaneamente. Ela aparece lentamente, como se vindo de bem longe, e os astrônomos não conseguem encontrar alguma explicação viável para isto. Nem eles conseguem deduzir sua trajetória ou até determinar o que sua aparência significa. Profetas do fim do mundo acham que eles podem, é claro, e eles pregam seus alertas cada vez mais comuns da destruição eminente.

Curiosamente, os Cainitas vêem em seus sonhos sete figuras gigantescas, maiores do que deuses, cobrindo a maior parte do céu, assomando contra o pano de fundo do próprio universo. Um olho vermelho brilha impiedosamente no meio deles, e a lua tinge-se de vermelho do sangue gotejando através de sua superfície.

Uma Terceira Onda de Terremotos

Terremotos atingem novamente, enquanto os personagens restauram do chão a Segunda Cidade. Com as outras ondas, a morte soa das pessoas mortas

como resultado dos tremores que estão atordoando.

Quebrando a Máscara

Sendo exposto à existência de vampiros, os mortais podem reagir de várias formas, dependendo do que suas mentes sejam capazes de aguentar. As respostas mais comuns à descoberta de algo tão blasfêmico quanto a existência de vampiros inclui negação, racionalização, medo, raiva e aceitação. Estas categorias, principalmente construídas sobre a psicologia popular e frequentemente destacada em filmes e na TV, se encaixa nos padrões de comportamento que a maioria das pessoas poderiam experimentar quando descobrem os vampiros. Os personagens dos jogadores irão provavelmente encontrar todas estas respostas através do curso da estória.

Negação: quando confrontado por algo que conflita tão descaradamente com a percepção de mundo de alguém, muitos escolherão acreditar que isto simplesmente não existe. Deve haver algum equívoco!

Quando o mundo primeiro descobre sobre os vampiros, ninguém à parte dos mais supersticiosos, ingênuo e crédulo, acredita nisto. Canais de notícias se recusam a transmitir as notícias, alguns jornais irão imprimi-las, e a maioria verão a revelação como uma brincadeira ou um golpe, se não simplesmente uma piada realmente ruim. A maioria das pessoas vêem os vampiros como criaturas de folclore e lenda, improbabilidades criadas para assustar crianças até a submissão ou adultos até a igreja.

Racionalização: a forma mais fácil de lidar é racionalizar, encontrando explicações lógicas para o que é incompreensível. É similar à negação, mas na realidade inclui a aceitação a um certo nível. Invés de reestruturar a compreensão de mundo de alguém, alguém tenta forçar a experiência inexplicável de se encaixar noções já aceitas.

Algumas pessoas, geralmente de uma situação intelectual média ou maior, ou aqueles degradados à apatia e insensibilidade, irão muito provavelmente nunca verdadeiramente aceitar que vampiros existem. Eles irão para sempre racionalizar, não importa o que aconteça. Muitos outros irão cedo ou tarde encarar o fato de que esses monstros fora dos pesadelos, sempre subconscientes o suficiente a não admitir desde a infância, são realmente reais.

Medo: quando nós nos encontramos incapazes ou deparados com uma situação ou fator perigoso ou desconhecido, especialmente se nós não conseguimos compreender ou controlar a situação.

Muitas pessoas serão indubitavelmente atingidas pelo pânico e histeria quando descobrirem sobre os vampiros, talvez similar à loucura do Fim do Mundo. Alguns grupos podem cometer suicídio em massa, se matarem para evitarem de serem tomados pelos vampiros.

Uma incertezza geral prevalecerá, o que causa todo tipo de instabilidade econômica e tempo de inatividade, especialmente quando (ou se) for descoberto que vampiros são influentes nas áreas financeira e

política. Todavia, alguns negócios lucrarão com a situação: vendas de armas irão disparar, como irá a venda de todo tipo de equipamento de sobrevivência e proteção. Muito provavelmente, muitas pessoas irão também tentar melhorar seus sistemas de segurança do veículo e da casa.

Raiva: deparados com grande injustiça, insultos, intolerância ou prejuízo, muitos com frequência ficarão com raiva. Esta raiva pode levar ao comportamento irracional e instável e à estigmatização social, e pode até levar alguém a exercer prejuízo e intolerância a si mesmo. Deparados com monstros bebedores de sangue controlando e abusando dos mortais, e até possuindo “vida eterna”, apesar do fato que eles têm de ser aberrações aos olhos de Deus, muitos irão querer contra-atacar e exigir vingança.

Haverão clamores públicos, e muitos irão se voltar contra todas as coisas vampíricas sempre que eles a encontrarem, reais ou imaginadas – como os antigos julgamentos de bruxas. Entretanto, diferente das “bruxas”, a maioria dos vampiros serão capazes de contra-atacar, indubitavelmente levando a mais catástrofes sociais.

Aceitação: este termo é um pouco confuso. Não levará horas para os mortais aceitarem de que há vampiros entre eles. Não levará dias. Não levará semanas, talvez nem até anos. Levará um pouco mais do que um anúncio público do presidente para as coisas se resolverem.

Entretanto, em uma escala microcósmica, algumas pessoas chegarão a aceitar os vampiros, tal como algumas pessoas já tinham a milênios.

Alguns grupos se erguerão para exigir direitos iguais para vampiros, os quais são indubitablemente oprimidos por todo o mundo, insistindo em um fim à discriminação. Tal será comum em lugares como a Escandinávia, lugares onde as pessoas vivem confortavelmente e constantemente procuram agir e protestar em nome de outros, ficando envolvidos em qualquer conflito que eles puderem encontrar.

Gehenna

Ato um:

A Remoção das Máscaras

O Antediluviano Tzimisce acorda em dois continentes diferentes. Um é uma monstruosidade sem alma – o corpo de um ser morto-vivo, sobrevivendo somente por causa da Vicissitude de que é feito o seu corpo, o outro é uma presença maligna. O que o conduz é impossível dizer.

O corpo do Antediluviano na Cidade de Nova York se mantém ao absorver qualquer coisa viva (ou não viva...) que ele consegue capturar, e aqueles que

Agentes de Set

Deve o grupo que representa Setitas no Fim do Tempos, eles todos experimentar um sonho adicional além daqueles que todos os vampiros experimentam. Neste sonho, eles são visitados por Apophis, dando a eles instruções para se preparem para a ressurreição de Set. Os personagens devem colocar esta Segunda Chegada em movimento em colaboração com a Corte de Fogo no Egito. Eles desejam se preparar para o retorno de Set sem cooperação a não ser por alguns colaboradores, assim tornando-se os mais augustos servos elevados de Set.

não fazem parte disto são deixados bamboleando e famintos pela essência da vida, com nenhuma mente para guia-los. O crescente monstro primeiro atravessou a vida, com nenhuma mente para guia-los. O crescente monstro primeiro atravessou a parte inferior da Cidade de Nova York, então penetrou através do nível da rua.

A Camarilla toma conhecimento dos horrores em Nova York, e Jan Pieterzoon vai pra lá para tentar parar o monstro. Neste ponto ninguém sabe que é, na verdade, um Antediluviano. Curiosamente, o ex-Justicar do Clã Gangrel, Xaviar, uma vez disse à Pieterzoon que ele foi atacado por um Antediluviano perto de Buffalo. Embora esta alegação jamais foi verificada, ainda é uma coincidência muito estranha.

Cena Um: De Destinos Assinalados

A estória começa em qualquer cidade que seja central para os personagens a algumas noites antes dos pesadelos terem começado a assolar os vampiros por todo o mundo. Os narradores poderiam facilmente escolher uma localização diferente à “cidade natal” se isto for mais apropriado.

O Narrador deve se sentir livre para deixar os personagens dos jogadores perambular, tomar partido em quaisquer conspirações e façanhas com o que eles normalmente se envolvem, até abrindo crônicas inteiras baseadas nesta cidade durante o Fim dos Tempos. Eles ainda serão testemunhas de como a Máscara é quebrada, de como a Camarilla e o Sabá são colocados de joelhos, e de como uma nova sub-seita se ergue para enfrentar os Antediluvianos e evitar a Gehenna, independente de se eles se envolverem com isto ou não.

A Trama

Todos os Membros são convocados para o Elysium, e o príncipe apresenta um convidado. É Jan Pieterzoon, um agente bem conhecido da Camarilla e cria de Hardestadt. Pieterzoon explica que ele foi encarregado pelo Conselho interno de reunir um grupo de Membros, de várias cidades e domínio, para ir à Nova York e descobrir o que envolve esta nova ameaça, certificando-se de que a mídia já tenha exposto

o que esteja na realidade acontecendo. A única coisa que as pessoas têm dito é que isto seja algum tipo de epidemia, e que é crucial que as pessoas fiquem fora das áreas contaminadas. A lei marcial foi declarada, e a ninguém do lado de fora da CDC é permitido mover-se dentre de determinados limites na cidade. O tempo é da maior importância, e a força tarefa de Pieterzoon tem de estar pronta imediatamente. No momento ele reuniu Membros de Amsterdam, Berlim, Bruxelas, Paris, Stockholm e Copenhagen, e ele encoraja a cida-de dos personagens a também oferecer assistência.

Por qualquer razão que o Narrador determinar, a coterie é sugerida. A não ser que os jogadores estejam inclinados a tumultuar a estória, eles concordam e partem para Nova York com Pieterzoon.

Cena Dois: Instrução

Em Nova York, os personagens dos jogadores e Pieterzoon encontram outros Membros e Cainitas que se juntam a eles em sua causa. Eles são instruídos por Donatello Giovanni, líder dos Giovanni de Nova York e descobriram o seguinte: um monstro fungoso gigantesco emergiu dos esgotos e está crescendo rapidamente. Ele absorve qualquer coisa viva e não viva que ele pegar – mortais, animais e vampiros – e os adiciona a seu corpo de carne turgida.

Ele Veio do Além...

O monstro dos esgotos acontece de ser, como os leitores já sabem, o corpo do Antediluviano Tzimisce. Sua história e razão para estar em Nova York presta pouca relevância para esta estória, mas os Narradores que precisarem de informação de contexto devem consultar o *Noites da Profecia* e *Nova York by Night*. O último é obviamente também altamente útil em descrever Nova York aos jogadores.

Enquanto a coterie e aliados chegam e lutam contra o corpo, a alma descarnada do [Tzimisce] consegue se inflamar dentro do corpo do Tremere. Como efeito colateral da Disciplina Vicissitude, [Tzimisce] faz parte de cada Membro que possa ter ingerido o sangue de um Tzimisce, incluindo um outro Antediluviano, o Tremere. Saulot, sendo o ocupante do corpo do Tremere, é aparentemente destruído quando o [Tzimisce] se força para dentro desse corpo. Ambos os eventos devem ser sentidos muito fortemente por todos os Tzimisce e Tremere. Eles sonham sonhos horríveis de monstros ctônicos e metamórficos e de dor e chamas e morte. Ninguém sabe o que seus sonhos significam, ou seus acessos de frenesi foram eles que despertaram quando algum desses dois eventos ocorre. A dificuldade para os Tzimisce evitarem o frenesi quando o [Tzimisce] desperta é de qualquer forma 8 para os de Décima Terceira à Décima Segunda Geração, 9 para os de Oitava à Décima Primeira Geração, e 10 para Demônios da Sétima Geração e mais baixa. Os narradores poderão escolher tornar os efeitos mais interessantes para os Demônios de geração mais baixa. Os Tzimisce adormecidos despertam com um terror pior do que qualquer um que já tenha tinhado, e eles es-

pontaneamente entram em frenesi. Lembre-se, o Clã Tzimisce tentou matar seu antediluviano, e não é irracional assumir que ele está de volta para retribuir o favor.

Note também, se você estiver usando ele, que Lambach Ruthven é imune a estes efeitos. Ele não corre o risco de entrar em frenesi de forma alguma quando o Antediluviano Tzimisce morre de alguma forma.

Cena Três: Campo de Batalha: Manhattan

Os personagens e o resto da comitiva de Pieterzoon vão para a área “contaminada” e o encontram parecido a uma verdadeira zona de guerra. As edificações desmoronaram; o asfalto e o concreto no chão se romperam, expondo esgotos e cavidades subterrâneas. No início eles não conseguem encontrar qualquer pisaya, ou comprehendem o que poderia ter acontecido. Qualquer Tzimisce na coterie poderá entrar em frenesi, acreditando que algo ainda pior do que os velhos espíritos da terra natadl de Tzimisce se levantaram. (Eles estão certos). Toda a coterie é por fim atacada pelo monstro, e quando as coisas parecerem incertas (o Narrador poderá querer matar vários personagens do Narrador importantes ou particularmente poderosos, mas não Pieterzoon), uma figura alta desce sobre a criatura vociferante, ferindo-a tanto que ela recua para os esgotos.

A figura é Cyscek, um Tzimisce que sentiu uma pulsação imortal, e veio à NY para investigá-la. Assuma que outro Tzimisce de baixa geração sentiu o mesmo desejo, mas poucos além deste indivíduo agiu ao desejo de reprimir seu chamado e na realidade resistir a seus poderes. Outros vieram em quantidades para seu lado somente para serem devorados e absorvidos por ele, emprestando a ele força adicional. Alguns Tzimisce, eles próprios sob sua influência, podem até decidir enfrentar aqueles estiverem tentando destruir seu antediluviano.

Juntos com Cyscek, os personagens e Pieterzoon conseguem destruir a criatura. Narradores, vocês podem querer permitir que os personagens dos jogadores (ou pelo menos um deles) deem o golpe de misericórdia. Cyscek fica gravemente ferido no processo, encontrando a Morte Final após uma tentativa de enviar uma mensagem pungente. Enquanto ele se torna pó, ele alerta os personagens, especialmente se algum for Tzimisce, que algo de ruim está vindo, e eles tem de derrotá-lo. “O Dragão ergue-se. Vocês devem impedí-lo!” ele diz, enquanto o vento começa a levantá-lo, deixando sua voz se estendendo como um sussurro. A última coisa que ele diz é, “Encontrem Vykos. Ela sabe.”

Mesmo sem conhecê-lo, os personagens acabaram de enfrentar um Antediluviano, e eles escapam com suas não vidas intactas. A batalha foi difícil, com-

plicada e aparentemente perdida antes da chegada do Cyscek. Não hesite em dar aos personagens uma espécie de consequência tal como uma batalha provavelmente criaria.

Outras Formas de Chegar ao Inferno

Se Cyscek trouxe os personagens para dentro da estória, eles obviamente vieram para a cena juntos com ele. Eles ainda lutam ao lado de Pieterzoon, e ao encontrar a Morte Final, o Demônio pede à coterie para seguir com Pieterzoon, pois o cruzado Ventrule tem uma nobre tarefa a frente dele. Cyscek tinha previsto isto, e ele sabe que o caminho de Pieterzoon abre caminho para a salvação.

Os personagens Setitas podem já ter sido contratados por Hesha Ruhadze para ajuda-lo a preparar a chegada de Set. Tratando de seus negócios como um negociador de antiguidades, Hesha chegou em Nova York pela ocasião de verificar alguns artefatos anunciados a venda em uma fina casa de leilões de Manhattan, os quais podem ter relevância. Mais ou menos acabando bem no meio de quando a merda acerta o ventilador, os personagens não têm escolha a não ser tentar se defender contra o vociferante monstro de carne. Descobrindo que os progenitores dos outros clãs estão se levantando é um mal sinal. Set não gosta de competição.

Personagens Giovanni são introduzidos basicamente da mesma forma que os Setitas são. Ambrogino está na cidade para conferir a mesma casa de leilões que Hesha está, e ele tem seus mais novos agentes, na forma da coterie, com ele para o fazê-lo. Enquanto o Antediluviano ataca, é cada vampiro por si, auto-defesa ou não.

Note que todos estes grupos podem estar presentes e responsáveis por enfrentar o Antediluviano Tzimisce simultaneamente, se o Narrador assim desejar, criando aliados inquietantes para facções adversárias durante esta batalha.

Cena Quatro: Direto da Cena

Enquanto os personagens cambaleiam através de Manhattan, acabados, feridos e cansados, uma meia hora antes do sol nascer, eles ficam cientes das multidões que se formaram justo do lado de fora do perímetro da CDC. Eles olham para os personagens, impressionados, e nenhum deles fala. Enquanto os personagens se aproximam deles, eles hesitadamente recuam, mas somente um passo. E acima deles pendura-se as telas grandes, mostrando o que a coterie tinha acabado de sofrer, na transmissão contínua da CNN. Eles se vêem exibindo suas Disciplinas, freneticamente usando o Sangue vampírico para derrotar o monstro. Eles vêem Cyscek morrer nas mãos deles, tornando-se pó. Garanta que você verdadeiramente elabore sobre isto. Tome notas sobre os detalhes durante a batalha, de modo a melhor descrevê-los aqui. Esta é uma cena surreal, e deve ser descrita em detalhes minuciosos.

Os personagens acabaram de quebrar a Máscara.

No Ar

Na imensa tela acima da massa de pessoas reunidas, aturdidas pelo choque e terror, mas também admiradas, Courtney Kwan, da rede de correspondentes, relata ao vivo da cena. A tela está partida, Kwan em uma metade, e as cenas da batalha na outra, e atualizações passam através da parte inferior.

“—insisto que a situação está sob controle.” Ela ajusta o seu cabelo, remexe alguns papéis que ela está segurando, e continua. “As autoridades mobilizaram tropas do Exército Estado Unidense, e a totalidade de Manhattan está agora considerada sob lei marcial, depois do que pode somente ser descrito como um monstro de outro mundo, de acordo com testemunhas oculares, de repente aparecendo no... Oh, nós podemos agora ver os sobreviventes do confronto! Eles estão se dirigindo para cá! Eles parecem estar feridos. Vamos ver se nós podemos conseguir uma visão melhor. (Sidney, dê a volta com essa maldita câmera!) Nós tentaremos conseguir um comentário destes indivíduos, todos descritos pelas testemunhas oculares como exibindo habilidades fantásticas, como você deve, certamente, ter constatado da sequência da cena. Eu irei apenas... (Com licença, senhora, entrando! Você está acompanhando, Sidney?) Com licença! Senhor! Senhor! Nós somos da CNN, poderia por favor nos dar uma declaração?”

Cena Cinco: Consequências

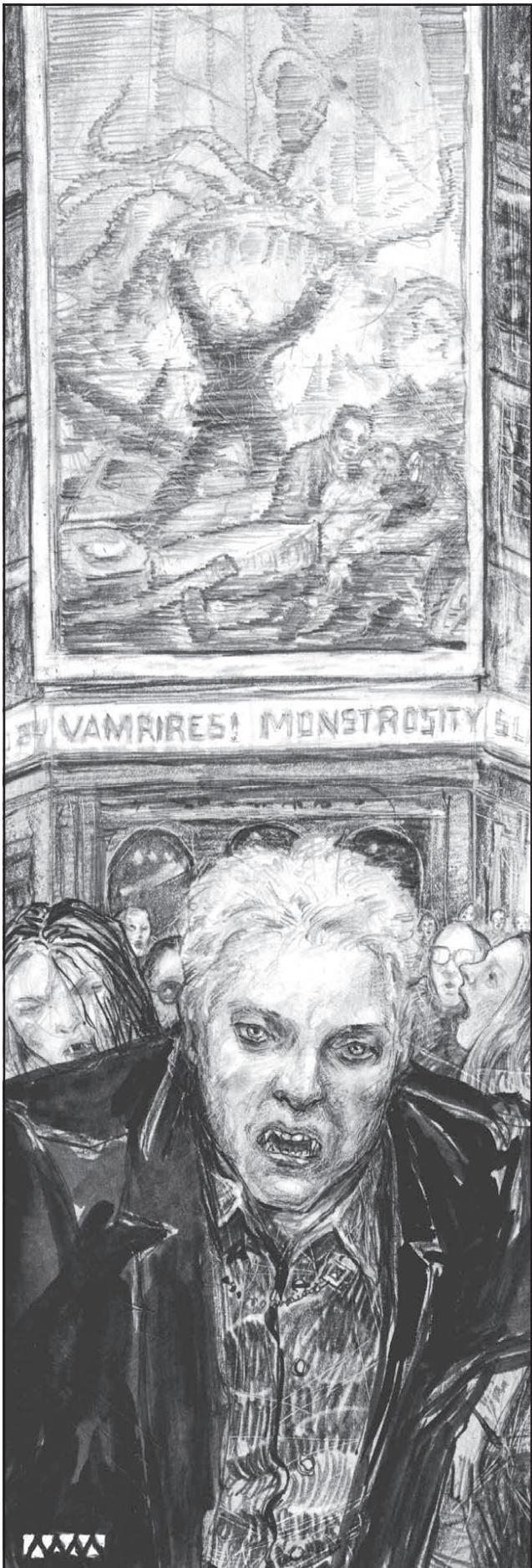
O mundo assistiu quando vampiros em frenesi enfrentaram um mal indescritível nas ruas de Nova York a noite. A Máscara despedaçou-se. Os anciões da Camarilla de toda parte do mundo correm para Nova York para tentar concertar o dano, mas é tarde demais. Toda a influência do mundo não conseguia reparar a quebra. Tentativas de acobertá-la ao alegar que um filme estava sendo filmado e semelhantes falham, especialmente quando jovens vampiros emergem de suas miseráveis não-vidas para se tornarem estrelas em programas de entrevistas a noite ou 60 Minutos. Alguns até permitem cientistas realizarem exames neles ao vivo na TV.

As primeiras noites são as mais difíceis. A população mortal surta em histeria e paranoia, e os índices de homicídio triplicam, já que tanto indivíduos quanto grupos formados assumem a justiça de Deus com as suas próprias mãos, queimando tanto vampiros quanto mortais inocentes.

Vampiros?!

Os noticiários e canais de TV pintam os vampiros em uma grande variedade de formas, a maioria debatendo sobre quais podem ser suas verdadeiras motivações ou origens, independente dos Cainitas se revelarem à imprensa.

• Durante as primeiras horas e dias da “Semana das Revelações”, aqueles que não sucumbirem à paranoia e pânico anulam as aparições de vampiros como surtos de histeria em massa. Afinal de contas, é a única explicação lógica.



Por exemplo, o Doutor R. J. Carter da Universidade de Oxford diz em uma entrevista publicada no London Times que o que o mundo está experimentando é uma forma incomum e surpreendentemente difundida de histeria em massa. Ele explica que a condição não é de todo incomum, embora certamente mais frequente nos países de Terceiro Mundo e culturas supersticiosas e altamente religiosas, e ele salienta que o real foco de interesse deva ser esta nova e assombrosa ocorrência histérica. Ele cita os muitos casos estranhos de surto de histeria em massa durante o julho de 1999, especialmente na Índia, e também explica como a maioria das vítimas voltaram a se recuperar.

• Não há alguma forma de explicar os vampiros através de métodos científicos (afinal de contas, eles são inherentemente sobrenaturais). Portanto, a possibilidade de sua existência não é plausível para a mente científica, sendo nada menos do que uma impossibilidade lógica.

O Professor Jonathan Waldworth da Universidade de Princeton é famoso por ter exposto as ilusões de David Copperfield e Siegfried & Roy. Professor Waldworth é entrevistado na maioria dos canais de notícias, alegando ter a prova definitiva de que vampiros são meramente pessoas patologicamente socializadas, desesperadamente buscando atenção, as quais estão empregando uma grande variedade de truques simples e ilusórios comuns àqueles de mágicos de palco. Enquanto suas teorias são obviamente bem concebidas, elas são obviamente não tão acuradas quanto o bom professor acredita.

• Alguns apologistas vêem os vampiros como apenas pessoas normais. Estas pessoas alegam que vampiros nunca realmente feriram alguém. Eles apenas gostam do próximo, exceto que eles saem somente a noite, bebem sangue e pegam fogo se eles forem expostos ao sol.

Como um indivíduo expressa isto na sequência de pessoas aleatórias entrevistadas na maioria dos programas de entrevista, "Sim, eu conheço este cara que é um vampiro. Eu acho que ele tem sido um durante uns 15 anos ou algo assim. Tornou-se muito antes de todo esse falatório sobre 'sanguessugas malvados'. Pode não ser lá muito bonito, mas ele é bem popular com as senhoras, posso lhe dizer!" (Risadas) "Um tipo decente de sujeito. Toda esta discriminação hoje em dia é uma desgraça. Ninguém se preocupa como nos velhos tempos.

• Alguns pensam que os vampiros devam ser o resultado de clonagem, outros tal como experimento genético ou até uma doença do sangue que distorce tanto a mente quanto o corpo do afilido em vários níveis.

O Doutor Raleigh Davidson de Universidade Johns Hopkins postula no jornal médico Medicina do Amanhã que ovampirismo é uma doença transferível pelo sangue. Diz Dr. Davidson em seu artigo, "É uma apenas uma questão de tempo antes de nós abrirmos

os segredos desta grotesca doença".

Governos se movimentam rapidamente para impedir o mundo de ser despedaçado com este novo conhecimento. Os europeus em geral rejeitam isto como uma farsa, acreditando que a propaganda da Camarilla seja apenas os estado-unidenses se exibindo novamente com seu CGI. Grupos religiosos e seitas do juízo final emergem em larga escala, convocando para uma caça-às-bruxas nacional de vampiros. O governo estado unidense comprehende o potencial dos soldados vampiros mas fica aterrorizado quando a Camarilla finalmente se revela. Precipitadamente, o Senado passa uma nova lei demandando que todos os vampiros se registrem com as autoridades. Além disso, o governo designa uma Força Tarefa Especial sob o comando da NSA, e atribui à ela (entre outros) a totalidade da Divisão de Assuntos Especiais do FBI. Sua missão é prender e confinar quaisquer vampiros que não se registrarem. Muitos sangue-fracos, mas dificilmente quaisquer vampiros mais fortes, são presos e colocados em campos.

A União Européia, por outro lado, assina um tratado com a Camarilla, reconhecendo a influência e o poder secretos que a Camarilla havia exercido desde o seu início. Esforços são colocados em movimento para integrar os vampiros na comunidade europeia, que se encontra principalmente com o clamor público, especialmente em países católicos tais como Itália e Irlanda, mas também na Europa Oriental e outros lugares onde a lenda de vampiro tem sido mais vital.

O Vaticano emite um decreto que os vampiros são a prole maligna de Satan, e, francamente, tanto a Sociedade de Leopoldo quanto os Imbuídos estão tendo dias agitados.

A quebra da Máscara é apelidada de Desmascaramento entre os Cainitas, enquanto que os mortais se referem ao que aconteceu como a Semana das Revelações.

Esta não é tanto uma cena como uma série de eventos jogados ao longo de algumas semanas ou até meses. Acompanhe seus jogadores durante eles, pois seus personagens muito provavelmente foram se esconder após se tornarem as primeiras pessoas no mundo famosas por seu vampirismo.

Entretanto, quando as coisas parecerem como se eles estivessem razoavelmente acalmados, um culto Malkavian conhecido como os Arautos da Golconda é transmitido na CNN revelando os segredos que a Camarilla preferiria permanecer obscurecidos. Eles falam sobre a existência e ameaça apresentada pelos Antediluvianos, os quais estão agora despertando, e os sinais e presságios da profetizada Gehenna no O Livro de Nod.

Atualização de Notícias ao Vivo

Com a agitada redação da BBC atrás dela, a âncora Jennifer McBride cumprimenta os telespectadores com uma expressão séria em seu rosto.

"Boa tarde. Face à crescente pressão pública, a União Européia chegou hoje a um acordo com a organização vampírica conhecida como a Camarilla". Ela pronuncia o nome "cah-mah-REEyah". "Os porta-vozes dizem que um tratado será assinado, no qual a posição da Camarilla como um órgão conselheiro para Bruxelas será tornado oficial e reconhecida como uma esfera independente de influência dentro da união. Consequências econômicas foram também avaliadas, e todos os detalhes sobre o tratado serão liberados antes do meio-dia de amanhã". Ela remexe seus papéis e continua.

"Em Kurdistão, Iraque, um líder religioso, Mullah Mounir, foi a público literalmente louvar os vampiros. O Mullah prega que, abre aspas, 'os anjos de Allah finalmente vieram para punir os infiéis por suas guerras heréticas contra o Islam' fecha aspas. Relatos similares vieram de toda parte do mundo". Ela pausa, e continua para a próxima folha de papel.

"Nos Estados Unidos, o político local Bob Horton de Brackwood, Louisiana, convenceu os membros de seu distrito eleitoral, assim como os membros do comitê local da NRA a estocar provisões e munição, e trancar e proteger seus membros da família a qualquer custo destas, abre aspas, 'criaturas dos infernos sugadores de sangue', fecha aspas. Horton desde então foi preso, após que foi revelado que desde que ele era dono tanto da concessionária local de armas de fogo quanto do supermercado, ele desse modo lucrou muito do encorajamento desta estocagem.

"Permanecendo nos Estados Unidos, hoje em Washington, o Senado Estado-Unidense apresentou uma legislação que veria todos os vampiros no país registrados e minuciosamente investigados pela Agência Federal de Investigação. A fácil sanção é esperada. Para Jim Bradley transmitindo de Washington."

Cena Seis: Tudo Coisas Boas...

Os personagens são convocados para aconselhar com Pieterzoon, em uma sala de conferência da Waldorf-Astoria (se você usou o *New York by Night* no passado, note que o uso do hotel provavelmente vem como um benefício da Ventrue Valentine). Ele faz um resumo breve para eles sobre a situação, assim como sobre como eles devem agir se eles forem procurados pela mídia, como ele foi. Quando Pieterzoon finaliza seu resumo, as portas se abrem, e um homem de uma aura incrivelmente poderosa entra. Ele é Hardestadt, um dos Fundadores da Camarilla. Atrás deles segue um homem mais baixo e atarracado, também possuindo uma aura notavelmente forte, embora menor em comparação à Hardestadt. Ele é Rosenkrantz o Jovem, Príncipe de Bergen, Noruega, e cria de Hardestadt.

Pieterzoon imediatamente se sobressalta, e os personagens devem ser compelidos a fazer o mesmo.

"Jan", o vampiro ancião anuncia, secamente.

"Senhor", Pieterzoon responde, com evidente surpresa.

“Deixem-nos, crianças”, Hardestadt comandou os personagens, sem sequer olhar para eles. Apesar deles poderem se sentir insultados, eles não têm escolha, e eles nem sequer conseguem expressar uma palavra. Rosenkrantz os segue para fora e se dirige a eles.

Rosenkrantz explica que ele e seu senhor vieram à Nova York para supervisionar a limpeza da situação da Camarilla. Ele diz a eles que Pieterzoon provavelmente receberá uma considerável punição, mas provavelmente a Morte Final, pelo o que ele fez, e que os personagens irão provavelmente receber a mesma punição. Ele mesmo tem um tom amigável de voz com os personagens, quase apreensivo, e ele parece genuinamente querer ajudar os personagens (muito embora ele não possa).

“Cyscek foi um dos meus mais queridos companheiros”, ele confessa. “Eu falei com ele antes dele sair para Nova York. Ele foi para lá porque ele sentiu a... coisa, que vocês enfrentaram, chamando ele”. Ele continua, “Essa... coisa... era seu mestre. O pai de todos os Tzimisce”.

Ele continua a explicar mais sobre o Antediluviano (revele o que você quiser com sua própria descrição), e agora, de acordo com o mito, nem deve estar morto. “Os eventos estão se intensificando por todo o mundo”, ele diz. “Mesmo enquanto falamos, vulcões por todo o mundo entraram em erupção. Terremotos destroem a maioria das cidades nas Américas assim como no Leste. Estes são todos sinais místicos. Vocês estão familiarizados com o antigo tomo de crenças conhecido como O Livro de Nod?” Não importa o que eles respondam, ele os completará no que eles do contrário esqueceriam. Sobre a Gehenna, ele admite para eles que as coisas parecem razoavelmente ruins, e que muitos temem que o mundo acabará. Ele explica como Pieterzoon foi enganado, como foi quase todos os outros vampiros da Camarilla, em acreditar que os Antediluvianos não existem, e que eles estavam encobrindo a verdade: O Fim dos Tempos a muito estava em movimento.

Ele estava prestes a continuar, quando as portas para a sala de conferência se abriram novamente, e Jan vem disparado para fora. Ele tem uma expressão, como se ele estivesse quase surpreso.

“Venham, amigos”, ele diz aos personagens, enfatizando “amigos”. “Nós estamos partindo”.

“Tio”, Rosenkrantz saudou Pieterzoon enquanto o Ventru determinado se precipitou para fora, mas Pieterzoon não respondeu. Os personagens tiveram de melhor seguir, senão eles sofrem a fúria de Hardestadt. Se eles não perceberem isto e insistir em incomodar Rosenkrantz, Pieterzoon os conduz para acompanhar e compartilhar a informação com ele.

Jan os conduz para outro andar, para suas câmaras particulares.

Se os personagens divulgarem seu conhecimento à Jan, ele primeiro não acredita neles. Então eles consultam seu sobrinho Rosenkrantz, e descobre a verdade. Ele está furioso.

Junto com a coterie, ele se depara com Hardestadt e outros anciões da Camirlla de posto alto atualmente residindo em Nova York para avaliar a situação da Camarilla, e eles os confrontam com o que ele descobriu. Os bastardos pretensiosos. Quem diabos eles acham que eles são, o que diabos eles ficaram enviando ele por ai por todos estes anos, destruindo artefatos edocumentos que poderiam potencialmente impedir tudo isto? Hardestadt se coloca de pé na sua altura máxima, pronto para punir sua desrespeitosa cria com todo a sua força, e... nada acontece. Seus poderes não afetam Jan.

Enfraquecimento do Sangue

O Sangue está enfraquecendo. Cada gota de vitae em cada vampiro no mundo muda, enquanto a Maldição de Caim enfraquece. Uma onda esmagadora de medo e ansiedade se espalha por entre os Membros e comunidades Cainitas. Alguns sofrem de espasmos conforme seu sangue fica menos estável do que costumava ser, alguns acham que eles não podem usar seu sangue de todo, pelo menos não todo o tempo. O desespero se estabelece, e muitos se voltam para a sua própria espécie e tentam remediar sua repentina quase impotência. Alguns poderes não funcionam tão bem quanto eles deveriam, e a capacidade dos vampiros para armazenar sangue em seus corpos diminui. Todo uso de Disciplina sofre uma chance de falha, pois o vitae que flui através das veias dos Filhos de Caim não é mais tão estável quanto costumava ser.

Neste estágio da estória, introduza os personagens dos jogadores aos efeitos do Murchamento, conforme discutido no Capítulo Um. O enfraquecimento do Sangue não acontece espontaneamente, mas se espalha ao invés, quase correspondendo aos surtos das epidemias mortais. Isso não é para dizer necessariamente que haja qualquer conexão entre os dois, e tanto quanto os personagens estejam preocupados, eles percebem o enfraquecimento em torno do mesmo momento que Hardestadt. Você pode tanto deixar o processo se desdobrar ao longo do tempo, ou simplesmente declarar que apenas acontece.

Cena Sete: Tem de Ter Um Fim

Jan pede que a coterie se encontre com ele no hotel, e ele pede a eles para sentar.

“Meus queridos Membros”, ele começa, “as coisas estão mudando. A Era das Trevas da Camarilla acabou, e uma nova ordem se erguerá de suas cinzas como um Phoenix. Eu renunciei ao meu senhor, e sua conspiração de governo paralelo que eu agora comprehendo por sua futilidade”. Ele pausa, removendo seus óculos e esfregando seus olhos.

“Eu tenho uma proposta para vocês”, ele continua. “Eu gostaria que vocês se juntassem a mim em uma nova aventura, e uma que não envolvida nesta miserável Jyhad. Uma organização focada em emergências mais importantes e iminente: Gehenna. Por anos, eu tenho atuado como um tolo e mandado sobre a incumbência de tolos, acusado de destruir evidências da Gehenna e dos Antediluvianos. Que eu podia estar tão cego...” Os personagens podem responder da forma que eles gostarem, mas este ainda é um Ventrue de sétima geração que estamos a falar.

Ele continua, “Nós precisamos agir o quanto antes, desenterrar todos esses segredos que a Camarilla escondeu ou negligenciou, tentar fazer algum sentido para tudo isto”. Além disso, ele quer que os personagens se juntem a ele e sentem com ele (e alguns outros) como o Conselho da nova facção da Camarilla. Se eles estiverem dispostos, eles empreenderão a séria tarefa de viajar pelo mundo para buscar respostas e descobrir como impedir a Gehenna venha a acontecer. Os jogadores estão obviamente livres para escolher se seus personagens querem ou não.

Nem Pensar!

Há várias formas de continuar sua crônica mesmo se os personagens dos seus jogadores se recusarem em tomar parte de qualquer viagem de caça à Antediluviano, não importa qual facção eles pertençam, ou eles realmente não querem se incomodar de sair por aí assustando todo tipo de pessoas por informação que eles não dão realmente a mínima.

Uma é permitir que os personagens tratem de seus assuntos enquanto a Gehenna segue na velocidade máxima e o mundo desmorona em volta deles. Esta opção é fácil para o Narrador optar – apenas use os eventos da trama deste cenário (ou qualquer dos outros) e os estenda que assim eles afetem os personagens. Se a coterie não estiver por perto para impedir os Antediluvianos, os Antigos irão obter êxito, e isso é má opção para todos.

Alternativamente, os personagens podem querer continuar a Gehenna, considerando a servidão perpétua com um Antediluviano ou outra melhor maneira de sair desta confusão. Bem, se Saulot não aceitar o julgamento em nome de todos os Cainitas, todos serão provavelmente estapeados, mas não se você não quiser que isso aconteça. Porém, isso iria se tornar numa crônica bizarra. Não iria?

Finalmente, você pode também considerar mesclar esta estória com uma de outros cenários apresentado neste livro. Por exemplo, dê uma olhada no Capítulo Cinco, e talvez até troque o foco desta estória para ao invés servir melhor a esse cenário. Dessa forma, se os jogadores insistirem em permanecer autônomos, você pode mostrar a seus personagens a justa fúria dos Antigos.

Nas ruas de Nova York, e presumivelmente em todo lugar no mundo, os vampiros ficam loucos com o

medo de perder os seus poderes. Descartando vítimas mortais, eles predam um ao outro, esperando que o vítreo permitirá que eles recuperem o seu poder mesmo se o sangue mortal não faça. Outro presságio do O Livro de Nod que se tornou verdade: “Aqueles que consumem o sangue do coração irão florescer”. Com sorte, os personagens conseguem se conter. Jan consegue, pelo menos, e ele tenta lutar contra qualquer personagem que o ataque, preferindo a sua própria não vida sobre aquela de um pretenso diablerista inconsequente.

Ato Dois: Procurando Respostas

Jan lidera quaisquer personagens dispostos a retornar à Londres, onde ele organiza a Convenção do Fogo. Ele tem muitos aliados em Londres, e com o sangue enfraquecido daqueles que o clamam como domínio, Jan e seus simpatizantes logo usurparam o manto do poder. Se você quiser, você poderia desenrolar este golpe, dando aos personagens dos jogadores a chance de na realidade de frustrar ou até matar alguns personagens do Narrador rivais familiares a eles. Em qualquer evento, os jogadores devem se sentir como valiosos colaboradores na nova facção do Jan. Não relegue a eles a função de observar os planos do personagem do Narrador virem a materializar.

Abrindo Londres a quaisquer Membros ou Cainitas dispostos a se juntarem à causa, Pieterzoon consegue reunir um apreciável grupo de vampiros. Desde a partida deles de Nova York, Jan espalhou a palavra da verdade, com a ajuda de seu mais recente aliado, o Nosferatu Calebros, o qual também veio a Londres com a coterie. A Camarilla sente suas fundações se enfraquecerem, conforme as classes menores de sua hierarquia se juntam à esta facção radical.

Cena Um: A Convenção do Fogo

Cainitas de toda parte do mundo chegaram em Londres para a Convenção do Fogo. A Camarilla pode somente observar, impotente e incapaz, se juntam não mais pelos grilhões do laço de sangue, não mais sofrem sob o jugo da opressão do ancião mantida pela Camarilla por tanto tempo. Muitos Sabá também se juntam, mas o Sabá de fora da Europa parece apreciar a fragmentação e o aleijamento da rival Camarilla, vendo a fundação da nova facção como principalmente um fenômeno Europeu. Entretanto, enquanto eles odiariam admitir, a seita deles está colapsando também. Os anciões têm absolutamente nenhum controle sobre suas desenfreadas fileiras menores. Não somente estão os vampiros do Sabá mais inclinados à diablerie do que estão as suas contrapartes da Camarilla, mas também a falta de respeito deles pela humanidade leva os seus subordinados a infligir mais devastação e destruição do que é francamente conveniente para o Sabá.

Pelo menos por enquanto, isto pareceria que a convenção do Pieterzoon é da facção com mais influência sobre seus indivíduos, aceitando somente aque-

les exibindo um verdadeiro compromisso em descobrir a verdade e salvar o mundo. Obviamente, não é uma tarefa fácil dividir aqueles que estão somente nisto para salvar a sua pele daqueles com o compromisso verdadeiro, mas a maioria parece trabalhar juntamente com somente conflitos completamente menores.

Embaxadores dos Giovanni (representados por Ambrogino Giovanni e comitiva, dos Setitas (representados por Hesha Ruhadze e alguns de seus associados) e dos Assamitas (representados por Fatima al-Faqadi) se juntaram à Convenção do Fogo como diplomatas, tendo estendido desejos de manter um amigável relacionamento com a nova subseita, sob o convite de Pieterzoon. Sabendo muito bem que nenhum destes clãs podem ser totalmente confiáveis, Pieterzoon pede à coterie que preste particular atenção a estes diplomatas. (Obviamente, grupos seguindo cursos diferentes podem de qualquer modo se encontrar neste encontro como embaxadores. Afinal de contas, eles podem ter participado na resistência contra o Antediluviano em Nova York).

É fortemente recomendável que se você desejar desenrolar a Convenção do Fogo, os personagens dos jogadores devem ter uma função ativa em planejá-la e administrá-la. Afinal de contas, esta é a festa desse tanto quanto é do Pieterzoon. Atue a parte como Pieterzoon es quaisquer conselheiros adicionais, e permita que os jogadores organizem a Convenção, propõham regras e regulações, e estabeleçam motivações e intenções. Tenha em mente que a facção estará principalmente ocupada em quebrar as esferas de influência do Sabá e da velha Camarilla, assim como buscar respostas sobre as formas de evitar a Gehenna, a qual será a principal preocupação da coterie. (Pieterzoon delega esta tarefa muito importante aos personagens dos jogadores).

Um conselho de 12 vampiros administra a facção, e Pieterzoon será seu líder. Pieterzoon é um Cainita muito justo e íntegro, e geralmente todos concordam que ele dará um adequado líder. O resto garante que ele toma decisões executivas somente quando o Conselho for incapaz de chegar a um acordo, portanto o Conselho permanece o corpo principal da gestão.

Diferente do Sabá e da Camarilla do passado, a facção não é segredo. Na realidade, ela é amplamente deixada em aberto para o escrutínio público, da mesma forma que são as organizações mortais.

Também permita que os jogadores tomar uma patativa parte em dar nome à nova facção. A sugestão de Pieterzoon é os Nephtali, tendo significância bíblica. Isto literalmente significa “o mais alto ponto”, ou “mais nenhum”, usado para proibir um avanço ou invasão, e referir-se a como a Gehenna deva ser impedida e permitir mais nenhuma. (Para fácil referência, a nova facção será referida como os Nephtali por todo o resto deste capítulo).

Cena Dois: Sair para Ver o Pai

Dependendo de quanto tempo isto leve os personagens e Pieterzoon a organizar e realizar a Conven-

ção do Fogo (pode levar noites, semanas ou até meses), os Nephtali imediatamente se colocam a trabalhar tão cedo quanto eles estiverem prontos. Pieterzoon envia grupos de Membros como enviados à vampiros de outras cidades para convidar mais para se juntarem a eles, ou para forjar relacionamentos com comunidades independentes. Alguns grupos verificam pistas ou procuram informação a respeito da Gehenna, e (mais importante) se estão ou não os Antediluvianos se levantando. Se eles estiverem se levantando, deve haver alguma forma de pará-los. Todos estes grupos se reportam a Londres, onde um verdadeiro centro de inteligência foi estabelecido, permitindo aos mais eruditos dos Nephtali processarem a informação e deduzir tantas respostas quanto possível. A coterie provavelmente constitui um destes grupos, a menos que os personagens assumam uma função mais administrativa na organização dos grupos no campo.

Pieterzoon envia uma mensagem ou convoca um encontro com os personagens, contando a eles que ele recebeu a notícia de que um grupo chamado Crias de Caim reapareceu, e que ele precisava de alguém confiável para verificar isto. Os Crias de Caim foram vistos pela última vez em 1993, quando eles se levantaram para seguir a palavra do Falso Caim, uma Ravnos chamado Ankla Hotep, o qual por um tempo teve todos se perguntando se ele era ou não, de fato, Caim. (Esta estória é narrada em *Berlin by Night*). Pelo que Pieterzoon está ciente, Ankla Hotep ainda está por aí, e embora ele não se passe por Caim, ele é considerado por ter um entendimento substancial sobre a atual situação. A coterie precisa procurar por ele e interroga-lo, para descobrir o que ele pode saber. O culto foi visto pela última vez em Berlim e é bem conhecido como o Culto de Caim.

Cena Três: Fogo nas Ruas de Berlim

Talvez surpreendentemente, não seja difícil sair de Londres para a Alemanhã, nem mesmo nestes tempos difíceis (mas o contrário é uma outra estória). Desde que a coterie aparentemente se passe por mortais, os personagens devem ficar relativamente seguros. Os Narradores estão livres para incodá-los com encontros no caminho, mas isto não é francamente necessário. Novamente, deixe os próprios jogadores decidirem como eles querem viajar.

Seja o que os personagens esperavam de Berlim, ela é tudo menos tão calma quanto Londres.

As ruas estão vazias e em desordem, e incontáveis incêndios abundam no encalço da perseguição de vampiros. As pessoas são poucas e muito espaçadas, a maioria ficando dentro de casa, distante do medo do que está lá fora. Os personagens devem ficar chocados pelo que eles vêem. Ninguém falou sobre isto, portanto como eles poderiam saber que as coisas estavam ruins?

Há auto-falantes montados nas quadras e nos cantos das ruas, repetindo anúncios públicos dizendo que as pessoas permaneçam calmas e fiquem dentro de casa até o governo ter resolvido tudo.

Cena Quatro: A Comuna Oculta

Os personagens não têm de vasculhar a metrópole inteira de Berlim antes de localizar os Membros locais. Na realidade, eles foram localizados no momento que eles entraram na cidade por um Nosferatu chamado Stefan, cuja missão é de manter um olho em quaisquer novas chegadas, determinar eles são ou não hostis, e se não, levá-los à relativa segurança da comunidade vampírica local.

A menos que os personagens ajam como busões ou maníacos inconsequentes, Stefan irá se aproximar deles e convidá-los para a comuna. Se questionado sobre o que é, ele somente diz a eles para esperar e ver. Se questionado sobre Ankla Hotep, ele diz que eles precisam falar com o líder da comuna.

Os personagens acham que a totalidade da população Cainita de Berlim realocaram-se para próximo da localização de algum acampamento abaixo do subúrbio de Schönefeld. O lugar é o suposto local para um aeropor, mas os Membros de Berlim, liderados por um Toreador chamado Hans Zroenik (também conhecido como o Maestro), o transformou em seu santuário. Estes Membros estão tão assustados quanto os mortais acima, e desconfiados de estranhos, após bandos de diableristas terem devastado pelas ruas de Berlim e várias outras grandes cidades na Alemanha, atacando qualquer Membro que eles encontravam. Sobreviver a beira de um frenesi em potencial e medo de perseguição, a maioria dos vampiros remanescente

da cidade são sanguess-facos procurando segurança nas quantidades. Aqueles poucos ancillae e anciões restantes tentam o seu melhor para proteger suas proles, fazendo o que eles podem pelos feridos e enfraquecidos. Com a escassez de sangue, eles podem infelizmente não oferecer aos personagens qualquer alimento, e eles podem encorajar a coterie a manter curta a sua estada. Eles estão muito interessados em estabelecer comunicação com Londres e os Nephtali, e esperançosamente conseguir a cooperação com o governo Alemão através das esferas de influência dos Nephtali. Falhar em fazer uso de seus laços com o governo após a Semana da Revelação deixou eles prejudicados e incapazes de se defender.

A coterie logo vai encontrar o Maestro, o qual de boa vontade responde quaisquer perguntas que eles puderem ter referente ao Culto de Caim, tão logo eles estejam prontos para ajudá-lo com seus problemas.

Zroenik pode dizer aos personagens o seguinte:

- O Culto de Caim, outrora conhecido como o Criado de Caim, ergueu-se em torno do Falso Caim durante a suposta Segunda Vinda de 1993, a qual transformou a comunidade de Membros de Berlim e da maioria da Europa em um verdadeiro pavilhão de pólvora.
- O culto desxou Berlim logo depois do Desmascaramento, após tentar recrutar tantos quantos possível após a Semana dos Pesadelos durante 1999.



• A última vez que o Maestro ouviu falar, Ankla Hotep está em Jönköping, Suécia, sob o convite do príncipe de lá – um Malkavian conhecido como Roos.

Cena Cinco: Gótico Escandinávo

A Escandinávia se prova ser inteiramente o oposto do que a coterie experimentou em Berlim. Os vampiros permanecem razoavelmente em segredo, mas abertos o suficiente de forma que as pessoas não tenham de se sentir tão ameaçadas. Eles aparentemente declararam que não é de interesse deles matar, mutilar ou aterrorizar as pessoas, e eles querem somente coexistir em paz com a humanidade. Afinal de contas, eles assim o fizeram por mais do que mil anos. Com a exceção das cidades do Sabá, os vampiros ainda contribuem com a sociedade, ajudando onde eles puderem e permitindo ao governo o conhecimento para seus negócios e intenções. Tem sido difícil para os mortais compreenderem o conceito de Sabá e Camarilla, especialmente dado a presença de várias áreas de dominância Sabá. Entretanto, a Camarilla foi rápida em tomar muitas destas cidades e povoados com o mínimo de conflito, conduzindo a maioria dos Sabá para fora e recrutando o resto.

A maioria dos Escandinavos estão cientes do que está acontecendo através do mundo, mas poucos verdadeiramente se importam. Alguns protestos ocorrem, é claro, e muitos debates públicos se espalham, mas pouco é feito na realidade. Grupos preocupados confrontam políticos locais, os quais fazem um monte de promessas, resultando na criação de várias novas leis. A mais considerável destas é a Lei de Harmonia dos Membros, a qual obedientemente estabelece que nenhum mortal ou vampiro é, sob quaisquer circunstâncias, permitido a machucar um ao outro, de acordo com a legislatura regular. Além disso, a Lei de Harmonia dos Membros estabelece que os vampiros estão proibidos de sugar sangue dos mortais que não estejam dispostos. Os governos tanto da Noruega quanto da Suécia encorajaram seus cidadãos a doar mais sangue, para que os vampiros possam se sustentar através de contas especiais em bancos de sangue.

As pessoas principalmente seguem sobre seus assuntos, obviamente mais assustados do que o normal, mas se recusando a deixar qualquer parte deste medo mudar as suas vidas. Contanto que eles não sejam forçados sob o controle de mais alguém, eles estão satisfeitos.

Cena Sete: Am Audiência com Caim

Os personagens chegam a se encontrar no coração da Suécia, e parece ser estranho estar lá. Eles ainda sentem o vazio por dentro conforme seu sangue continua a enfraquecer, e parece quase desesperador estar procurando por respostas aqui, na área rural sueca. Zroenik deu à coterie meios de contatar os vampiros suecos – um número de telefone. Discando-o leva a um indivíduo anônimo, o qual dá a eles direções para

o Hotel Ibis. (Note que os personagens obviamente não precisam na realidade estar na Suécia para ligar para o número, embora eles devam estar presentes para falar com Ankla Hotep).

Aqui Roos e seu séquito – e também Ankla Hotep, o Falso Caim – encontram eles. A célula de Jönköping do Culto de Caim não é uma instuição permanente. Seu santuário no paraíso rural sueco é apenas temporário, com numerosos mortais encantados como bonecas de sangue. A razão para isto é que o culto está expandindo em larga escala, e seus membros descobriram muitas pistas na última década. Fora de Gothenburg rumores alegam que supostamente está escondido um verdadeiro Santo Graal vampírico. Os verdadeiros poderes e conteúdos deste “graal” são desconhecidos. O culto suspeita que um dos Antediluvianos, possivelmente o [Gangrel], o Absimiliard ou o [Ventrue] saíram seus segredos, e o escondem durante a era da Segunda Cidade. Todos estes três Antediluvianos caminham para o Norte, e o culto espera recuperar a evidência de sua localização ao seguir os Antigos.

O fato de que Ankla Hotep obviamente está sobre uma riqueza de informação é clara. E embora ele não fale em enigmas por assim dizer, é certamente perito o suficiente. Ele usa analogias e metáforas, misturadas com simples declarações. Ele é claramente insano, mas se há algo que qualquer Cainita saiba, é o fato de que a compreensão emerge da aparente loucura.

Ankla Hotep tem a seguinte informação e observações críticas, o que podem ser derivados através da conversa:

- Ele confirma que os Antediluvianos estão se levantando. Muitos deles espreitam nas sombras, despertos e ativos, colocando suas peças no lugar pela sua terrível Jyhad, organizando para a realização da Gehenna. Ele pode sentir isto, ele diz, e embora a sua palavra não seja prova de nada, ele também alega ter consultado várias outras fontes místicas confiáveis que dão todo o suporte a sua conclusão. Quando perguntado sobre quais são estas fontes, ele se recusa a responder.

- A Cidade Perdida está reaparecendo nas areias. Ele diz isto com tanta confiança que os personagens devem quase estar preparados para levar a séria a sua palavra. Quaisquer respostas que eles procuram com relação à Gehenna, eles devem provavelmente encontrá-las lá.

- Um Dragão se levantou a sudeste daqui. Embora ele não possa mais falar com relação a esse tópico.

- Todos os desastres naturais que ocorrem têm um significado.

- Há mais uma luz para queimar, antes da Escridão chegar. Ela não deve tremeluzir e morrer.

- Há um templo onde os Cainitas devoram Cainitas. Agora um Antigo está preso dentro. Ele guarda a chave para a divindade. Aqueles que verdadeiramente escaparam do controle da Morte sabem de uma forma por dentro.

"O Assunto Atual"

No estúdio de televisão do *O Assunto Atual*, o apresentador John Fordham senta-se em frente a dois homens e uma mulher. No fundo, um terceiro homem está sentado.

Fordham se dirige ao telespectador. "Para este debate ao vivo nós teremos a companhia do historiador Kent Niederman, o sociólogo Richard Rollingsworth e a criticamente aclamada teorista religiosa Mary-Ann Margareths, para discutir como o mundo foi afetado ao descobrir que uma sociedade secreta de vampiros, ou 'Membros', alega descender do Caim da Bíblia, residiram entre nós por nossa história inteira". Ele acena para cada um dos convidados que ele acabou de apresentar. "Senhores, madame", ele diz, e então se vira para encarar uma câmera diferente. "Mas agora, vamos dar as boas vindas a nosso convidado especial, Jan Pieterzoon, líder da organização vampírica conhecida como os Nephtali, a qual é sediada aqui em Londres". Pieterzoon modeve-se em seu assent enquanto ele é apresentado, e torna-se o foco.

"Eu suponho que o tópico na mente de todos esta semana seja esta 'Gehenna' que nós temos escutado falar. De acordo com alguns, este é um evento de Fim do Mundo que seus... pessoas estavam esperando por séculos, alguns podem até dizer milênios", começa Fordham.

Pieterzoon acena com a cabeça. "Está correto".

Fordham continua. "Muitos alegam que a existência de sua raça... é apropriado chama-los de uma raça diferente, ou vocês se consideram humanos?"

"Nós somos de fato uma diferente raça dos mortais", Pieterzoon declara, destacado e factual.

"Certo. Essa é a existência de sua... raça", ele balança sua cabeça, como se esperando aprovação, "é a prova literal da existência de Deus, e a verdade da Gênesis como explicada na Bíblia—"

"Se eu puder interromper, John", Niederman interrompe, "eu irei apenas salientar que embora estas pessoas assumam sua descendência de Caim, isto não necessariamente significa que esteja correto. A maioria dos Cristãos acreditam que eles descendem de Adão, mas nós sabemos que esta probabilidade carrega não mais que um significado simbólico—"

Ele é interrompido, por sua vez, por Margareths. "Não sejas absurdo, Niederman. Estas criaturas são claramente sobrenaturais, como alguém que suficientemente categorizaria Deus, assim emprestando a verdade ao ciclo da Gênesis".

Pieterzoon franze as sobrancelhas. "Com licença?"

"Mas—" Fordham tenta, mas não é admitido.

"O que eu gostaria de saber é como vocês vampiros vão lidar com o caos no mundo todo pelo qual vocês são responsáveis", Rollingsworth dispara.

"Eu não vejo—" é a única reação que Pieterzoon consegue fazer, antes de Niederman e Margareths debaterem entre si em semânticas com respeito a vampiros, falando deles como se Pieterzoon não estivesse sequer lá.

O resto do debate não fica exatamente produtivo a partir deste ponto.

Ato Três:

Retorno do Dragão

Este ato vê os personagens ao lado do fundador do clã Tremere e sua cria Etrius, confrontados com o Antediluviano Tzimisce em uma batalha pavorosa, para por um fim ao terror do [Tzimisce]. Ele não é separado em cenas, de forma a permitir ao Narrador estruturar-lo como ele achar melhor.

Os personagens podem não querer encarar novamente o Antediluviano Tzimisce, especialmente agora que ele está ainda mais poderoso do que ele foi na última vez que eles o encontraram. Você pode até ser requisitado a trabalhar com alguma persuasão realmente pesada para fazê-los concordar com isto. Se você falhar em fazer a perspectiva nem um pouco atraente para eles, então desista dela. Ao invés, faça o [Tzimisce] começar um Reino da Carne, talvez inspirado pelo

Capítulo Cinco: O Calvário de Deus, e combine estas duas histórias. Em todo o caso, o [Tzimisce] irá então ser apresentado no final deste cenário, e ele encontrará o julgamento através de Saulot.

Entra Etrius

Após passar algumas noites em Londres fazendo o que eles quiserem, os personagens são convocados ao seu quartel-general de Londres. Eles são recebidos por Calebros, o qual explicar que uma pessoa que eles queriam ver havia recentemente chegado.

A pessoa é ninguém menos que Etrius, a cria de Tremere, e antigo membro do Conselho dos Sete Tremere. Etrius carrega graves notícias de fato. A algum tempo atrás, o corpo do Tremere, que estava dormente nas criptas abaixo da capela de Viena do clã, desapareceu. Ninguém sabia para onde ele possa ter ido,



mas o mais certo era que o próprio Antediluviano não estava por trás do desaparecimento. Uma busca massiva foi empreendida, provando-se infrutífera, e uma crise iminente poderia estar à mão.

Então, algumas noites atrás, o corpo do Tremere reapareceu na entrada da capela. Primeiro houve celebração, porque os Bruxos pensaram que seu fundador havia retornado. Eles estavam muito errados.

O ser na forma do Tremere teve um acesso de fúria, invocando poderes além de qualquer familiaridade aos Tremere, e ele matou todos os membros da capela sem discriminação. Apenas Etrius conseguiu fugir com relativa segurança, mas somente após descobrir o que estava acontecendo. O ser que ocupava o corpo do Tremere era ninguém menos que o Antediluviano Tzimisce, que havia se levantado no corpo do Tremere. Após matar todos os Tremere, e muito provavelmente muitos outros vampiros em Viena, ele deixou uma trilha de morte e terror atrás, movendo-se em direção a uma capela outrora proeminente dos Tremere, Ceoris, em Transilvânia. Etrius o seguiu parte do caminho, mas como ele começou a se deformar e transformar, ele perdeu a coragem e escapou para procurar ajuda. Ele havia escutado que os personagens enfrentaram o [Tzimisce] no passado, e ele implora a eles a ajudá-lo a destruir ele, por qualquer meio necessário.

Ele pede a eles para considerar o que o Dragão pode fazer quando ele tiver terminado de caçar todos as suas progénies e aqueles descendentes dos Tremere – sem mencionar o quanto poderoso ele estará quando tiver recuperado todo o seu sangue e poder e reivindicando as lamas daqueles que ele devorou. O mundo estará certamente condenado! Agora ele ainda está fraco, tanto do seu recente despertar, quanto através do que esteja causando o enfraquecimento do Sangue de Caim, portanto seja o que deve ser feito, deve ser feito com relativa pressa.

Etrius não está mentindo. De Ceoris, o Dragão chama a todas as suas crias no mundo, os quais novamente se encontram inexplicavelmente atraídos para ele contra a sua vontade, apenas mais claro agora do que antes. (Veja pág. 144). Muitos do que falham em resistir ao chamado são subsequentemente devorados, e o resto garantiu que este seja o destino de um verdadeiro exército de Demônios. Alguns são feitos de carne em lisos tentáculos de carne, ou outras formas brutais, apenas consciente e em tal dor lascinante quanto mal consegue sequer ter imaginado.

Observe que o chamado agora também afeta o Clã Tremere, e muitos Bruxos trabalham ao longo do tempo tentando inventar rituais para resistir ao chamado.

Sozinhos, os personagens devem ter nenhuma chance de serem capazes de destruir o Antediluviano Tzimisce. Muito embora seus poderes estejam despertos como eles estão, ele comparativamente ainda é incrivelmente forte, por causa da multidão de poderes que ele pode contar, e sua Vicissitude não está

desperta. Uma razão para isto pode ser o como ela seja na realidade parte dos Tremere, em algum nível genético-místico, onde ele está para sempre intrinsecamente ligado a isto.

Enquanto ele foi o único capaz de escapar à carnificina em Vienna, Etrius está aterrorizado. Enquanto suplica pela ajuda dos personagens, ele recorre a quaisquer meios necessários para persuadir eles. Ele fár qualquer coisa. Ele ensinará Taumaturgia a eles, ele dará dinheiro a eles, o que ele desejarem. Com sorte, os personagens já haviam decidido fazer isto de qualquer jeito, e, portanto, concordam. Além de persuadir, entretanto, pode ser necessário e o Narrador deve levar em conta as Naturezas dos personagens quando estiver adaptando as novas táticas de Etrius para recorrer a sua ajuda.

Etrius e Tremere

Etrius explica que a Transilvânia é o lar de um demônio chamado Kupala, um demônio tão poderoso que ele na realidade é um só com a própria terra dos Cárpatos. Todavia, do que Etrius conseguiu descobrir, ele está mantido em cativeiro na terra, após ter sido ligado por um ritual tão poderoso que poucos o teriam visto.

Kupala é um inimigo mortal do [Tzimisce], o qual uma vez roubou seus poderes a milhares de anos atrás. Etrius argumenta que a única forma de parar o Draão seja libertar Kupala, para que ele roube do Antediluviano revivido suas habilidades, deixando-o impotente.

Mas como você liberta tal demônio?

Não somente os personagens Nephtali vão atrás do [Tzimisce]. Não, na sua busca sagrada de ressuscitar Set, a eliminação das ameaças é uma tarefa vital para os Setitas. Hesha pode solicitar que os personagens viagem para Transilvânia para descobrir o que é toda essa confusão, e eles podem até fazer acordos com o Tremere na exata mesma forma que os Nephtali.

Os planos de Ambrogino são vastos e bem concebidos. Ele pessoalmente leva os personagens à Transilvânia. Ele precisa de algo que o Antediluviano tem – algo que será da maior importância no ápice de sua busca: a habilidade de moldar a carne.

Vykos enviará seu Sabá à Transilvânia, mas ela própria não irá, com medo das consequências que devem apanhar o [Tzimisce]. Ele *definitivamente* quer ver a sua Morte Final, não só o melhor para o Sabá ou ela mesma, mas na realidade para o melhor de todos.

Os personagens poderiam buscar vários cursos se você não quiser usar a opção Tremere (ou se os personagens simplesmente não quiserem levá-lo).

Os personagens poderiam consultar um outro demônio, se eles conseguirem achar um. Para os Narradores que estão familiarizados com o **Demônio: A Queda**, Kupala pode se traduzir como um Mundano que muitos demônios desejam ver mandado de volta para o Inferno. Alternativamente, um mago suficiente

poderoso poderia fazer isto, ou, bem menos provável, até um caçador poderoso (embora alguém como este seja provavelmente melhor usado como uma fonte de informação do que um atacante frontal). Um outro curso, especialmente apropriado se os personagens forem veterenos do **Crônicas de Transilvânia**, é localizar o mestre mação que amarrou Kupala em primeiro lugar. Mas, assumindo que esse mação sobreviveu aos eventos do **Crônicas de Transilvânia**, o quanto ávido estaria ele para se livrar do demônio?

Um Tremere muito poderoso poderia provavelmente fazer isto. Mas quem? Falta a Etrius o conhecimento apropriado, e seu mestre, Tremere, desapareceu. Seu companheiro Goratrix poderia provavelmente ter feito isto, mas ele desertou a anos atrás, e ninguém ouvir falar dele desde então. Referências cruzadas com qualquer ex-Sabá no Nephtali revelarão que Goratrix e sua linhagem inteira desapareceu a alguns anos atrás. Isso deixou muito poucas opções a esse respeito. Ou deixou?

Tremere, habitando o corpo de Goratrix, também sente atração. Seu corpo ainda armazena o sangue do Tzimisce, usado para artificialmente se tornar em um vampiro com suas disciplinas. Ele sabe que Etrius fugiu, e ele também sabe que Etrius é o único que pode ajudá-lo a ser elevado à Terceira Geração novamente. Portanto, ele está na realidade ativamente buscando a sua disciplina. Conhecendo Etrius, Tremere sabe que o único lugar que ele irá se sentir seguro é entre os recentemente formados Nephtali, a única facção da Camarilla com relativa estabilidade neste momento.

Em algum ponto outro outro, os personagens encontram o Tremere. Novamente, se os personagens jogaram através das **Crônicas de Transilvânia**, eles podem até ter encontrado ele antes no corpo que ele atualmente usa, o qual é esse do Goratrix. A menos que os personagens viram esta encarnação do grande Usurpador como Goratrix, eles devem ser incapazes de discernir a verdadeira identidade do Tremere, independente de se Etrius estiver na realidade ciente disto ou não. Afinal de contas, isto foi a quase mil anos...

Felizmente, Goratrix é tudo o que eles precisam, e ele supostamente possui o conhecimento necessário para libertar o demônio Kupula. Ele parece disposto e ávido para ajuda-los. Talvez até muito ávido, embora o Narrador deva não precisar exagerar. Seja o que Etrius saiba, ele mantém sua boca fechada após a chegada de Goratrix.

Os Cárpatos estão em ruínas. Enchentes, incêndios e outros desastres naturais se abateram sobre terra, e virtualmente tudo entre Krakow e Bucharest está sendo consumido pelos elementos. O Antigo caminhou por estas terras, e a desordem que se segue no despertar de um Antediluviano é a prova de sua passagem.

Não ter devorado todas as suas crias, [Tzimisce] deixou alguns Demônios escravizar vilas inteiras de mortais, criando o Inferno na terra. A conexão de toda esta atividade é o covil do Antigo, Ceoris. Resta nenhum Tremere após a vinda do Dragão. Todos, foram massacrados.

Conforme os personagens se aproximam da capela dos Bruxos, eles podem literalmente sentir a presença do Antigo. De repente eles percebem que eles subconscientemente devem ter sentido o mesmo em Nova York, pelo o que eles lembram. Eles percebem agora, pela primeira vez, que este é o mesmo inimigo que eles enfrentaram lá, só que desta vez ele está muito mais poderoso.

Tremere/Goratrix não ousa chegar muito perto da capela, com medo de ser percebido. O que ninguém havia contado é o fato de que o Dragão sabe que eles estão lá. Ele consegue senti-los, através o sangue poderoso nas veias do Tremere, o qual pertence ao verdadeiro Antediluviano.

Tremere começa o seu ritual. Este ato tanto surpreende quanto enfurece o [Tzimisce], e o Dragão se levanta diante dos personagens em sua completa e pavorosa glória. Uma montanha de carne e ossos, o monstro emerge da terra, poeira e pedras borrifam como uma fonte enquanto ele assim o faz. Ele berra profundamente, um ronco tão alto que todos precisam cobrir seus ouvidos. Os personagens com Sentidos Aguçados ativado levam três níveis de vitalidade de dano contusivo cada um. Ele parece falar com eles, mas ninguém é capaz de comprehendê-lo, nem sequer quaisquer Demônios na coterie.

A besta tem a aparência do mais pavoroso dos dragões Asiáticos, combinado com o que parece ser os anexos e extremidades de uma criatura do fundo do mar. Seu torso é vários metros comprido e tremendamente flexível, revestido em uma pele negra-acinzentada e oleosa. Seus ombros estão altos, braços extendidos diretamente deles, cobertos em farpas que terminam em mãos maciças e com garras. Sua cabeça é larga e aterrorizante, e uma grande boca que divide seu rosto maciço, revelando fileira sobre fileira de presas. Seu nariz se assemelha a de um morcego. Seus olhos são enormes – verdadeiramente desproporcionais à sua cabeça – e eles tem um matiz amarelo escuro, com veias rubras se espalhando como vias em um mapa de cidade. Flácidos fios de cabelo parecidos com carne, preto em cor e tão extenso quanto os dedos de um homem grande, coroa a cabeça da besta. Na realidade, é inteiramente provável que a coroa de fato seja composta de dedos, pretos como piche. Longas farpas extendem-se de suas costas, e asas grandes como de um morcego irrompem de suas omoplatas, pelo menos 15 metros ou mais em envergadura. Sua parte inferior do corpo ainda está obscurecida, enquanto ela fica erguida do buraco no chão que ela emergiu, mas pontas de uma espessa miríade de tentáculos de carne parecem

brincar sobre a beira do buraco aberto.

No momento da entrevista, o Tremere conseguiu de alguma forma finalizar o seu ritual. Verdade seja dita, ele estava preparando isto por algum tempo durante a jornada ao longo dos Cárpatos, e ele precisava apenas o completou.

A terra treme novamente, e o monstro ctônico parece tão surpreso quanto o resto. (Isso é, se for sequer possível determinar qualquer reação em seu semblante sobrenatural). A área inteira obscurece e torna-se quase escura, e uma voz sobrenatural e primordial quebra a reverberação suspensa, em uma língua que ninguém presente consegue identificar ou compreender.

De repente, duas enormes torres de terra em cada lado da Besta irrompem, e se chocam em baixo sobre ele, forçando-o a recuar para o solo. A coterie faria bem correr praticamente agora, para as fendas de terra, brotando rochas estratificadas, raízes e outros escombros em todas as direções, enquanto ele rola para frente e para trás, mudando como um ser mole de barro esprimido e puxado. Árvores, rochedos e outras partes da geografia são arrancados à parte ou arremessados como mero destroços. O aspecto visual desito não é definitivamente o pior. Os sons são horripilantes – grotescos guinchos e uivos, sugerindo ideias de dinossauros mais do que qualquer coisa de mamífero. A cacofonia rasga através da alma pior do que qualquer coisa imaginável, e os personagens devem passar em um teste de Força de Vontade com dificuldade 8 para evitar o que equivale ao Rötschrek.

A luta segue por duas noites inteiras, mas principalmente no subsolo, portanto a luz do sol não interfere nela. Os personagens podem fugir para uma distância segura, mas os combatentes circulam como se eles estivessem brincando na areia. Se os personagens pretendem ficar para testemunhar a vitória, eles precisam ficar em movimento para verdadeiramente ficarem seguros. Se os personagens simplesmente fugirem, esse é o chamado deles, mas o Tremere/Goratrix os encoraja a ficar, prometendo que ele irá garantir que eles todos fiquem seguros.

Próximo do fim da segunda noite os terremotos acabam. Cuidadosamente retornando à cena da batalha revela uma figura em pé, mas nenhum outro é visto. Ele está severamente ferido, e parece muito zangado onde ele está de pé. A forma não é aquela do Dragão, mas de uma forma mais humana. Ambos Tremere e Etrius recuam, e Etrius olha para Tremere/Goratrix.

“Mestre...”

“Eu... eu sei”, Tremere/Goratrix responde. “Mas... onde diabos está Saulot?!”

Não deixando os personagens se perguntar sobre este, ele salta no Antediluviano ferido. Etrius desaparece, gritando, e os personagens são deixados testemunhando o Tremere/Goratrix rasgado em pedaços o

insano e frenético Antediluviano Tzimisce. Enquanto ele drena até a última gota de sangue do seu próprio e antigo corpo, ele vira para olhar os personagens. E seu rosto respingado de sangue se divide em um riso forçado.

"Seus tolos miseráveis! Eu apenas os usei para chegar a este ponto. Agora meus verdadeiros poderes estão restaurados, e vocês devem ser as minhas primeiras vítimas! Eu apenas trouxe vocês junto como um pedaço de refeição!" Ele ri maniacamente. "Ninguém pode me impedir agora, nem sequer..." Ele congela. O horror banha por sobre seu rosto. Ele lentamente olha abaixo dele, em suas mãos, em seu corpo.

Seus poderes falham.

Se os personagens perceberem isto, eles vão tomar vantagem de todas as formas possíveis. Deixe eles acabarem com o Usurpador! O bastardo merece isto! Mas eles precisam ser rápidos sobre isto, poise ele não dará uma outra chance para contra-atacar. (Para uma coterie Giovanni, Ambrogino Giovanni irá tentar diablerizar o próprio Tzimisce. Falhando nisso - se, por exemplo, o Tremere estiver com a coterie - Ambrogino irá ao invés se ajudar com algum sangue Usurpador).

Dois Antediluvianos e um demônio mortos nessa noite. Os personagens foram testemunhas de uma das mais épicas batalhas desde a época da Segunda Cidade.

Espelho, Espelho

Os personagens devem estar tanto impressionados quanto aterrorizados enquanto eles retornam para Londres.

Após este evento, dê a eles algum tempo livre. Você pode deixá-los ter algumas atribuições fáceis na sede dos Nephtali, ou fazer algo mais que eles realmente queiram fazer. Eles acabaram de destruir um Antediluviano. Eles merecem isto.

Entre os pertences do Tremere - o que o Narrador pode determinar, levando em consideração o que ele julgue útil para os personagens em seu esforço iminente - há um espelho de cristal, cuidadosamente embrulhado em um tecido espesso e aveludado para impedi-lo de quebrar. Quando visto do ângulo apropriado, ele revela um rosto atormentado, preso em um grito interminável. Este é Goratrix, o qual Tremere expulsou de seu corpo quando o Usurpador o roubou.

Escoltando o Anjo

Imediatamente após o seu retorno a Londres, é pedido a eles para viajar à Montreal para se encontrarem e escoltarem uma Cainita chamada Myca Vykos de volta à sede dos Nephtali em Londres. Tendo recentemente desertado do Sabá, é dito que Vykos tinha grande influência, e também mais provavelmente muito conhecimento. Como o Sabá sempre foi inclinado a destruir os antediluvianos, muitos no

Conselho vêem Vykos como uma grande vantagem. Jan permanece quieto, pois ele teve encontros com Sasha Vykos no passado. Entretanto, ele não quer esta experiência de influenciar as decisões do Conselho.

Os personagens podem ter encontrado Vykos (até várias vezes), eles devem ter resistido em qualquer uma entre as muitas crônicas publicadas apresentando esse personagem no passado. Eles podem até ter um relacionamento razoavelmente bom com a enigmática Demônia. Se o último encontro deles resultou em animosidade, o Narrador deve aconselhá-los que até os inimigos podem ter de dormir juntos nestes tempos, e deixar seu antagonismo para trás. Claro que, alguém tão culta quanto Vykos, apesar de uma história cruel, pelo menos deve ser capaz de tanto civilidade.

Após os recentes eventos dos tumultos dentro do Sabá, o Anjo de Caim, Sasha Vykos, retirou-se para Montreal. Despertar uma noite e encontrar sua mais recente e adotada aparência caída e sua forma original masculina reassumida, aquele que um dia foi o Cainita Bizantino Myca Vykos tomou isto por ser um sinal e eleito para permanecer nessa forma.

Agora que a Gehenna chegou, Vykos teve de certa forma uma epifania. Ele não deseja servir o Antediluviano Tzimisce, o qual foi uma das razões do porque ele mudou. Ter encontrado Lambach Ruthven, Vykos confirmou suas suspeitas de que o antigo havia despertado, e com o Sabá continuamente se destruindo, ele precisou buscar outros aliados.

Os Nephtali parecem como um aliado útil.

Os personagens são enviados à Montreal, onde eles devem se encontrar e escoltar Myca Vykos e seu pequeno séquito de volta à Londres. O nome "Sasha Vykos" é uma lenda, até entre a Camarilla, mas poucos estão familiarizados com este Myca.

Myca atualmente habita no Hotel Rainha Elizabeth, onde ele encontra a coterie. Myca é um homem charmoso, amigável e inquisitivo, não muito diferentes de Rosenkrantz. Ele parece genuinamente interessado em aprender sobre os personagens e conhecê-los (especialmente como eles estão indo nestes tempos horíveis). Ele está particularmente interessado em escutar sobre qualquer um dos seus esforços.

Enquanto os personagens e Myca se preparam para deixar o hotel, um grupo de assassinos vestidos com mantos pretos ao estilo do Oriente Médio aparecem e os atacam. Os personagens se voltam para os atacantes, mas eles não conseguem capturar algum. Aqueles que caíram parecem terem estado equipados com algum ritual suicida que imediatamente torna eles em pó para evitar a identificação. Aqueles não massacrados ou que não caíram, escapam. Os personagens estão livres para perseguir, mas os atacantes altamente habilidosos desaparecem. Myca alega não saber o que eles queriam, e ele salienta que eles apenas poderiam tão facilmente terem sido inimigos dos Nephtali quanto dele mesmo.

Outras Opções

Obviamente, os Narradores têm algumas alternativas quanto a como acabará este encontro em particular. Conhecendo Vykos, e que ele tem um mundo de informações valiosas, os Setitas da Corte de Fogo podem enviar os personagens à Montrela para extorquir esse ex-aliado por algo dessa inteligência. Vikos está na companhia de um pequeno bando de jovens Sabá, a qual a coterie deve enfrentar para chegar à Vykos. Note também que Vykos está tremendamente poderoso, mesmo no estado enfraquecido que todos os Cainitas sofrem.

A versão Sabá deste encontro é a qual os personagens e Vykos são apresentados aos Nephtali neste ponto. Vykos concordou de se encontrar e discutir com a nova facção da Camarilla, e ele traz os personagens com ele. De agora em diante, se os personagens concordarem em se juntar aos Nephtali, siga no lugar a linha de trama padrão.

Os grupos Giovanni podem pular esta cena, mas os Narradores devem se sentir livres para incluir eventos similares àqueles dos Setitas.

Novos Aliados ou Velhos Inimigos?

Em qualquer ponto após recrutar Vykos, os personagens podem usá-lo como um recurso. Ele é altamente educado, e ele guarda muitos segredos, muitos dos quais ele cuidadosamente divulga ou não, baseado em seu relacionamento com os personagens. Vykos pode elaborar em vários dos pontos que Ankla Hotep apresentou aos personagens. Das peças específicas de conhecimento que os personagens descobriram, ele tem esta informação para compartilhar:

- Da Cidade Perdida ele sabe pouco, mas ele acha que ela pode ser uma referência à Enoch, falada no mito Cainita como a Primeira Cidade. Todavia, para seu conhecimento, uma seita conhecida, agora destruída, como Tal'mahe'Rah alega estar de posse dos restos espirituais nas Terras dos Mortos. Essa estória pode tinha sido uma mentira, mas isto é tudo o que ele sabe.

- Ele acredita que o referido templo de Ankla Hotep possa ser Kaymakli, uma cidade subterrânea onde um antigo vampiro aprisionou centenas de seus descendentes e a amaldiçoou de forma que qualquer Cainita que o entre ficaria preso do lado de dentro, incapaz de reemergir. Vykos pode certamente ver a importância deste lugar: Kaymakli deve ter abrigado incrível conhecimento e compreensão, e seja qual Antigo que o empregou como uma tumba eterna devia saber, é certo de ser encontrado lá.

Em Outros Noticiários Hoje...

Jennifer McBride traz as mais recentes notícias de toda parte do mundo.

“O terceiro dia de tumulto na maioria das cidades europeias continua em meio a uma escalada de medo do Fim do Mundo. Em Londres, seis pessoas fo-

ram pisoteadas até a morte do lado e fora da Sede dos Nephtali hoje mais cedo, quando a milícia do governo dispersou as multidões desenfreadas tentando força seu caminho para dentro do prédio.

“Enquanto isso, na América do Sul, o combate continua a subir—”

A gravação mostrando tropas paramilitares enfrentando manifestantes nas ruas das cidades corta. Civis são pegos no fogo cruzado, e prédios estão em chamas. Alguns dos guerrilheiros são obviamente vampiros.

“—e com o governo Colombiano tendo sido derubado, várias cidades estão agora alegando estar sob a ordem independente dos vampiros do Sabá. Em uma conferência de imprensa hoje, o presidente estado unidense declarou que enquanto os tumultos em Los Angeles e Chicago continuem, os Estados Unidos não tomarão qualquer outra ação no exterior. Ele solicitou à Grande Bretânea e à União Europeia para intervir, pois o estado na Europa continua a estar relativamente estável”.

Ato Quatro: Das Cinzas às Cinzas...

O ato a seguir vê os personagens descobrindo um templo misterioso construído por vampiros e dirigem-se para ele. O templo é Kaymakli, a tumba de milhares de Membros. Os personagens devem definitivamente sentir que eles estão fazendo as coisas acontecerem e desenterrando respostas que poderiam potencialmente salvar tudo.

Kaymakli e o Banquete da Loucura

O Antediluviano de uma linhagem agora morta uma vez estabeleceu o seu domínio sobre duas grandes cidades chamadas Derinkuyu e Kaymakli. Seja por qual razão, o Antigo conhecido como Cappadocius, acreditado por muitos por ser Ashur, convocou para ele todas as suas crias no mundo, uma assombrosa quantidade de 12.000. Ele pediu a seus descendentes dividir sua quantidade em dois grupos, dependendo das suas respostas à suas perguntas. O Capadócio perguntou à suas crias quem entre eles havia ajudado a construir ou planejar um templo; quem poderia ler ou escrever; quem seguiu a Via Caeli ou a Estrada do Paraíso; quem buscou pelas as respostas do Grande Mistério da Morte. Todos aqueles que responderam foram trazidos para fora da cidade, enquanto que aqueles que não responderam foram guiados para dentro de suas catacumbas. A grande maioria foi então selada dentro, uma grande mó rolou diante da única entrada, e Cappadocius chorou lágrimas amargas de carmesim enquanto ele forjava acima do arco, “Jamais deixe nenhuma cria de Caim sair através desta passagem; deixe nenhum filho de Set entrar”.

Dentro, milhares de vampiros tornaram-se vítimas de suas próprias fileiras, durante o que seria dito



como o Banquete da Loucura, pois a sede por sangue eventualmente superou os dóceis e plácidos membros do Clã da Morte, e plausivelmente aqueles que sobreviveram caindo em torpor.

Séculos mais tarde, praticamente toda a linha de Cappadocius desapareceu, deixando para trás apenas a linhagem veneziana conhecida como os Giovanni.

Possivelmente, os segredos dos Cappadocius ainda existem dentro das paredes de pedra do templo, as quais foram o porquê do líder dos Giovanni – Augustus, cria de Cappadocius – aventurou-se dentro em 2001, completamente ciente da maldição.

Agora o templo não apenas guarda os mistérios do Clã da Morte, mas também os segredos mais clandestinos dos Giovanni estão selados dentro. E como a solução para a apoteose mística de Cappadocius, um ritual dito ser capaz de realizar sua aspiração a divindade, permanece lá com Augustus.

O Êxodo Sombrio dos Lazarenos

Os personagens irão provavelmente estar cautelosos de entrar em uma inescapável armadilha mortal, e buscar formas de garantir sua fuga antes deles se aventurarem para dentro dela. Há formas de entrar em Kaymakli e emergir com segurança, mas logicamente falando, milhares de vampiros presos dentro iriam cedo ou tarde achar uma forma de escapar.

De fato, alguns acharam.

Entre aqueles que foram setenciados ao encarceramento dentro de Kaymakli foi um grupo seguindo

Lazarus, antes a cria favorita de Cappadocius. A maioria dos Lazarenos não consideraram o chamado de seu Antigo, pois o próprio Lazzarus havia previsto o Banquete da Loucura e temeu que seu envolvimento com os Seguidores de Set levaria a seu imediato banimento. Entretanto, alguns de seus seguidores menos afortunados, investigaram fundo dentro do Continente Escuro senão o Egito, consideraram que o chamado de seu mestre e ter viajado à Kaymakli, apenas para se encontrarem entre aqueles sentenciados a descer para dentro de suas catacumbas.

Os seguidores de Lazarus primeiramente tentaram escapar da resultante carnificina e se retiraram para baixo tão distante quanto eles puderam ir. Confiantes de que seu conhecimento dos mistérios da morte iria eventualmente ajudá-los a escapar e que a armadilha era apenas um teste para permitir aqueles verdadeiramente dignos de escapar, os Lazarenos pacientemente pesquisaram e estudaram os segredos da vida após a morte. Eventualmente um deles aparentemente encontrou a solução.

Ao desenvolver seus poderes sobre a morte além do que qualquer outros de seu clã havia alcançado no passado, os Lazarenos conseguiram perfurar a Mortalha separando as terras da morte das terras dos vivos. Entretanto, a realização provou-se ser menos benéfica do que eles primeiramente assumiram. Os Lazarenos se encontraram presos novamente, mas desta vez do lado de fora do templo, de fato fora da totalidade do mun-

do. Confinados no incorpório Mundo dos Mortos, os Lazarenos executaram um êxodo para descobrir uma forma de escapar.

Eles emergiram centenas de anos depois, encontrando o mundo mudado além de suas imaginações mais selvagens e seu clã extinto. Eles descobriram a traição dos Giovanni e a repressão da Camarilla. Para sempre alterados pelo seu tempo nas Terras Sombrias, os Lazarenos se aproximaram do Sabá, e requisitaram a adesão, trazendo com ele suas necromâncias distorcidas, eles mesmos influenciados pelos finados vampiros Giovanni que eles capturaram e torturaram atrás de respostas.

Tendo não somente escapado de Kaymakli, os Percussores do Ódio também escaparam do calamitoso destino herdado por seu clã, um fato que certamente não escapou de suas mentes. Tendo trapaceado a Morte Final, muito destes vampiros são completamente amargurados pelo seu êxodo sombrio, e os horrores de Kaymakli continuarão a assombrar todos eles até cada um deles encontrar a Morte Final.

Os Percussores do Ódio

Possuir o mesmo sangue potente que permitiu Cappadocius a gerar muitas progénies, contudo as fileiras dos Percussores do Ódio mantiveram poucas as suas quantidades durante os poucos anos de sua adesão com o Sabá. Vykos está ciente de algum laço entre os Percussores do Ódio e os Giovanni, mas muito embora ele não necessariamente chegue à conclusão de que eles tenham a mesma origem, ele ainda sente que eles podem ter algo a contribuir. Ele tem associados dentro do Sabá que poderiam estabelecer um encontro entre os personagens e alguns dos Lazarenos. Dando a ele algumas noites, permite que Vykos desenterre um bando de Percussores na cidade Barranquilla, na Colômbia, mas os personagens teriam de viajar para lá para localizá-los.

Regime Crimson

A América do Sul sempre foi um território preferido para o Sabá, cujo deleite sanguinário combina perfeitamente com aquele dos mortais.

A cidade de Barranquilla, Colômbia, foi completamente tomada por vampiros, os quais governam abertamente através da desordem e da violência. Apesar de seus poderes diminuírem, eles asseguraram tanta influência sobre os militares e os cartéis de drogas que eles encontraram pouca dificuldade em manter, e na verdade melhorar enormemente, seu domínio após a Semana da Revelação. O governo da Colômbia tombou, e o caos absoluto e a destruição reinam. El Diablo veio à cidade na forma dos vampiros do Sabá, e não parece que ele vai a algum lugar tão cedo.

Como sempre, há uma chance de que os personagens serão reconhecidos da TV. Entretan-

to, eles não são caçados ou nem odiados, mas ao invés, aclamados como heróis. Afinal de contas, eles não são apenas responsáveis por finalmente (ou assim os vampiros do Sabá acreditam) destruir o temido Antediluviano Tzimisce, mas também permitir que o Sabá governe abertamente, escravizando a humanidade como eles sempre aspiraram. Adicionalmente, pode ser sabido que os personagens tenham laços com os Nephtali, os quais abertamente procuram destruir os Antediluvianos, os quais levam o Sabá a vê-los como colegas revolucionários, e talvez até aliados.

Os personagens devem ter nenhuma dificuldade em localizar os Percussores do ódio, especialmente não desde que muitos Sabá estejam mais do que felizes em assistí-los na sua busca. Certifique-se de descrever o quanto pervertido e até verdadeiramente malévolos são estes vampiros no que diz respeito aos desesperados mortais locais. Mostre como eles tem absolutamente nenhum respeito pela humanidade e se vêem como o próximo passo da evolução.

Os Lazarenos em particular, cuja coterie planeja se encontrar, são levados por um dos sobrevientes dos Kaymakli e do êxodo sombrio, chamado Phagian. Seu cortejo inclui dois outros Lazarenos, Zygodat e Alcoan. Todos os três são sobrenaturais e alienígenas. A pele deles é esticada e pálida, e eles parecem cadáveres que caminham e falam.

Phagian está vestido com uma túnica solta e espessa, cinza em cor e vincado com preto. No início, ele está menos do que interessado em se encontrar com a coterie, apesar de seu relacionamento com Vykos, mas se alguém mencionar Kaymakli, ele fica repentinamente interessado – perturbados, talvez, mas ainda interessado. Ele irá somente informá-los de sua localização, e sob nenhuma circunstância escolta os personagens à ou para dentro de Kaymakli, e ele fica inquieto quando estiver revelando os horrores do Banquete da Loucura em sua mente. Entretanto, após uma pesada negociação com os personagens (novamente, um outro que deseja que eles compartilhem suas descobertas com ele), ele concordará em ensiná-los um ritual que os permita tornarem-se incorpóreos por um tempo, permitindo que eles caminhem através das Terras dos Mortos e penetrem as paredes e barreiras no mundo material.

Se os personagens requererem os Lazarenos o suficiente, e oferecerem ampla compensação, o Narrador pode permitir que Phagian concorde em ensiná-los um nível ou dois de Necromancia. Isto irá exigir desses personagens de que se trata de ficar e estudar por um tempo, habitando entre os horrores de Barranquilla. Todavia, isto não irá necessariamente afetar o curso da história, pois envolve e avança com os personagens, não através de meios externos.

Dentro do Labirinto

A cidade subterrânea de Kaymakli, localizada a aproximadamente 24 km ao sul de Neveshir, na Turquia, foi cortada da própria rocha das Montanhas Capadócias, estendendo-se em salões e corredores labirínticos, nível sobre nível, para dentro da escuridão. Em noites passadas, estas catacumbas abrigaram cristãos perseguidos, antes de ser para sempre manchados com o sangue dos Cainitas. O clima frio e seco da cidade subterrânea era ideal para os estudos da ninhada dos Capadócios sobre a morte, e as paredes de pedra ofereciam indispensável proteção tanto dos agressores quanto do temido sol.

Embora Kaymakli esteja supostamente aberto ao público, a parte aberta é somente uma parte de atalho da vasta cidade subterrânea. Os personagens devem localizar a entrada principal original, escondida em um vale isolado do lado da montanha. Embora assim fazê-lo não seja exatamente fácil (afinal de contas, arqueologista mortais com conhecimento bem melhor deste tipo de coisa do que os personagens jamais a encontraram), as direções do Phagian são muito detalhadas. Para achar a entrada, um personagem deve acumular sete sucessos em um teste prolongado de Percepção + Investigação (dificuldade 7). Aqui uma alcova coberta de vegetação, parcialmente enterrada tanto pelo tempo quanto pelo desgaste da natureza, revela um corredor enorme coberto por uma engenhoca de mó, exatamente onde Phagian explicou à eles que estaria. Os personagens podem facilmente concluir que outros estiveram aqui, pois a terra em volta da mó foi desarrumada, e a vegetação supercrescida foi parcialmente cortada. Alguém rapidamente tentou ocultar a entrada após a tê-la deixado para trás. Poderia isto significar que alguém esteve dentro de Kaymakli e encontrou uma forma de sair?

Acima do portal a inscrição descrita anteriormente significa condenação, e mesmo se ninguém dos personagens fale o idioma (grego), eles todos sabem o que ela diz.

Ao forçar a mó para o lado, eles são permitidos a entrar antes do dispositivo mecânico automaticamente fechar. O selo fechando ele dentro não é físico, mas sim místico. Muito embora a mó pudesse ser forçada a ficar aberta, qualquer mortal seria impedido de entrar e qualquer vampiro seria impedido de sair, por um invisível campo de força, causando queimaduras graves (que inflige dano agravado) a qualquer vampiro tentando sair.

Caso a coterie esteja viajando com serviços mortais, somente os carniçais são capazes de entrar. (Incidencialmente, esses carniçais são também capazes de sair, mas os personagens não devem necessariamente star cientes deste fato. Além disso, onde fica a diversão em enviar seus servos para dentro de uma das mais temidas cidadelas de tumbas, quando eles mesmos podem entrar?)

Dampiros, crias de vampiros de sangue-fraco, podem também entrar e sair de Kaymakli por sua vontade própria, pois eles não são totalmente crias de Caim,

nem Filhos de Set. Além disso, o Narrador poderia simplesmente decidir que “Nenhum Filho de Set” não deva incluir mortais femininos. Isto é um pouco de exagero, mas pode apenas ser essa vantagem extra se tudo o mais falhar e os personagens forem deixados literalmente condenados lá dentro.

Caminhante Homem Morto

Os personagens têm mais do que uma forma de escapar dos túneis de ossários de Kaymakli. Um é o poder de Projeção Psíquica de Auspícios de Nível Cinco. Enquanto separado do corpo, o corpo pode ser transportado para fora, por carniçais por exemplo. Por que ninguém nunca foi capaz de escapar da cidade tumba, muito embora muitos eram habilidosos em Auspícios, é simplesmente porque não haviam carniçais presentes. Embora muitos terem chamado por seus servos através dos poderes do sangue, nenhum carniçal que entrou na cidade escapou, pois eles foram vítimas de vampiros em frenesi. Nos últimos tempos, ninguém ouviu entrar.

Passar a Trilha de Orfeu

Para permitir que os personagens passem para as Terras das Sombras, Phagian deve criar um ritual que os personagens realizem. Somente um punhado de Percussores do Ódio são capazes de criar este ritual, o qual é estrénuo e consumidor de tempo – levando oito horas para realizar e exigir o sangue tanto do Necromancer quanto dos sujeitos do efeito. A coterie tem de estar presente durante o suplício inteiro, e cada participante deve gastar dois pontos de sangue.

Phagian lê de seus tomos místicos, em línguas a muito esquecidas, mistura o sangue com cinzas de uma bolsa que ele possui, então ele o ferve. Ele o verte em um pedaço de pergaminho, onde se mistura com o papel, tingindo de um laranja claro, mas permanecendo por outro lado imperceptível. Ele então verte um líquido indiscernível dentro de um tinteiro e escreve sobre o pergaminho em letras de latim. As palavras possuem nenhum significado aos personagens, mas ele garante à eles que falar as palavras tem grande significância muito embora os personagens estejam inconscientes do que eles estão na realidade falando.

O ritual pode ser usado somente uma vez, após do qual o pergaminho instantaneamente torna-se em pó. Os personagens também não podem duplicar o ritual, a menos que um personagem possua pelo menos oito níveis de domínio, divididos entre Necromancia, Taumaturgia e uma outra Disciplina similar (Tanatose é apropriado), com não menos do que dois níveis em cada. Assumindo que um personagem tenha tais poderosos índices de Disciplina, ele mesmo poderia potencialmente trabalhar este ritual sem o ritual do Phagian.

Sistema: quando for realizar o ritual, os personagens devem sentar cercados por poeira de sepultura (o que não deva ser realmente difícil dentro de Kaymakli...) do crepúsculo até a meia-noite. Neste ponto, as almas dos personagens podem se libertar de

seus corpos, mas como os personagens precisam estar dentro de suas formas corporais, eles devem simbolicamente se “matar”, ao perfurar seus corações com uma adaga especificamente preparada (a qual Phagian dá a eles). Assim fazendo inflige dois níveis de vitalidade de dano letal. Seus corpos então desaparecem deste mundo, emergindo no próximo. O ritual funciona somente por um curto espaço de tempo, e expelirá os personagens das Terras Sombrias dentro de um minuto.

Os jogadores devem todos testar a Inteligência + Ocultismo de seus personagens (dificuldade 6), para libertar suas almas. Apenas um sucesso é necessário, embora mais do que quatro sucessos possam resultar em suas almas deixando o corpo para trás, entrando nas Terras Sombrias sem ele. O personagem é livre para retornar à seu corpo a qualquer momento, mas o ritual terá falhado para ele. Todavia, curiosamente, seu corpo é deixado para trás, o cadáver pode ser transportado para fora, por carniçais por exemplo, para permitir que o personagem reentre em seu corpo do lado de fora das proteções.

Após libertar suas almas deste mundo, um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) deve ser realizado de forma a trazer junto com seus corpos. Quando isto for feito, eles entram nas Terras Sombrias.

Embora Phagian falhe em informar os personagens disto, extender o ritual para incluir alguém que não esteja partilhando no ritual pode acabar muito errado. O Narrador é livre para decidir quaisquer particularidades, mas levar Okulos com eles (por exemplo) deve resultar em consequências catastróficas.

Descida

Dentro de Kaymakli os personagens são sobre-carregados pela impressão da terra. Os salões da cidadela subterrânea são densos e secos, com poeira e cinzas cobrindo os pisos de calcário desnivelado parecendo de uma cidade inundada em cinzas vulcânicas. A sensação é certamente claustrofóbica; simplesmente não parece certo estar aqui. Acima de suas cabeças pedras geladas substituem o céu estrelado, seu peso apoiado por colunas de pedra gigantes que se estendem nas enormes cavernas e passagens que se afastam entre as criptas, espaços abertos e grupos de edificações e torres de pedra.

Seus pés fazem barulho nas passagens secas de calcário, interrompidos somente por áreas húmidas cobertas por vários fungos.

Uma das primeiras coisas que os personagens irão notar é as pegadas na poeira, e mais do que algumas. Algumas parecem antigas, embora outras sejam razoavelmente novas, e elas traçam para a escuridão e de volta para o portal.

Estes são os rastros de Okulos, o companheiro de Beckett, o qual localizou a Mortalha de Kaymakli (o qual os personagens podem estar familiarizados, se eles tiverem jogado “Casa de Mentiras”, um dos cenários em *Noites da Profecia*), e do pretendente a Antediluviano Augustus Giovanni e seu séquito.

Achar seu caminho através das ruas da cidade subterrânea, repletos de apenas o silêncio do túmulo, é difícil. As pegadas levam de uma pequena cripta, através de becos estreitos pouco amplos o suficiente para atravessá-los, à edificações vazias e becos sem saída, sem qualquer padrão ou sentido em particular. E tudo em volta deles encontra-se os cadáveres de vampiros boquiabertos e petrificados, presos no terror interminável, espalhados por todo o lugar, de entradas a telhados e a criptas isoladas. O destino deles pode ser verificado pelos ferimentos em seus corpos, de alguma coisa de garras a espadas a rochas afiadas. Presumivelmente, muitos tentaram matar um ao outro, para talvez ter a menor chance de preservar suas não-vidas. Igualmente tão perturbador quanto os vampiros suspensos é a quantidade de cinzas, amontoados ou espalhados. As pegadas nos pisos rugosos ainda levam a um poço cheio quase até a borda com apenas cinzas.

Pelo menos um vampiro nestas profundezas está destinado a ficar letárgico, ao invés de ter encontrado a Morte Final. Muito embora alguns vampiros dormentes poderiam potencialmente despertar, especialmente odores de carne fresca devam perturbá-los, estes loucos em frenesi devem ser poucos e muito espaçados. A abundante poeira de vampiros mortos, sempre a clara evidência de que uma alma miserável encontrou o seu destino aqui, deve ser o suficiente para aterrorizar a coterie.

A evidência também mostra que alguns tentaram fisicamente rasgar seu caminho para fora, fortemente indicado nas paredes, e eles usaram qualquer coisa que tinham à mão, não apenas suas garras, para tentar se salvar. Kaymakli foi uma armadilha mortal, e ainda é. Isto deve ficar agonizantemente claro aos personagens, enquanto eles fazem seu caminho para baixo.

Dos artefatos que eles encontraram, muitos são inúteis e banais, embora eles devam ser capazes de encontrar alguns pergaminhos e tomos. Nenhum deles parece ter qualquer real valor ou importância. Seja quem for que caminhou aqui antes deles deve ter levado alguma coisa significante.

A descida para Kaymakli é longa e cansativa. Levam várias noites, e os personagens devem descansar durante o dia como de costume. Permita aos jogadores alguma flexibilidade durante a sua longa jornada. Garanto que não seja chato, mas encoraje debates e discussões ao longo do caminho para manter as coisas interessantes. Todavia, informe-os que quaisquer personagens extras com eles temem falar mais alto que um sussurro, pois ninguém sabe o que estas catacumbas escuras podem conter.

Augustus

Bem abaixo, em uma cripta isolada, os personagens encontram carniçais recentemente assassinados e ainda restos de vampiros. Além disso, uma luz queima dentro, e investigar revela uma figura comprimida sobre alguns manuscritos, rabiscando furiosamente em seus cadernos. A figura é de um corpulento mem-

bro, aparentemente desesperado em sua busca por algo. Este é Ausgustus Giovanni, o fundado do Clã Giovanni.

Augustus está fraco. Ele sente o enfraquecimento do Sangue tão fortemente quanto os outros Antediluvianos, mas ele é um aspirante à Antigo, não possuindo o completo aspecto do poder como possuem os outros. Ele é tecnicamente da Terceira Geração, mas ele nunca absorveu a alma do Cappadocius, e desde essa assustadora noite da diablerie ele esteve procurando por seu senhor, para finalizar o que ele começou. Descobrir que o Cappadocius pereceu, sua única chance à divindade é reconstruir o ritual da Apoteose, e realizar o que Cappadocius estava planejando, substituir Deus em Seu trono no Paraíso. Sua grancria Ambrogino esteve procurando por este ritual por 400 anos, e Augustus apenas recentemente percebeu que a tarefa de seu subalterno é verdadeiramente essencial às suas aspirações. Ter planejado em deixar Ambrogino fazer o trabalho sujo, a chegada da Gehenna fez delemeticulosa mente ciente que sua grancria estava se movendo muito lentamente. Portanto, ele decidiu levar o caso com suas próprias mãos.

Ele gastou três anos nestas catacumbas, e ele logo achou que seu pequeno grupo deseguidores era insuficiente para acabar com sua sede por sangue. Ele logo teria caído em torpor, se não tivesse acontecido com ele a chegada da coterie.

Aqui está a sua chance de deixar os personagens de seus jogadores de lutar com o mais odiado de todos os Antediluvianos – o nojento, incestuoso, envaidecido e bastardo egoísta Augustus. Ele é o maior erro do Capadócius e nada mais do que uma praga no mundo desde a sua inclusão nas fileiras dos Amaldiçoados.

Como na luta contra o tremere, deixe os jogadores vencer, mas não sem um preço. Augustus pode não ter sangue o suficiente para fazer total uso de suas Disciplinas ou habilidades, e ao contrário dos outros Antediluvianos, ele tem nenhuma Disciplina de Nível Dez da Disciplina de seu clã, a Necromancia, como com todos os outros Cainitas), mas ele é tremenda fonte e rápido. Esta luta vai ser difícil, e os personagens irão emergir seriamente feridos, porém vitoriosos. Todavia, lembre-os que realizar o ritual para tirá-los daqui requer que eles perfurem seus corações, portanto é melhor que eles tenham sangue o suficiente sobrando para curar essas feridas após a luta.

Augustus deixa para trás a maioria das peças necessárias para criar o ritual Apoteose, todavia os personagens terão de trazê-las de volta à Londres para tê-las decifradas.

Ele também deixa para trás um Cainita paralizado, caído abatido e amarrado, tendo sido a última fonte de sangue do Augustus. Ele está muito fraco, mas ele se apresenta como Okulos, um Nosferatu arqueólogo. Ele esteve aqui a aproximadamente quatro anos, tendo sido preso dentro após recuperar o fragmento perdido do O Livro de Nod, e entregando-o a seu colega Beckett, o infame arqueólogo Gangrel. Beckett

prometeu encontrar uma forma de tirar Okulos, mas ele nunca retornou, e Okulos esteve preso aqui por todo esse tempo. Quando Augustus apareceu, Okulos foi tomado como prisioneiro e foi feito vítima do temperamento vil e fúria de Augustus por todo esse tempo.

Os personagens agora não têm somente as anotações de Augustus, mas também o conhecimento de Okulos. Ele implora a eles à ajuda-lo e trazê-lo para fora daqui. Pelo menos, isso seria a coisa nobra a se fazer, mas há a preocupação do ritual do Phagian. Seja o que os personagens decidirem, na realidade funciona extendendo-o à Okulos (mas a um custo). Se eles conseguirem trazê-lo de volta à Londres, eles terão ganho um aliado valioso.

O Mundo dos Mortos

As Terras das Sombras de Kaymakli são um verdadeiro terror para contemplar. Todavia a maioria dos vampiros dentro dos salões da tumba morreram nas garras de um de seus companheiros, alguns deixaram a espiral da não-vida através de meios ordinários e puderiam potencialmente terem se tornado aparições.

A área é uma fria e desprazerosa terra deserta de névoa espessa e cinza e odores fétidos. Ridicularizando reflexos de objetos e características do mundo material que dão o testemunho à um flagelo que devastou o Mundo dos Mortos. Espíritos maliciosos e monstruosos dos mortos abundam por toda Kaymakli, prontos para atacar cuidadosamente e barulhentamente os personagens.

Envolvendo os Outros

Personagens Setitas e Giovanni também mergulham na loucura de Kaymakli. Ambrogino tem conhecimento o suficiente de Nocromancia para ignorar a maldição do Cappadocius da mesma forma que os personagens Nephtali aprenderam. Encontrar Augustus irá transpirar similaridade à linha da trama padrão. O progenitor Giovanni quer matar Ambrogino e a coterie, e eles tem de destri-lo em defesa própria. Ambrogino ficará visivelmente hostil se ele for incapaz.

Oficiais russos dizem que eles tomaram medidas para impedir a “doença do vampirismo” de se espalhar mais. Diz a porta-voz Ivana Vaclava do Comitê Russo de Prevenção de Doenças, “Nós construímos instalações de sepultamento especiais para os afligidos, e elaboramos experimentos para compreender totalmente esta doença que já estão em curso”.

Enquanto isso, a Rússia permanece um dos poucos países no mundo onde a situação atual não se apresenta uma ameaça crítica à estabilidade da nação. Um representante do

Os Setitas não se consideram ser Filhos de Caim ou Filhos de Seth, portanto eles podem não se preocupar com a maldição de qualquer forma. Não importa o que eles na realidade acreditam, eles ainda descendem de Caim, e claro que a maldição ainda funciona neles. Aqui o Narrador deve estar aberto a algumas formas realmente interessantes e criativas de sair. Hesha sabe o suficiente para talvez ter trazido os personagens para ver os Percussores do Ódio de qualquer maneira, mas isto obviamente tem de ser decidido antes de entrar em Kaymakli.

Ato Cinco: ...Do Pó ao Pó

E os Filhos mataram seus pais.
Eles ergueram-se
Usaram fogo e madeira
Espadas e garras
Para destruir aqueles que os havia criado
Os rebeldes então construíram uma nova cidade.

- "O Conto da Primeira Cidade", O Livro de Nod

Poucos lugares são tão misteriosos e lendários quanto a Segunda Cidade, a cidade fundada pelos antediluvianos após o Grande Dilúvio. Neste ato, os personagens descobrem uma forma de localizar esta estranha cidadela, e eles acham mais respostas a respeito da verdadeira natureza da Gehenna.

A Casa dos Antigos

Após receber algum descanso e recuperação, a coterie se encontra com Okulos, devido eles terem conseguido resgatá-lo de Kaymakli. De fato, se eles trouxeram Okulos de volta com eles, ele concordou em se juntar aos Nephtali. Se eles não obtiveram êxito em trazer Okulos de volta, o time de pesquisa dos Nephtali é capaz de descriptografar os achados dos personagens de qualquer forma.

Okulos explica que entre seus achados havia um ritual dito ser capaz de restaurar alguma malévolas cidadela Cainita. Soando absurdo, contudo se encaixa com a informação dada à coterie por Ankla Hotep, e pode na realidade fazer algum sentido aos personagens. Okulos alega que embora ele não pôde lê-lo (está em enochiano, a língua do próprio Caim, a qual o Nosferatu não é familiarizado), ele parece ser verdadeiro. Se a passagem contida no ritual for lida na localização da cidade perdida, essa cidade aparecerá das areias em seu estado original.

Seja qual possa ser a verdade entre as muitas fábulas a respeito da Segunda Cidade e o ritual, O Livro de Nod a descreve como a cidade fundada pelos Antediluvianos após o Grande Dilúvio. Seja qual for o destino que deixou a Segunda Cidade abandonada, ela desapareceu nos desertos do Egito a incontáveis séculos atrás, deixando para trás somente contos enigmáticos dos salões em que os mais antigos vampiros fizeram suas moradas.

Também, é dito nos textos concernente ao ritual que a Segunda cidade pode somente reaparecer durante as Noites finais, e que é destinada a ser como um presságio à iminente Gehenna. Assim como a Segunda Cidade caiu, então deve o mundo dos Cainitas cair. Isto poderia explicar o porquê de ela nunca ter sido localizada no passado.

Este lugar incrível não seria somente a maior descoberta da história dos Membros, mas poderia potencialmente revelar os segredos da Gehenna. É dito que um dos manuscritos originais do O Livro de Nod esteja localizado na Segundo Cidade, junto com incontáveis relíquias e artefatos dando evidência da era dourada dos Antediluvianos.

Após consultar Vykos, Ambrogino ou qualquer outro Membro familiarizado com Enochiano, torna-se claro que as suposições do Okulos parecem estar corretas. Também, as revelações dos antigos vampiros governando sobre os mortais que apareceram nos sonhos e visões de videntes emísticos poderosos entre os mortos-vivos, emprestando credibilidade adicional às suposições. Poderia ser verdade que este ritual na realidade revelaria a Segunda Cidade?

Grupos Inesperados

Os personagens não teriam alguma ideia de como localizar a Segunda Cidade, nem eles verdadeiramente sabem qual relevância ela pode possuir.

Garanta que a notícia de sua busca para encontrar a Segunda Cidade saia, de uma forma ou de outra, se os personagens a quiserem ou não. Isto na realidade é uma coisa boa. A notícia nas ruas (ou canais de internete obscuros, ou qualquer outro meio de informação) é de que um grupo de arqueologistas mortais, procurando pelo oculto e o místico, começaram algumas escavações no Egito pouco antes do Desmascaramento. Tendo desistido de seu projeto devido a preocupações mais imediatas em casa, os místicos mortais retornaram à sua base em Londres. Os rumores alegam que os místicos na realidade encontraram algumas ruínas que podem ter algo a ver com isso, ou até ser, a Segunda Cidade. Encontrar e interrogar os mortais poderia provar uma tarefa relativamente simples e satisfatória, e eles desistirão da localização após alguma persuasão exaltada.

Domínio sobre Destroços

Então a Guerra estragou a cidade
E nada poderia sequer ser como ela era.
Os Treze viram sua cidade destruída
E o seu poder se extinguiu,
E eles foram forçados a fugir,
Sua Progênie junto com eles.
— Com Respeito à Segunda Cidade the Second City, O Livro de Nod
A coterie eventualmente chega no local fora de

Tanis, no Egito, e encontra mais do que apenas desertos e superfícies rochosas escarpadas. A área está aglomerada com pessoas, principalmente Membros, os quais descobriram sobre o local de excavação. Muitos deles são Setitas, mas há outros aqui também, incluindo Ambrogino e seus Giovanni, dentre outros, tanto vampiros proeminentes quanto desconhecidos.

Entre os Setitas, eles notam Hesha Ruhadze. Hesha não é hostil com os personagens, e ele pode aqui ser o aliado mais valioso (a menos que o Narrador considere o contrário).

A área inteira foi dividida em zonas onde cada grupo estabeleceu um acampamento, fervorosamente discutindo sobre os direitos ao local de excavação.

Os setitas defendem que o local é seu porque estas terras são seus domínios, mas os Giovanni reivindicam os locais porque eles expulsaram várias criaturas guardiãs que os protegiam.

Obviamente, tudo que é encontrado da Segunda Cidade são os restos muito degradados de algumas colunas, relevantes inscrições em Enochiano que declaram este ser o local da cidadela. Mas isso é tudo que há, uma vez que o ritual que os personagens têm em sua posse é a única coisa que pode revelá-la.

Para usar o ritual com relativa paz, os personagens devem fazer aliados e encontrar uma forma de se livrar intrometidas indesejadas quando eles eventualmente ressurgirem a cidadela. Encourage os jogadores a aqui serem criativos.

Quem os personagens acreditam o suficiente para trabalhar junto? Talvez eles contem com uma terceira facção, por exemplo os arqueólogos Ventrue, como seus colaboradores.

Também decida como a colaboração deles com o terceiro grupo deve se desdobrar. Eles serão traidos? Os aliados tentarão a traição? Isso só depende de você. Note que os Setitas tomarão o controle da cidadela após os personagens a terem deixado, não importa o que aconteça.

Esta é uma outra junção na qual todos os vários cursos se cruzam um com outro. A maior diferença é a linha de estória dos Setitas, a qual pode na realidade encerrar aqui. Seja o que o Narrador deixou seus personagens fazerem, este é o lugar no qual os Setitas irão ressuscitar seu deus morto.

O Ritual

A medida que a lua atinge o seu ponto máximo acima deles e a meia-noite se aproxima, o ritual poderá ser realizado. Note que ele está escrito em enochiano, e os personagens precisam ter alguém com eles que seja familiarizado com este idioma.

A medida que um personagem ou personagens recitam os parágrafos, logo o ritual verdadeiramente simples fica completo. Entretanto, enquanto que os personagens e outros esperam ansiosamente para que algo ocorra, nada acontece. Nada. Este anticlímax é certo de



desapontar os personagens, e o deixe. Deixe-os ficarem loucos com Okulos por levá-los à uma busca inútil, e deixe eles se preparam para partir. Então, enquanto eles estão seguros de que nada irá acontecer, e enquanto eles começam a discutir quais ações a serem tomadas em seguida, um enorme terremoto começa. Primeiro é apenas um vago estrondo, e os personagens podem até se convencer que isto é nada mais do que os tremores comuns que estiveram ocorrendo por todo o mundo desde o Desmascaramento, mas ele cresce. Ele agita e balança o solo que eles estão em pé, fazendo com que eles percam seu equilíbrio enquanto as areias se movem e o chão incha.

E lá, por debaixo do chão, algo se ergue.

As dunas do deserto e a própria base se abre, para expor arcos e estruturas de pedra em ruínas lentamente erguendo-se do solo. A terra continua a ribombar, e pedra raspa em pedra, até a própria plataforma que a cidade se apoia se move para posicionar-se com um ruído ensurcedor e de arrancar ouvidos, e tudo fica quieto. Somente o silvo de areia indicador é a evidência do que esta área não havia sido desde modo desde os tempos imemoráveis.

Os Salões dos Deuses

As outrora grandes paredes de mármore negro agora jazem rachadas e despedaçadas em volta da cidade. A maior parte da atual cidadela não é mais do que restos de fundações. Embora a cidade uma vez espalhada por vários quilômetros quadrados, somente partes pequenas dela ficaram expostas; o resto está muito provavelmente destruído para sempre.

Os personagens detentores do conhecimento arquitetônico conseguem reconhecer padrões que se assemelham à padrões mesopotâmios nas estruturas que eles vêem permanecer de pé, possivelmente da influência destes Antigos que haviam na Primeira Cidade. Se investigados, a maioria das edificações estão totalmente desocupadas, e o resto dificilmente contém qualquer coisa a mais do que areia e destroços de artefatos quebrados.

Todavia, há uma estrutura que atrai os olhos dos personagens. Um enorme palácio ergue-se no que parece ter sido o centro da cidade, diminuindo todas as outras edificações, pois ele provavelmente foi feito em tempos passados quando o resto da cidade ainda estava de pé.

Os personagens entram no templo através da entrada principal, as portas a muito se foram, e eles encontram o que deve ter sido uma antecâmara extravaganteamente decorada, levando para um grande salão. A partir daqui eles conseguem encontrar seu caminho para uma imensa área de reunião, com espaços que provavelmente serviram como arsenais ou galerias. No meio do primeiro andar há um grande estrado, o qual parece como se pudesse uma vez ter apoiado um trono.

Tenha em mente que esta é uma extraordinável descoberta. É quase possivelmente a maior descobri-

ta de todos os tempos, pelo o que os Filhos de Caim estão preocupados. Os Antediluvianos construíram este templo. Os próprios Antigos caminharam nestes salões e ainda esculpiram seu conhecimento nestas pedras. Os jogadores devem ser obrigados a compreender a magnificência que ela é, e o quanto impressionados seus personagens estão nele. Isto deve ir além de meras palavras.

Subindo as enormes escadas para o Segundo andar revela nada mais do que câmaras vazias, que talvez uma vez foram alojamentos para vampiros, pois elas são todas desprovidas de janelas. Existem mais do que 200 câmaras, mas mesmo que os personagens procurem em todas, eles localizam nada de relevante aqui.

Subindo um andar leva os personagens à uma enorme sala de prazer, e mais das câmaras do piso abaixo. O quarto andar se parece com aqueles de baixo, novamente armazenando a desbotada evidência do esplendor que pode uma vez ter existido aqui.

As Faces dos Deuses

Duas enormes portas de mármore negro barram o quinto andar. Se arrombadas, o que não é tarefa fácil, eles expõem vastos espaços abertos, todos contendo diferentes e erodidos entalhes nas paredes. Corredores separam cada espaço, e navegando por eles é como scaminhar através de um labirinto. O espaço do meio é o maior, mas ele está completamente vazio, exceto por um grande mapa escavado na parede mais distante e uma enorme estátua em pé próxima do meio. Estão faltando a sua cabeça e o braço esquerdo, o dedo de sua mão direita está apontando para o mapa.

No mapa há uma inscrição em runas cuneiformes. Embora os personagens provavelmente possam aqui não descriptografar este idioma, ele revelará um nome traduzível para o hebraico *ge ben Hinnom*. O Vale dos Filhos de Hinnom é, em termos Bíblicos, o Inferno, ou mais precisamente, a Gehenna. Marcado no mapa há a imagem de um grande trono, e uma figura senta-se sobre ele. Abaixo de seus pés jazem muitas figuras menores, seus braços estendido para cima.

Outros espaços contêm vários trabalhos de arte mais ou menos arruinados, mas um espaço está diferente. Ele abriga 23 estátuas gigantescas, todas com umas inscrições em suas bases. Dez estão inelegíveis; o resto está escrito no idioma antigo Enochiano.

Se decifradas, começando com a estátua retratando alguém que se assemelha a um monge vestido com uma veste simples, o nome na base deste revela ser Ashur. Tão logo um código tenha sido descoberto, é fácil de descobrir o resto. Os nomes nas bases do resto das estátuas são os a seguir: Absimiliard, Arikel, Ashur, Ennoia, Haqim, Ishtar, Lucian, Malkav, Mekhet, Namtaru, Dracian, Saulot, Typhon e Ventru. Todos estão esculpidos em detalhes excruciantes, inconfundível mesmo através da degradação do tempo. (Para mais informações sobre os Antediluvianos, consulte o Capítulo Um).

Note que as formas ou nomes de Augustus Giovanni e Tremere não são obviamente representados. Ambos se tornaram vampiros durante o último milênio, enquanto que este templo remonta para quando os vampiros da Segunda Geração foram destruídos.

Umda das figuras anônimas zelosamente guarda um segredo. Em uma cavidade em sua mão esquerda, como se estivesse agarrando, há um pequeno e multi-facetado pedaço de pôrfiro no qual está escrito uma inscrição cuneiforme. A escrita está inelegível para os personagens, mas ela contém uma passagem profética que trata do Fim dos Tempos. Os personagens devem aguardar o seu retorno à seus confiáveis eruditos em Londres para decifrá-lo; compartilhá-lo com qualquer um dos outros grupos poderia se provar fatal. Então novamente, talvez os personagens tenham um forte relacionamento com uma das facções presentes.

Por toda a estrutura, vários bustos e retratos de pedra são expostos. Infelizmente, todos eles tornaram-se indiscerníveis, e os personagens não conseguem ter um bom palpite sobre o que eles vêem.

Note também que o poder O Toque do Espírito, da Disciplina Auspícios, por algum motivo não parece funcionar dentro da Segunda Cidade. Muito provavelmente, faz muito tempo desde que alguém caminhou por estes salões.

Seja o que os personagens façam agora, eles descobriram uma evidência crucial. Em primeiro lugar, eles podem ser mais do que 13 Antediluvianos. Eles têm uma prova literal de que a maioria dos mitos nodistas parecem ser verdadeiros, pois eles estão fisicamente de pé na Segunda Cidade. Eles ainda têm uma mensagem secreta que sobreviveu a passagem do tempo para encontrar seu caminho até sua posse.

O Frasco Cainita

Os personagens podem querer examinar a enorme estátua na primeira sala. Se assim for, eles encontram um pequeno frasco azul escondido da mesma forma que o pedaço de pôrfiro estava na outra sala. Como seus jogadores são obstinados, o estresse que seus personagens não desejam beber desta pequenina garrafa, a qual para o bem da discussão, carrega três pontos de sangue concentrados que equivale a um líquido profundamente rubro. Parece ser até uma má ideia abri-lo. Todavia, eles devem sentir um impulso para guardá-lo, e trazê-lo de volta para análise.

Cena Opicional: A Ascensão da Serpente

Enquanto os persoangens se preparam para partir, eles de repente encontram o tempo sendo invadido por um bando de Setitas. As Serpentes estão todos pesadamente armados, e eles rapidamente assumem o controle da cidadela. Os personagens podem talvez reconhecer alguns de Montreal, mas quando considerar as suas atuais vestes em comparação a alguns dos outros presentes aqui, eles parecem estar razoavelmente modestos. O líder deles é o mais lindamente vestido, mas o aspecto mais notável desta pessoa é o fato de que ela é uma criança. Os personagens devem estar

A Verdade Sobre O Frasco

Este frasco na realidade faz parte da profecia referente à Saulot o messias. Para aceitar os pecados de seus pais e irmãos, Saulot deve beber deste frasco, o qual contém o Sangue de Caim. Quando assim o fazer, Saulot recebe a Marca que Deus colocou sobre Caim. Ninguém deve danificá-lo, para que eles não sofram sete vezes, e somente aquele que carrega a Marca pode implorar por redenção para a sua espécie.

Para qualquer um que queira sobreviver à Gehenna, este frasco parece (erroneamente) ser o seu tiquete para fora disto. Com a Marca eles podem suportar o fim, e seguir em frente. Qualquer um com senso de profecia e um pouco de consciência iria obviamente ter Saulot se arrependendo e salvo o mundo, embora neste ponto, os personagens não tenham ideia do que seja isto.

Para Ambrogino, é vital que Saulot beba do frasco. Somente desta forma o Giovanni poderá cumprir a Apoteose. Isto será revelado mais tarde.

Qualquer um deles que, tal como Vykos, descobrir o que é e bebê-lo, imediatamente explode em milhares de cacos, queimando com a ira do Paraíso. O mesmo aconteceria a qualquer personagem que beber dele. Na realidade, ele não se destina aos Cainitas, mas pode somente ser consumido por mortais.

familiarizados com ela, esta é a criança Matusalém Neferu.

Personagens Setitas provavelmente fazem parte desta operação (a menos que o Narrador deseje o contrário), mas outros personagens irão sem dúvida ser capturados, interrogados e muito provavelmente usados como sacrifício. Se eles quiserem permanecer fora da vista ou fugir, deixe-os.

A Corte do Fogo, vista tão antiquada e arcaica por outros Setitas, preparou-se para a ressurreição de seu deus sem a cooperação das outras cortes Setitas. Sozinha, eles serviram a seu deus. Todas as outras percerão nas chamas.

Os Setitas parecem ocupados só com andar tímido, portanto se os personagens permanecerem desapercebidos, eles podem na realidade observar de uma varanda lá de cima, olhando para baixo nas galerias. Rapidamente, os Setitas movem tudo em posição em umda das grandes câmaras. Os pisos são todos limpos em fluidos movimentos por uma dúzia de Setitas, e um selo místico é revelado abaixo da poeira. (Era impossível de nota-los antes). Movendo-se com uma competência cuidadosamente ensaiada, Neferu ruidosamente proclama uma estranha palavra atrás da outra. Uma seção do piso tão ampla, mas não tão longa quanto os enormes salões cedem, dividindo-se no meio. Sons profundos e distantes rolando através do desconhecido,



corredores subterrâneos testemunham que o impressionante mecanismo é maior do que o imaginável. As duas seções se separam, e as duas placas gigantes erguem-se para se tornar uma com cada parede. Um conjunto de escada larga também se ergue para a posição, antes da sala ficar quieta. Areia e poeira escorem das paredes e de várias rachaduras. O séquito inteiro se move novamente, seguindo para posições minuciosamente praticadas, alguns ficando para ficar de guarda na escada enquanto que outros caem para ficar de guarda em outros lugares apropriados. Os personagens podem facilmente superar alguns dos tais guardas. Se eles se esconderem, suficientes Setitas de vários credos estão presentes que eles podem ser notados, especialmente considerando a pesada vestimenta cerimonial usada, com máscaras do rosto de Apophis.

Abaixo, uma caverna subterrânea estende-se. No exato centro da sala a areia dá uma forma de revelar a superfície rochosa, e aqui algo melhor descrito como um relicário de madeira petrificado, aproximadamente um metro de comprimento e dois metros de espessura, extende-se do chão.

Um págem aparece, entregando um enorme e espesso livro à Neferu; com sua cabeça encurvada. Um outro págem exibe um pequeno pódio sobre o qual a menina então deita o livro, antes dela o abri-lo.

Parece que durante toda esta gloriosa entrada, cada um dos servos teve uma tarefa específica. Mais de 20 Setitas estão entoando rituais, pois eles sem dúvida estavam todos a caminho de seja lá onde eles vieram. O cântico aumenta em intensidade e volume, e Neferu inicia, ruidosamente pronunciando as sílabas antigas escritas no texto.

O ritual é longo. Sacrícios são trazidos, na forma de homens, mulheres, crianças e Cainitas e similares. Todos são mortos de uma única forma, seus corpos deixados para se esparramar em volta do relicário, o qual aparentemente o absorve.

Então, lentamente, o relicário racha. Pouco a pouco, a superfície de pedra solta-se para revelar uma fina lasca de... névoa brilhante? O que for que a névoa seja, ela se expande lentamente, chiando para fora da pedra, enrolando-se como um redemuinho de nuvem, crescendo, erguendo-se, até ela assumir a forma de um homem. Ela parece também assumir a superfície - uma membrana acinzentada e parecida com uma pedra, rachando ruidosamente enquanto ela se solidifica e enrijece, revestindo a névoa.

Neferu chega a um ponto crítico em seu ritual, pois enquanto ela pronuncia uma passagem com uma ênfase adicional, uma luz brilhante surge da boca e olhos do homem, apenas por mais ou menos um segundo, e então, pela primeira vez, a coisa se move.

Ela é extremamente feia, sua pele cinza é uma pista de que a lasca era na realidade pele antiga, preservada no relicário de madeira petrificado. Na verdade,

era o dedo preservado de Set, escondido e mantido seguro por milênios onde todo o resto deve falhar na sua ressurreição. Ele está completamente sem cabelo, e suas pupilas estão fendas como aquelas de uma cobra. Suas orelhas são apenas buracos nos lados de sua cabeça, e seu rosto está alongado, quase que de um híbrido entre homem e serpente. Seus lábios separam, e uma longa e bifurcada língua - nojenta e rubra brilhante e ainda a parte mais como de carne dele - chicoteia.

Ele cuidadosamente examina aqueles em volta dele, e eles caem no chão e prostam-se diante de seus pés, gemendo e louvando por sua vez.

Ele move-se por sobre até Neferu, o único de pé, e diz algo. Sua voz profunda e de vários níveis, trilha todo o caminho da cova, enviando arrepios espinha abaixo até dos mortos vivos. Ele vira para a próxima página para ela, agarra ele e enfia seus dedos dentro do crânio do menino. Sangue e osso escorrem através de seus dedos. Os olhos do menino ficam brancos, e o homem abre a boca do menino com sua outra mão para arrancar fora a língua do menino. Ele come a língua, então abre e fecha sua boca por um tempo, e se os personagens conseguirem ver sua enorme e escuracada boca, a língua está se fundindo com aquela que ele já tem.

Então ele fala novamente. Desta vez o que ele diz é duas vezes horripilante, não menos importante por causa do que ele diz, mas tanto pelo fato de que os personagens podem na realidade compreendê-lo. Sua verdadeira voz, nessa língua infernal, vem primeiro, então no topo disso a voz de um rapazinho, em uma língua que os personagens comprehendem (preferivelmente arábico ou egípcio, mas ela pode ainda ser inglês com um alongamento da imaginação).

“O que são vocês?” é a primeira que o deus morto demanda.

“Oh, mais reverenciado e glorioso Typhon, nós somos suas grárias”, é a resposta de Neferu. “Nós trouxemos você de volta do Mundo dos Mortos para que você possa governar o mundo, conforme você solicitou”.

“Você? Você é minha progénie?” a estrondosa voz acabada de sair da sepultura pergunta.

“Sim, magnífico senhor.”

“Você não é digno de mim. Você não merece o meu sangue. Eu o reivindico.”

E com isso, ele abaixou-se e engoliu a Neferu inteira. Ela nem sequer teve tempo para gritar. Ele virou sua cabeça e quebrou o seu pescoço, parte da crosta que revestia sua forma incorpórea se descascou, e então ele se moveu para a próxima vítima. Todos em pânico. Ele gesticula com suas mãos, e o teto pelo qual alguém entrou fechou novamente, prendendo todos do lado dentro com ele.

Sobre Os Personagens Setitas

Se os personagens forem Setitas, as chances são boas de que você tenha incluído eles no processo de ressuscitar Set. Se assim for, eles passaram por uma cuidadosa preparação e ensaios para a Ressuscitação, embora eles fossem provavelmente designados como guardas durante a execução.

Se os personagens estiverem presentes na caverna, há obviamente uma grande chance de que Typhon coma eles também.

Então é isso o que temos, os Seguidores de Set fizeram merda. Eles trouxeram de volta seu deus morto e insano, o qual não é mais do que um outro Antediluviano louco e venerado. Typhon reinará por milhares de anos em caos e destruição e se livrará de qualquer um que seja uma ameaça para ele (ou até seguidores indignos dele, o que é praticamente todo Setita no mundo).

Sim, isto não é necessariamente o fim.

Ele não devora todas as suas crias. Algumas ele precisa para realizar os seus atos sórdidos.

Sobre a sua decisão, os personagens Setitas não são devorados, mas ao invés, exaltaram a serviço de Typhon. Se você quiser, você pode seguir com a Gehenna, com os personagens servindo seu deus, agora de volta entre os não-vivos, e ajudando ele a se preparar para seu reino.

Por outro lado, isto faz parte da justiça perversa da situação de ter alguns personagens Setitas responsáveis pelas ações do deus que eles es-colheram ressuscitar. Note que você não precisa deixar a probabilidade de o dado determinar se os personagens morrem ou não. Este poderia ser mesmo o fim, se você quiser, deixando os personagens morrerem gritando, com a noção de que eles e seu clã fizeram tudo errado, ou você poderia simplesmente deixá-los seguir como servos de Set.

Personagens que não pertencem à linha de estória Setita devem correr para bem longe. Eles têm um outro problema Antediluviano, mas este aqui acabou de se empanturrar com centenas de seus seguidores, e não está enfraquecido como estavam [Tzimisce], Tremere e o Augustus.

Mais Notícias Ruins

Jennifer McBride prevaleceu em sua busca em nos trazer a última.

"As coalizões populachas de Cristãos, Judeus e Mulumanos em Jerusalém continuaram com sua caçada de vampiros, alegando que a mera existência de vampiros é um desrespeito à vontade de Deus. Instigados por adicionais declarações controversas do Vati-

Últimas Confissões

Esta é a mensagem intrinsecamente entalhada na pedra de pórfiro de seis lados.

A Lamentação de [?] Até Caim

E Caim caminhou com [?], e disse para ele, "[?], minha mais estimada grancria. As respostas que você busca possuem pouco importância, para que [eles todos não devam explorá-lo].

Para quando o momento chegar, todos serão julgados, e em [?] você não encontrará suas respostas, apenas meu julgamento.

Pelos seus pecados e [de seus irmãos] pode se escapar somente por uma pessoa.

E você pode somente esperar pela [salvação de todos?], e deve ser encontrado no mais gentil de seus irmãos.

Ele deve ser trazido, erguido por aqueles poucos que se colocariam contra [o fim]

Ele carrega uma nova forma, marcado pelos sinais dos mais vis e mais profanos dos atos, um [escárnio] à face Daquele Acima

E você verá nenhum julgamento, apenas ele, pois ele aceitou meu julgamento em nome de todos vocês.

Mas essa noite [nunca?] virá, [...] eu encontro-me quebrado na Terra, e o [...] minha alma."

cano, assim como outras grandes facções religiosas, os governos colapsados no Oriente Médio não tiveram como conter as multidões. Relatos alegam que mais de dois mil humanos e vampiros foram mortos somente em Jerusalém durante as últimas semanas". A gravação destacando a logo da Rede Al-Jazeera é interrompida, com legendas de um vigilante falando em Persa sendo intrevistado. No fundo, multidões furiosas vandalizam e ateiam fogo em casas, arrastando fora pessoas nas ruas. "Estes demônios bebem sangue humano! Pela graça de Allah, de que mais provas vocês precisam para buscar a destruição deles? Não se pode permitir que continuem.

De volta à Jennifer, a qual remexe em seus pais. É aparente que ela não dormiu muito (não obstante da maquiagem dela), e ela aparenta realmente preocupada.

"Um serviço de notícias japonês relatou ontem que naves marítimas ou aéreas vindo numa determinada proximidade do Hawaii sofreram pesado ataque pelo o que supostamente sejam forças militares dos EUA. A forte proteção das ilhas deu credibilidade aos rumores de que as ilhas do Hawaii supostamente se tornaram algum tipo de paraíso seguro, abrigando uma quantidade desconhecida de celebridades, empresários e políticos de toda parte do mundo, incluindo, alguns dizem, vampiros de alto posto..."

Ato Seis: E Chegará um Salvador

Filho de Adão, Filho de Eva,

Contemple, a misericórdia do Pai é maior do que você possa sequer saber

Pois mesmo agora há um caminho aberto

Uma estrada de Misericórdia

E você deve atrair esta estrada [Golconde]

E falar a seus filhos sobre isto,

Pois por essa estrada eles podem vir

Mais uma vez resistir na Luz.

— “A Tentação de Caim”, O Livro de Nod

O Produto dos Achados dos Personagens

Trazer tudo que os personagens encontraram de volta à Londres para análise traz surpreendentes revelações à luz.

O frasco não faz imediato sentido para qualquer um dos eruditos, nem mesmo Vykos, mas eles prometem começar a trabalhar nele. Porém, pode levar algum tempo até eles acharem qualquer coisa de concreto, pois ninguém tem qualquer desejo em particular de abri-lo sem saber o que ele é. Os personagens fariam bem esperar por isto.

Após cuidadosa consideração, Vykos (ou quem for) conclui que a pedra fala de um dos 13 aceitando o fardo de todos os Filhos de Caim, salvando-os do fogo do Purgatório e da ira de Deus. O “gentil” como ele ou ela é chamada, morrerá nas mãos de outro, mas se erguerá novamente em uma forma marcada pelo Fim dos Tempos, sem memória. Aqueles que se colocariam contra o fim, e eventualmente salve todos, irão trazê-lo.

Seja qual sentido os personagens se deixam pegar desta revelação, os Nodistas podem conferir luz a algumas partes do fragmento. “O “gentil” poderia ser uma referência à Saulot, o misterioso progenitor da agora presumivelmente extinta linhagem Salubri. Para aqueles que se colocariam contra o fim, poderia facilmente ser uma previsão dos Nephtali, e, por extensão, os personagens. Desenhando uma conclusão lógica, evitar a Gehenna requer localizar Saulot, um Antediluviano que muito poucos sabem de algo sobre ele.

Vykos, entretanto, pode dizer à eles que poderia haver alguém que saberia. De acordo com seu conhecimento, seu clã, sendo inimigo eterno dos Usurpadores Tremere, sabem que o Tremere tinha motivos pessoais para buscar a destruição do Salubri. Quais são exatamente esses motivos é desconhecido, mas Etrius é obrigado a saber de algo, pois ele era um dos vampiros Tremere originais.

Dependendo do que aconteceu no Ato Três, ele poderia também ser muito fácil de localizar (se os per-

sonagens tiverem preso ele e o trazido de volta à Londres), ou mais difícil. Neste ponto, os personagens são obrigados a estarem cansados de buscas inúteis, portanto eles devem, portanto, ser autorizados a localizar Etrius sem muito inconveniente. Agora que ele é o único que sobrou dos Tremere originais, ele não tem para onde ir, e pode também ter retornado à Londres e a relativa segurança por conta própria. Ele pode até ter se juntado aos Nephtali.

Em conformidade à sugestão de Vykos, o Bruxo erudito tem as respostas que os personagens buscam. Ele explica como o Tremere, se sujeitou a alcançar a Terceira Geração, uma vez que localizou vários Antediluvianos dormentes, e escolheu Saulot para satisfazer as suas aspirações.

Agora vem a questão do espelho prendendo Goratrix. Se os personagens quebraram o espelho, ele é destruído, mas se eles o preservaram, ele pode se tornar uma ferramenta útil neste momento. Em seu estado suspenso, Goratrix ainda tem considerável compreensão mística, e embora ele não consiga ser libertado, ele tem o conhecimento para inventar um ritual que poderia localizar Saulot, cuja alma ainda possui ressonância de sua longa habitação no corpo do Tremere.

Ao permitir à Etrius alguma flexibilidade, ele consegue achar uma forma de se comunicar com Goratrix. Isto permitiria os personagens descobrirem a não somente como localizar Saulot, como também, dentre outras coisas, o destino do Tremere antitribu (assumindo que eles não faziam parte desse arco de história).

O ritual do Goratrix parece simples o suficiente de se realizar, e Etrius assume esta tarefa, talvez em acordo com Vykos, ou qualquer personagem hábil em Taumaturgia. O ritual é primeiro realizado sobre um mapa do mundo, o qual é substituído por mapas de regiões mais detalhadas conforme o ritual avança, permitindo que eles encontrem uma correspondência razoavelmente boa. Começando com um atlas e seguindo para fotografias de satélite, finalmente obtém-se uma correspondência: um isolado centro de pesquisas fora de Sydney, Austrália.

Os personagens devem ter perdido o espelho com o Goratrix, matado Etrius ou o que quer que poderia se apresentar como um problema a este respeito, há uma outra forma de localizar Saulot. Apesar de seu clã estar praticamente extinto, os personagens podem descobrir de uma linhagem peculiar no Leste, a qual todos compartilham da característica de um terceiro olho Salubri. Enquanto que procurar por estes vampiros poderia se provar não somente arriscado, mas também uma tarefa muito complicada, estes Wu Zao, como eles mesmos se chamam, possuir significa ajudar os personagens a rastrear a localização de Saulot. Deste

modo os personagens poderiam também pegar uma pequena ideia de como é a situação no Reino Médio.

Renascimento

A Austrália se prova uma estranha mistura de alguns dos lugares que os personagens visitaram em suas jornadas. Alguns grupos, mais frequentemente os Cristãos, surgiram espalhando a palavra de Deus e pregando a destruição dos perversos demônios que caminham como homens. Alguns parecem razoavelmente relaxados, sabendo que uma vez que os vampiros tenham aparentemente existido por milênios, eles não são uma ameaça muito grande.

Viajar para o centro de pesquisas deve ser fácil, e conforme os personagens se aproximem, eles notam que ela foi abandonada, aparentemente por meses.

O prédio é um grande arranjo de vidro e aço, com vastas janelas separando o clima árido de fora do esterilizado de dentro. A logo com o nome do centro está destacada em vários lugares, incluindo o teto, proclamando que este seja as Instalações de Pesquisas Genéticas Virolax (financiado pelo governo).

Os personagens devem conseguir entrar também através de rolagens de Inteligência + Segurança (dificuldade 7), ou talvez métodos não muito convencionais. Uma vez que essa questão seja lidada, eles se encontram em um prédio altamente moderno com recursos de última geração e corredores longos e monótonos, traídos somente pelas ocasionais calmarias de vasos com samambaias ou bebedouros.

A busca não deve levar muito tempo. Após um tempo, os personagens encontram uma área confinada e restrita. Estranhamente, eles não precisam arrombar – ela está aberta.

A visão que acolhe eles não é prazerosa. Em vários tanques, os corpos mortos de vários mortais com os olhos vidrados estão confinados, com tubos se expelindo de seu torso, cavidades do corpo e cabeça. Outras indicações tão grotescas sugerem que esta é uma instalação de clonagem.

Uma sala separada parece ter sido usada para abrigar um paciente vivo, talvez uma criança, mas nada parece sugerir as acomodações de uma criança saldável. A sala é tão esterilizada e monótona quanto o resto do complexo, com nada mais notável do que os aparatos e registros médicos.

Examinar estes registros revelam que uma criança foi, de fato, mantida aqui: um bem-sucedido humano clonado, de seis anos de idade. Os registros explicam que embora a criança exibisse todos os sinais de estar em boa forma física, ela estava aparentemente em coma desde o nascimento, ficando vegetativa para todos os intentos e propósitos.

Personagens religiosos podem ver todo este lugar

e seus experimentos como blasfêmia, talvez até possutar (corretamente, sem o conhecimento deles) que o estado vegetativo da criança foi o resultado da falta de uma alma.

Os personagens podem tentar descobrir para onde a criança foi. Contrariando toda a lógica, a criança não foi trazida pelos cientistas enquanto eles fugiam das instalações após a Semana das Revelações, temendo a ira de Deus pelo que eles haviam feito. Pelo contrário, eles apenas deixaram ela para trás. Em algum ponto, entretanto, muito tempo após ela ter sido abandonada, a criança se moveu. A bominção despertou para se encontrar sem memória ou compreensão de sua situação. Ela saiu de sua cama, abriu a porta e simplesmente caminhou para fora.

A criança possui a alma do Antediluviano Saulot, o qual sem saber possuiu esta forma após ele ter ficado incorpóreo quando o Dragão assumiu seu corpo emprestado. Seu eu desperto se tornou inconsciente a partir do golpe, sua poderosa alma ainda precisava de uma forma física, portanto ele subconscientemente se lançou através do vasto espaço do plano astral para o único corpo apropriado no mundo que ele poderia habitar sem esforço, um clone sem alma.

Agora Saulot redespertou, mas sem as memórias de sua vida, no corpo de um menino de seis anos de idade.

Sem quaisquer vestígios, e talvez nem sequer extrair o paralelo do porfírio que eles acharam na Segunda Cidade, os personagens são deixados no escuro. Deixe-os procurar em volta um pouco mais, embora eles não necessariamente encontrarão algo mais de interessante. Se algum dos personagens possuir quaisquer habilidades adivinhatórias (tal como Auxípios), eles podem descobrir que alguém encontrou a criança do lado de fora do prédio e levou ela com ele. No evento que eles não participaram, deixe-os encontrar pistas de para onde a criança foi. A criança foi levada por um grupo de sangues-fracos, os quais acreditam que ele seja um messias.

Localizar este culto não é muito difícil. A comunidade Cainita de Sydney gira em torno da degenerada corte do Príncipe "Caitiff" Sarrasine. Sarrasine é na verdade um agente Seguidor de Set dentro da Camarilla. O estratagema de Sarrasine funcionou brilhantemente enquanto a Camarilla estava estável. Agora ela não está. Os rumores de um príncipe sanguíneo levaram à uma invasão em massa das ruas da cidade por Cainitas de geração alta, vendo a cidade Caitiff como um refúgio livre. Sarrasine não está obviamente feliz com isto, mas ele não tem escolha a não ser seguir em frente com isto.

O príncipe Setita não está ciente da aparência de Saulot, ou até do retorno de seu próprio deus, embora



ele tenha escutado rumores de um messias a pelo menos uma semana desde o Desmascaramento, e seus sonhos ficaram ainda mais estranhos e mais perturbantes a cada dia.

Tudo o Sarrasine sabe é que alguns sacerdotes bem acima de sua cabeça, dentro dos Seguidores de Set, instruíram ele a manter seus olhos abertos para o Verdadeiro Messias. Sarrasine não tem ideia do que isto supõe-se significar, mas é aparentemente importante que algo referente à ressureição de Set, portanto deve ser admitido.

Os personagens eventualmente localizam o Saulot criança em um antigo armazém, onde os sangue-fracos estabeleceram um santuário temporário para ele. A criança não comprehende o que está acontecendo e está desconfortável entre estas criaturas estranhas e aparentemente insanas. A coterie pode na realidade ter de se envolver com os sangue-fracos em combate para entrar em contato com o Saulot, mas eles devem conseguir. Alternativamente, eles podem provavelmente encontrar alguma forma de espantar os sangue-fracos, pois eles estão ansiosos e certamente assustados.

Quando os personagens finalmente chegarem à Saulot, ele pergunta a eles, “Quem são vocês? Que lugar é este? O que todas estas pessoas querem?”

E então, não importa o que os personagens digam ou façam, sua testa se divide, apenas um pouco, apenas o suficiente para um terceiro olho ser revelado, desenvolvendo-se do nada bem diante de seus olhos.

Os personagens devem conseguir descobrir que esta criança seja Saulot. A menos que o ritual do Goratrix falhou e eles encontraram um aleatório Salubri (o que é imporvável), tudo aponta para esta criança ser o Antediluviano.

Como indicado no pórfiro, ele carrega a marca do mais vil e mais profano dos atos, uma zombaria na face de Deus. Ele é um clone.

Retorno ao Caos

Deixe que os jogadores descubram como tirar a criança do país sem uma certidão de nascimento ou até um passaporte, mas eles precisam levar Saulot de volta à Londres. Ele está sinceramente ignorante à sua verdadeira natureza, e ele não parece compreender mesmo se os personagens tentarem explicar a ele.

Sarrasine descobre tarde demais que o “Verdadeiro Messias” tinha na realidade aparecido. Temendo as punições de ter falhado com seus superiores, ele envia seus próprios agentes atrás da coterie, não desejando relatar a seu contato em Londres.

Neste ponto da história, as coisas passam por um novo agravamento da situação. Os governos mortais

desmoronaram em quantidades, ou através de forças desconhecidas (vampiros Matusalém, ou até os Antediluvianos?), ou por sua vontade própria, comendo a si mesmos por dentro através de revoltas e agitações. O mundo está em terríveis crises, e mesmo os países até aqui relativamente estáveis sofrem as maiores emergências enquanto as autoridades perdem o controle em uma escala generalizada.

Os personagens retornam à Londres com a criança, para encontrar o ex-Coração do Império e seus Nephtali em maior tumulto e problemas quanto é o caso no resto do mundo. Muitos dos membros do Conselho levados à amargas discussões sobre quais são os objetivos da facção, alguns preferindo um insignificante golpe sobre o resto da Camarilla, alguns a acumulação de conhecimento, e outros tomando medidas para impedir a Gehenna.

Adicionalmente, grupos e clãs independentes entraram na cidade, o que adicionou ao caos. A histeria da Gehenna chegou até os mais calejados, enquanto que os frequentes rumores do levantar dos Antigos chegam de toda a parte do mundo. A maioria dos grupos arqueológicos dos Nephtali desapareceram, seus destinos desconhecidos, e a organização está frequentemente sob o ataque de ser responsável pela inteira catástrofe, por quaisquer grupos de Membros à governos mortais.

Ato Sete: Julgamento

Como este ato se desenrola depende de como o resto da estória prosseguiu. Este é o final, e alguns dos seus personagens podem até estar mortos neste ponto. Com sorte, alguns não estão, pois a parte mais crítica da estória ainda está por vir – o julgamento.

Os pesquisadores que ainda trabalham no quartel-general dos Nephtali já analisaram todos os materiais e objetos que os personagens coletaram. Eles descobriram que o frasco era um dos muitos artefatos [Ventrue] supostamente juntados de volta por razões desconhecidas na época da Segunda Cidade. O frasco contém algum tipo de amostra de sangue de Membro, mas quando extraída e testada, ela agressivamente absorveu o vitae próximo a ela. Um dos pesquisadores descuidados tentou dar um gole, esperando que garantiria à ele poder sobre o Murchamento, mas imediatamente encontrou a Morte Final, deixando para trás somente uma massa de cinzas e sangue. Ninguém mais ousou tocar a solução, então eles pegaram a pilha e a jogaram fora.

Das teorias a respeito do frasco, nenhuma encontrou significante concordância entre os cientistas. Afinal de contas, frascos de sangue de 7.000 anos de

idade não são exatamente comuns, e o frasco indubitavelmente tem uma significância mística. Apenas não é particularmente aparente neste ponto.

Confrontos

Após os personagens terem retornado à Londres, o Narrador pode querer ter um período de inatividade entre os personagens tentando descobrir qual deve ser seu próximo movimento e chegar lá. Este poderia ser um bom lugar para incluir algumas cenas de combate, ter os personagens atacados por multidões desenfreadas, Membros trapaceiros ou inimigos verdadeiros. O último incluiu os seguidores de Sarrasine, aqui para reivindicar a criança que a coterie tirou bem debaixo de seu nariz. Sarrasine não sabe o porquê que a Corte do Fogo quer a criança, nem os seguidores da corte, portanto derrotar os inimigos desta facção não consiguirá divulgar qualquer informação.

Os vampiros Giovanni ou Sabá devem atacar os personagens, entretanto, eles podem ser capazes de lançar alguma luz em certas coisas, especialmente após alguma rigorosa persuasão. O mesmo é verdadeiro com os Setitas diretamente envolvidos com a Corte do Fogo. Os capangas de Sarrasine e os Setitas da Corte do Fogo podem até se confrontar sem sequer saber que eles estão do mesmo lado. O potencial para Sarrasine e seus capangas estragarem tudo e não intencionalmente sabotar as operações da Corte de Fogo também é grande.

Pandemônio

Enquanto os personagens descansam nesse dia, após ter gasto a noite inteira discutindo sobre o que fazer com seus aliados e contatos no quartel-general dos Nephtali, eles se mexem de seu repouso e despertam. Nem sonolentos ou fracos, nem sentindo o usual puxar para dormir, eles emergem para encontrar o mundo frio e... escuro. Eles olham para cima onde o sol se supunha estar e vêem um objeto escuro bloqueando ele, como um eclipse. Entretanto, todos saberiam se houvesse de ser um eclipse agora. Isto não é natural. Na verdade, dá também a impressão de não natural. O brilho do sol está pouco visível em torno das beiradas do objeto negro.

Todo e qualquer vampiro Lasombra no mundo sente algo puxando em sua alma, um frio na espinha – um sentimento muito ruim, de fato.

O Véu da Escuridão

Ao longo dos próximos dias, cientistas mortais e Membros igualmente tentam fazer sentido à estranho fenômeno, como nenhuma sorte. No mínimo, a ausência do sol faz com que tudo mude para pior. Mortais, animais e plantas sofrem sem a luz, e mons-

etros, vampiros e outros, fazem bom uso desta rara oportunidade.

Os vampiros não sofrem de estar despertos durante o dia; eles ainda gastam um ponto de sangue a cada 24 horas, mas o sol não está presente para forçá-los a seu estado suspenso diurno. O horror se sucede nas ruas em volta do mundo, enquanto que mais e mais vampiros abusam das vantagens que eles têm sobre os mortais. Governos continuam a erodir, cidades recaem em caos e as infraestruturas desmoronam e morrem.

Todos o sentem, mortais e Cainitas igualmente. Há algo terrível dentro da escuridão que cobre o mundo. Em toda esquina, em toda floresta profunda,

em toda caverna e abaixo de toda cama, algo espreita... alguma presença maligna.

Nos céus, uma estrela tira a atenção de todos os outros: uma vermelha e brilhante, quase tão grande quanto a lua. Na verdade, é apenas tão inquietante quanto o eclipse sobrenatural.

Efeitos do Véu de Escuridão

Após o eclipse, muitos vampiros experimentam coisas estranhas e sobrenaturais enquanto estiverem empregando suas Disciplinas. Consulte a tabela a seguir para efeitos sugeridos. Tenha em mente que os poderes de outras criaturas sobrenaturais provavelmente estão similarmente afetados.

Efeitos do Véu de Escuridão

Efeito do Poder

Disciplina

Auspícios

- Sentidos Aguçados O personagem escuta mãos do que ele normalmente escutaria. Uma cacofonia de vozes estranhas sussurra para ele, exortando-a a fazer coisas, ou talvez até zombando dele. Um teste (dificuldade 7) permite que o personagem continue a usar este poder pelo resto da cena.
- Percepção da Aura Quando estiver usando este poder, o personagem vê as inquietantes sombras tremularem e se deslocarem. Elas não uma forma real, e é impossível conseguir uma vista exata delas, mas elas certamente supõem-se não estarem ali. Um teste de Coragem (dificuldade 7) deve ser exigido para usar este poder pelo resto da cena.
- Projecção Psíquica Enquanto estiver no plano astral, o personagem apanha vislumbres das mesmas criaturas de sombra como as da Percepção da Aura. Ele consegue também escutar o que eles dizem, mas eles também podem vê-lo e ouvi-lo. Eles ficam muito intrigados pelo vampiro incorpóreo. O Narrador deve determinar as consequências, mas um teste de Coragem (dificuldade 8) é exigido para continuar a projeção psíquica pelo resto da cena.

Ofuscação

- Manto das Sombras As sombras parecem falar com o usuário deste poder, provocando ou atraindo ele. Um teste de Coragem (dificuldade 8) é exigido para continuar usando o poder pelo resto da cena, para que o personagem não entre em pânico. Na ocasião, o personagem ainda pensa que ele vê coisas enquanto estiver empregando este poder.
- Presença Invisível As sombras parecem gravitar em direção ao personagem. Tal como com Jogo de Sombras, as sombras sussurraram para ele. Um teste de Coragem (dificuldade 8) é exigido para continuar usando o poder pelo resto da cena.

Tenebrosidade

- Jogo das Sombras As sombras manipuladas com este poder parecem ganhar vida por conta própria, dançando e brincando, geralmente com o conjurador. Isto é muito inquietante. Os Narradores podem garantir uma checagem de Coragem (dificuldade 7) para os personagens Membros em alguns casos, e a dificuldade para mortais sobe para 9.
- Mortalha das Trevas Qualquer um dentro da Mortalha das Trevas deve fazer um teste de Coragem numa dificuldade 8 (9 para mortais) ou entra em pânico e foge, por conta da cacofonia de vozes pavorosas sussurrando dentro dela.
- Braços do Abismo Os Braços do Abismo ganham vida por conta própria, fazendo a convocação do conjurador apenas pela metade do tempo. Role um dado toda vez que este poder for usado (mesmo quando ele está ativo). Em uma rolagem de 6-10, os braços não respondem aos comandos do vampiro. Eles podem até tentar machucá-lo.

- Metamorfose Sombria O jogador deve ter obtido êxito em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), para que as sombras não tomem controle do personagem. O Narrador determina as consequências,
- Corpo de Sombras Mesmos efeitos de Metamorfose Sombria.

Além disso, o Narrador pode querer que outras Disciplinas sejam também afetadas. Por exemplo, os vampiros Fundidos com a Terra poderiam escutar vozes falando com eles, e certos rituais necromânticos ou taumatúrgicos poderiam invocar este mesmo efeito.

Exodus

Uma outra coisa estranha ocorre, a apenas alguns dias após o desaparecimento do sol. Um estranho desejo surge em muitos vampiros, uma estranha atração em direção à uma localização desconhecida. O desejo aumenta com o tempo, e ela se torna mais e mais difícil de se resistir. Este é o estágio final do Fim do Tempos. Agora os Antigos se reuniram no tempo da Gehenna e estão chamando suas crias para eles.

Junte-se à Nós...

Entretanto, nem todos os vampiros sentem a atração. Alguns dos Antediluvianos já foram destruídos, mas muitas de suas crias ainda sentem o desejo. Embora os efeitos do laço de sangue tenham enfraquecido, esta atração em direção à Gehenna ainda ressoa, assim como deve ser. Para os Assamitas, Gangrel, Lasombra, Malkavians, Nosferatu, Toreador e Setitas, a atração é a mais forte. Um teste de Força de Vontade é exigido para cada dia após começar a atração, aumentando a dificuldade em um a cada dia, até um máximo de 9. A dificuldade é determinada pela geração. Outros a sentem menos, porque seus progenitores foram destruídos, mas os anciões destas linhagens chamam suas crias para eles no lugar dos Antigos. Para eles a dificuldade para resistir é muito menor, mas au-

menta no mesmo ritmo. Dentro de uma semana, alguns desses valiros são capazes de resistir. Note que os Assamitas são, ao invés, atraídos para o Alamut, donde ur-Shulgi reúne seus recursos para a guerra contra os Antediluvianos.

Geração	Dificuldade (linhagens com Antediluvianos ativos/linhagens com Antediluvianos que pereceram)
4-6	7/4
8-13	6/3
14+	5/2

Gehenna, A Última Cidade

“Gehenna” é o sinônimo de “Lugar de Tormenta”. Estritamente falando o ponto de vista geográfico, é o Vale de Hinnom, sudoeste de Jerusalém, onde Salomão, Rei de Israel, construiu um alto lugar de adoração, para os deuses Quemós e Moloch. O vale chegou a ser considerado como um lugar de abominação porque alguns dos Israelitas sacrificaram lá suas crianças.



crianças à Moloch. Em um período posterior, foi criado um aterro para depósito de resíduos e incêndios permanentes foram mantidos lá para impedir a pestilência. No Novo Testamento, a Gehenna é ainda sinônimo de Inferno. Muitos Membros acreditam que no tempo da Gehenna, o trono de basalto de Caim irá se erguer aqui. Caim julgará suas crias, e os Antediluvianos deverão começar um reino de mil anos a partir da cidade da Gehenna. Este é onde o mundo acaba.

Durante as semanas seguintes ao Desmascaramento, os vampiros anciões começaram a se reunir em volta deste lugar, fazendo exatamente o que os Israelitas fizeram nos tempos antigos: sacrificar suas crias. Esperando que os Antediluvianos iriam poupar-lhos e que ter poucos vampiros no mundo significaria que eles poderiam ter seus poderes restaurados a eles, eles queimam suas progêniens. Eles ousam não diablerizá-los, ao invés de libertar as almas de suas vítimas através do fogo. As covas ardiam a fogo lento continuamente dia e noite, enquanto os vampiros queimavam até as suas Mortes Finais. Ao longo de toda a noite, os sons das lamentações destes anciões e os gritos de suas crias persistiam, sem parar, em uma cacofonia de pavor. Todo dia nenhum som a não ser os de fogos crepitantes sendo mantidos por serviçais mortais podiam ser escutados.

Os neófitos capturados – principalmente Caitiffs e sangues-fracos, mas também Membros de todos os status – também foram usados como trabalho forçado enquanto os anciões construíam as fundações da Última cidade. Similar à era dourada do Egito, grupos de vampiros escravizados puxavam pesos enormes de pedras massivas usadas na construção da cidadela. Usando seus restos de influência e poder, os anciões assumiram a verdadeira e imensa tarefa de construir uma cidade à imagem dos impérios antigos.

Os mortais mantiveram grande distância entre eles e este lugar pavoroso, seus exércitos e armas se provaram insuficientes para derrubar os vampiros anciões. Estórias de demônios surgiram para punir os Israelitas pelos pecados de seus ancestrais neste lugar abandonado. Toda noite, novos anciões chegavam, trazendo com eles jovens vampiros aprisionados que eles colocaram em currais de aço espalhados através de toda a cena, onde os neófitos e, especialmente, os sangue-fracos, esperavam a sua punição ardente por meramente existir.

Aqui os Antediluvianos vieram, e eles subjuguaram suas crias abaixo deles, assumindo o manto de poder que eles uma vez possuíram. Eles tomaram residência na cidadela enquanto ela ainda estava sendo construída. Eles mantinham uma tênue trégua um com o outro, juntando seus subalternos à eles, espe-

rando com paciência enquanto eles constroem a fundação de seu reino de sangue. A partir daqui eles deverão governar por mil anos, ou assim está escrito no O Livro de Nod. E então Caim retornará para estabelecer o seu julgamento.

Axéritos da Escuridão

Os Antediluvianos impediram suas crias de destruir a si mesmos. Ao invés, eles ordenaram que mais vampiros sejam criados, para tornar seus exércitos maiores, para melhor governar o mundo. Deve ser dito que os Antediluvianos estão todos além da estrutura de pensar e que eles não consideram as consequências do que eles estão fazendo da mesma forma que os humanos. Além disso, este não é o mundo deles. Eles vêem nada de errado em remodelá-lo ao que será seu reino.

Entretanto, uma que se pode seguramente assumir é que cada Antediluviano tem os seus próprios planos de conquista e domínio. Cada um deseja que seus irmãos morram para que ele possa governar sozinho. Cada um reúne um exército de mortos-vivos, alegadamente para conquistar o mundo, assim também para destruir seus irmãos.

Jerusalém há muito tempo partiu, e Judea se transformou em um genuíno Inferno, infestada por vampiros e seus serviçais. Para este lugar pavoroso os personagens eventualmente virão.

Zenith

Todos aqueles que trabalharam contra os Antediluvianos, de qualquer modo – qualquer membro do Sabá, dos Nephtali, até aqueles da Camarilla e Inconnu que tentaram evitar a Gehenna – são conduzidos atrás das ruas da Gehenna a Última Cidade como criminosos a serem executados como nas noites antigas. Tudo em volta deles que outros Membros juntaram, observando eles. Alguns gritam insultos, alguns até arremecam lixo, mas a maioria fica em silêncio.

Entre estes desafortunados estão os personagens com seu vigia de criança-clone, pois eles foram encarcerados tão logo eles vieram à Gehenna. Atrás deles veio Ambrogino e seus Giovanni, e atrás dele Vykos e seu Sabá.

Estes transgressores são trazidos para o centro da cidade, onde os Antediluvianos estão reunidos. Eles podem reconhecer Set, embora ele esteja mais como humano agora, com pele real e túnicas flutuando no lugar de sua casca de carne morta. O [Lasombra] é uma sombra ameaçadora, com sua presença mais sentida do que vista. O progenitor Gangrel encontra-se no fundo, um amalgama diabólico de características sobrenaturalmente bestiais. Absimiliard é alto, muito embora ele seja encurvado, e seu manto esfarrapado

esconde principalmente o que pode apenas se assumir ser uma visão verdadeiramente horrível. Malkav está presente, embora uma dúzia de pequenas garotas, todas com seus olhos brilhantes, todas com aparência idêntica. [Toreador] é o ápice da beleza, enquanto ele se encontra no meio dos outros, tão belo ainda que seja impossível de dizer o seu gênero, muito menos uma descrição disto.

A procissão se move extremamente lenta. Leva noites para se completar, e os personagens tem nenhum alimento a caminho de lá. Um por um, cada transgressor é trazido diante dos Antediluvianos e assassinados pelos “crimes” dele ou dela.

Então os personagens dos jogadores são trazidos diante da assembleia. Assinalados a abrir sua boca para falar, mas pausa. Ennoia, a Antediluviana Gangrel, ruge.

“Poderia ser...” Typhon finalmente começa. “Nosso irmão pródigo?”

Eles falam de Saulot, o qual os personagens têm com eles.

“Tragam ele aqui”, o ser sombra comanda, a voz se arrasta como se vindo do outro lado da cova. Se os personagens protestarem, eles são punidos, mas eles não são assassinados ainda.

“Então, você retornou”. Absimiliard rosou dentro de seu manto. “Você reivindica um lugar entre nós?”

Saulot apenas fica de pé lá, como o menino de seis anos de idade que ele se tornou, olhos bem abertos, tanto em terror quanto em confusão. Ele não pronuncia uma palavra.

“O irmão não está em casa”, a dúzia de garotas que são o Malkav se pronunciaram de uma só vez. “Ele se foi para um lugar escuro e ainda não retornou”.

“Será isso verdade?” disse Set, intrigado. Ele vira para os personagens. “Então estes são os guardiões do meu irmão, não são?” Ele ordena que eles sejam trazidos diante dele. “Vocês caçam a nossa espécie, e vocês ainda protegem este aqui. Por que?”

Apesar do murchamento, os personagens não têm chance de resistir em responder às perguntas de Typhon verdadeiramente. Deixe seus jogadores formularem a resposta, e modificar o resto da cena baseada nas respostas.

“Então vocês acreditam que ele salvará todos vocês, acreditam? Que ele irá redimir vocês de alguma forma? Contudo, vocês não sabem como. Vocês têm apenas esta criança de seis anos de idade”. Ele cospe enquanto ele diz isto.

Ele então nota algo namão de Saulot. “O que é isso?” ele diz, e Saulot o mostra. É o frasco Cainita. Agora, se qualquer um dos personagens o tivesse com consigo, este é o momento para sentir seu bolso e perceber que ele se foi. Se ninguém pensou em trazê-lo

junto, Saulot simplesmente o encontra e o leva quando ninguém estivesse olhando. De qualquer forma, o frasco está agora aqui.

Set o tira dele. “Isto é poderoso. Eu consigo sentir.” Ele diz, principalmente para si mesmo.

“Não beba isso. Você irá se incendiar”, diz Saulot.

“Eu irei agora?” Set responde, e sorri.

“O que você estafazendo, irmão?” as garotas que são o Malkav dizem. “Isto é altamente irregular”.

“Sim, o que exatamente você está fazendo?” pergunta o [Lasombra].

“Faz-me rir”, Set responde. “Então nós não podemos bebê-lo, podemos? Vamos ver o que acontece se você bebê-lo”.

Ele toma a criança pela mandíbula, abre a tampa do frasco e força o líquido garganta abaixo da criança. Saulot grita e tenta se contorcer, mas Set é muito poderoso para ele. Ennoia rosna, e tanto o Lasombra quanto o coletivo Malkav protestam. Mas Set, decidido em destruir todos os outros Antediluvianos, não irá deixar mesmo uma criança se colocar em seu caminho.

Logo Saulot foi forçado a engolir ele todo. Set ergue a criança e olha para os personagens.

“Vocês falharam”, ele diz, enquanto Saulot se contorce em dor. Set começa a gargalhar, mas é cortado logo por uma luz branca brilhante surgindo da testa de Saulot. Seu terceiro olho está se abrindo, e ele está brilhando.

“Eles conseguiram?” ele pergunta, e Set solta Saulot, caindo no chão em horror. Ele tenta se arrastar para ficar de pé, mas ele recua enquanto Saulot se aproxima dele. Ennoia rosna e está prestes a saltar sobre ele, mas o chão se parte diante dela, e entre os Antediluvianos e Saulot um trono negro gigante se ergue a partir do chão.

“Não!” [Lasombra] grita. “Mil anos!”

“A cada do Pai”, as doze pequenas garotas que são Malkav dizem em unísono.

“Não”, diz o pequeno garoto que é Saulot. “O Pai está morto”.

Então as garotas gritam, e é um grito tão agonizante que todos próximo à cena sangram profusamente, sangue negro de seus ouvidos. Eles não param até Set se colocar de pé e assassinar todas as 12 garotas com enormes golpes poderosos. Enquanto a última morre, um outro vampiro dá um passo a frente de milhares cercando a cena, seus olhos brilhando como os das garotas. “Isso não era necessário, irmão”, o homem diz. Set apenas cospe. Então ele se move em direção à Saulot.

Set ergue uma mão para golpear Saulot ao chão, quando de repente, um pororoso feixe de luz acima ilumina a área inteira. Todos os Antediluvianos além



de Saulot caem no chão e se contorcem de dor, e os jogadores de todos os outros vampiros dentro do feixe de luz (que é em torno de 9 metros de largura) devem testar a Força de Vontade (dificuldade 9) para não ter também seus Membros caírem de joelhos em dor. Todavia, nenhum dano é infligido – esta dor é psicológica. Após o teste inicial para resistir, considere que todas as ações dentro da área iluminada sofram redução pela metade das paradas de dados para os personagens vampiros.

Saulot, eaqueles que são capazes de assim o fazer, olham para cima, e um anjo glorioso desce do alto.

“Saulot de Nod!” sua voz majestosa soa como um coral de trompetes sagrados. “Você se coloca diante da presença de seu Senhor requisitando expiar os pecados de sua linhagem amaldiçoada?”

Ele hesita. Ninguém mais consegue falar ou mover-se. Eles estão todos congelados.

“S... sim, sim eu me coloco”, ele de repente responde, levantando-se com orgulho.

“Então, que assim seja. Seu Senhor Deus no Céu aceita o seu sacrifício.”

E então o trono de basalto explode. A luz do sol inunda como uma onda de choque a partir dele, queimando os Antediluvianos até virar cinzas e inflingindo cinco dados de dano agravado em todos os vampiros dentro de 30 metros do trono.

Assumindo que os personagens sobrevivam à isso, há nada além do silêncio. Há um vale cheio de vampiros não muito certos do que aconteceu, mas a servidão dos Antediluvianos se foi. Na realidade, todos se sentem vazios por isto. Leva em torno de um minuto antes dos efeitos de suas austeras linhagens de sangue fazerem efeito (veja a pág. 130), então o frenesi e a diablerie começam novamente. Então o sol ergue-se.

Consequência

Se os personagens escaparem com suas não-vidas intactas, eles ficam livres para fazer o que eles desejarem. O mundo está em ruínas, mas a humanidade tem uma estranha forma de prevalecer. Talvez ela possa lidar, de alguma forma. Os vampiros estão piores. A Maldição de Caim ainda está enfraquecendo, e num ritmo alarmante. Vampiros mais antigos estão morrendo, e parece como se a maioria pudesse ter apenas semanas restando antes deles enfraquecerem tanto que seus corpos possam não mais se sustentar. Enquanto a maldição do vampirismo deixa os seus corpos, enquanto o sangue não os sustenta como antes sustentava além de somente preencher o corpo enquanto o vitae desaparece, muitos vampiros morrem no processo. Corpos de séculos mortos desmoronam em pó, e corpos de décadas simplesmente minguam e morrem. Potencialmente, vampiros de geração muito

alta podem sobreviver à transformação de volta à humanos, mas somente se seu sangue morto-vivo for extremamente fraco para começar. (Assuma que Membros de 15^a geração, e alguns de 14^a geração, possam potencialmente reverterem para mortais. Dampiros não sofrem a sorte de morrer. Eles se tornam mortais naturalmente). Os personagens dos jogadores devem também ter uma chance de reverter às suas vidas mortais, baseado em seus comportamentos através da Gehenna. Deus pune aqueles que não expiram por seus pecados com a Morte Final. Como Narrador, depende de você para determinar quem entre a coterie ganha a passagem de volta para a vida mortal e quem se torna uma mancha de cinzas no chão.

Os poderes das disciplinas falham, a magia morre e a Maldição de Caim se tornará praticamente uma memória.

No entanto, o mundo foi salvo. A humanidade sobreviverá. Embora todos os vampiros irão morrer, os personagens tiveram sucesso em salvar a Terra da destruição.

Epílogo (Opcional)

Um dia, os membros remanescentes da coterie ouvem falar de um Membro de alta geração cujo corpo foi destruído por violentas convulsões. A sua carne duplicou e triplicou sobre si própria, gerando novo osso e apêndices inumanos. Em um de seus terríveis ataques, ele ficou louco e matou todos na vizinhança. Quanto mais os personagens escutam, mais soa como o Antediluviano Tzimisce. Mas como pode isso ser? Eles já o mataram duas vezes! A menos que ele seja capaz de reincarnar dentro de qualquer coisa com o sangue Tzimisce nele...



John 5/03



Se um homem não estiver em mim, ele é jogado fora como um ramo e seca.; e os homens os apanham, e os lançam ao fogo, e eles são queimados.
— João 15:6

A cadeia de eventos que culmina na Gehenna começa a um milênio atrás, quando os Antediluvianos percebem que eles poderiam conseguir algum estado maior do que a não-morte... algo muito como uma divindade. A mística Trilha da Metamorfose do clã Tzimisce sugere esta possibilidade. A maioria, se não todos, dos Antediluvianos sobreviventes pretendem transcender as limitações estabelecidas pela Maldição de Caim. Eles sabiam que o processo levaria séculos. Neste período, eles iriam precisar se esconder um do outro, para que seus invejosos irmãos e suas ambiciosas crias não assassinem eles antes deles terem completado as suas transformações. Alguns Antediluvianos apenas procuraram refúgios remotos no subsolo ou nas profundezas do oceano. Outros dissimularam os seus próprios assassinatos como parte de suas metamorfoses. Saulot se ofereceu às garras do Tremere para se esconder dentro do corpo e alma do Arqui-Usurpador. Um Membro perdido na passagem do tempo do mesmo modo sacrificou seu *vitae* à sua cria Augustus Giovanni, enquanto que o Antediluviano Lasombra arranjou a sua destruição corpórea na Revolta Anarquista. Cada enganação funcionou perfeitamente... ou se qualquer Antigo verdadeiramente encontrou o seu fim neste período, nenhum outro Membro soube disto.

O fundador Ravnos tornou-se o primeiro Antediluviano a mostrar o seu pavoroso novo poder. No entanto, antes que ele pudesse completar a sua

metamorfose, três antigos vampiros Cathaianos se envolveram na batalha. Os Membros apelidaram este evento de Semana dos Pesadelos. A batalha ecoou através dos mundos dos sonhos, dos espíritos e dos mortos, aludindo ao poder divino que o Primeiro Ravnos havia quase alcançado. O Antediluviano Ravnos perdeu a sua batalha e sua não-vida. Seu fim também destruiu a maioria de seus descendentes. Somente alguns Membros, entretanto, chegaram próximo de adivinhar o verdadeiro significado por trás da Semana dos Pesadelos.

Enquanto que uma estranha e terrível Estrela Vermelha queima com mais brilho nos céus, os outros Antediluvianos lentamente despertam de seus longos transes crisálidos, prontos para governar o mundo como seus novos deuses. E então... a Maldição de Caim falha. Os Antigos descobriram que eles ainda não transcendem completamente a sua origem. A fraqueza mortal tira as suas nascentes divindades. Eles se levantam como os mais poderosos monstros do mundo, mas não como deuses. Para reivindicar a divindade que elude eles, eles precisam se apoderar dos fragmentos desgastados da Maldição de Caim ao devorar seus rivais, suas crias e oceanos de sangue mortal.

A humanidade e seus “aliados” sobrenaturais – os Lupinos, magos e outras criaturas que vêm a raça humana como parentes (ou pelo menos algo além de presas, escravos ou vermes) – podem ter matado os enfraquecidos Antediluvianos e abortado o seu Império do Sangue. De fato, ordinariamente a humanidade poderia ter feito o trabalho ela mesma.

Agarrando a Oportunidade

O conto da Gehenna pode começar a qualquer momento. O declínio da Maldição pode estar bem curso e já mergulhando os Membros no caos, ou você pode querer fazer o declínio começar com (e de fato ajudar a causar) o fim da Máscara.

Como Narrador, observe por um momento quando os personagens realizarem algum ato que seja completamente impossível para mortais. Típicos exemplo incluem:

- Alguém atira em um personagem nas vísceras ou no peito; sangue e tecido se borram. Um mortal não poderia possivelmente sobreviver, mas o personagem não somente se mantém de pé, como ele continua lutando.

- Um taumaturgo emprega seu poder com algum efeito obviamente mágico e altamente visível, tal como a Sedução das Chamas ou o Movimento da Mente. As disciplinas tal como a Tenebrosidade ou a Metamorfose podem também produzir feitos visivelmente sobrenaturais.

- Os personagens se alimentam em um lugar aberto.

Então pergunte a si mesmo se alguém poderia observar os personagens sem eles saberem disto. Presumivelmente, os personagens exercitam as devidas precauções para não realizar atos descaradamente sobrenaturais na frente dos mortais, mas poderia alguém estar se escondendo por perto? Alguém está olhando para baixo a partir de uma janela a vários andares acima? A iluminação é boa o suficiente para ver os personagens claramente?

Quando tal situação surge, alguém vê os personagens, e ele tem uma câmera de vídeo digital com uma lente teleobjetiva. Um monte de gente agora carrega estas coisas para todo o lugar que elas vão, portanto isto é dificilmente implausível. Uma mulher mortal, intrometida e oportunista, grava os personagens sem eles saberem disto.

A Mídia

A mulher com a câmera mostra a sua gravação aos gerentes de uma estação de TV local. Eles suspeitam de fraude, mas eles têm especialistas que procuram por eviências de truques de câmera enquanto um repórter tenta achar as identidades dos personagens. Algum personagem tinha uma carteira de motorista, um registro criminal ou qualquer incidente em seu passado que deixou a sua foto nos arquivos do governo? Se sim, o repórter encontra a identidade do personagem. Se o personagem mantém uma residência legalmente registrada, o repórter acha isso também. Se o personagem está legalmente morto, o repórter acha esse ainda mais interessante.

Uma semana depois, os lançadores de notícias se convencem de que a mulher não perpetrhou um trote e que algo muito estranho aconteceu em sua cidade. Eles conhecem as identidades e investigaram as papaladas de pelo menos algum dos personagens. O filme vai ao ar no noticiário das seis horas, e a estação con-

Infelizmente, o declínio da Maldição trouxe ironicamente a guerra muito cedo entre os Membros e o gado. Os Membros modernos vencem graças a seu entendimento sobre as instituições mortais, uma vitória pírrica que deixa a civilização em farrapos.

Todo Cainita se defrontou com a escolha entre a humanidade e o poder. Agora eles encaram essa escolha em sua forma mais cruel. Como indivíduos e como uma raça, os Membros devem decidir se deixam a Maldição acabar, com consequências desconhecidas para eles mesmos, ou se prendem ao poder da Maldição através de estratégias ainda mais desesperadas. O último julgamento sobre os Filhos de Caim começou. Deus os lança no calvário – e o mundo queima com eles.

Prelúdio

O Fim do Mundo começa não com o alvoroço dos deuses sanguinários, mas com uma câmera de vídeo. Manter a Máscara se tornou ainda mais difícil nas últimas décadas, pois as comunicações modernas espalham notícias muito rapidamente. Antigamente, não importava se algumas pessoas descobrissem que vampiros realmente existissem. Os Membros poderiam silenciar ou desacreditar eles antes que eles convencessem mais alguém. Mas agora...! Se acontecesse dde uma equipe de TV ver Cainitas se alimentando ou usando seus poderes, as pessoas pelo mundo podem assistir a meros minutos depois. Caim proibiu que um Membro caísse nas garras de um médico ou um cientista que publicasse na internete os resultados de sua pesquisa.

Os líderes de cada seita e clã se tornam habilidosos em ocultar dos mortais as depredações Cainitas. Muitos Membros buscaram riqueza e influência no mundo mortal, especialmente para ajudá-los a evitar as ameaças à Máscara. Quando a Máscara cai, a pesar de seus melhores esforços, eles voltam essa influência para fins mais sinistros... e dão um passo no fatal caminho para a destruição total.

O Fim da Máscara

Alguns jogadores podem sentir que seus personagens nunca conseguem uma chance de atuar em uma importante função nos assuntos Cainitas. Seus ancestrais são bem mais poderosos, e a Máscara impõe uma carga tal de sigilo e prudência. Como um Narrador, esta é a sua chance de dar à tais jogadores o que eles querem. Eles se tornam os Membros mais importantes no mundo: os vampiros responsáveis por destruir a Máscara.

Por favor, note que este episódio envolve o tratamento excessivamente injusto dos personagens dos jogadores. Os personagens se tornam as cadelas do Destino. Em cada estágio, examine as ações dos personagens pelas formas que as coisas possam dar errado e piorar a situação – e faça isso acontecer. Em particular, lembre-se que você, como Narrador, pode fazer os poderes Cainitas falharem a qualquer momento.

tacta os personagens que ela rastreou, pedindo para eles contarem a sua estória. A estação não se importa se os personagens cometem agressão ou até homicídio na cena filmada – violência aumenta os índices. A estação até oferece poupar as identidades secretas dos personagens em troca de um furo... e ameaçarevelar as suas identidades se eles não entrarem no jogo.

O Encobrimento

Se os personagens se considerarem parte da Camarilla, do Sabá, dos anarquistas ou dos clãs independentes, todos os escalões Cainitas que conhecem as suas identidades logo exigem que os personagens encubram a quebra da Máscara. Vários Cainitas oferecem ajuda, em troca de benefícios para coletar depois.

Os personagens podem criar qualquer plano que eles quiserem. Os personagens podem vir com um contra-trote – algum esquema para fazer a estação pensa que a gravação de vídeo capturou um evento falso. Todavia, os repórteres se provam malditamente inteligentes em descobrir qualquer falha nas tramoias dos personagens. Nada pode fazer a estação abandonar a sua demanda por uma entrevista. Mesmo se a corteie persuadir os repórteres de que a gravação seja um trote, a estação quer saber a razão por tal encenação bizarra. Como os outros Membros advertiram os personagens, isto não é o suficiente para desacreditar ou destruir a gravação. A situação se tornou tão infame para os personagens simplesmente assassinarem os repórteres; isso atrairia ainda mais o interesse. Não, os personagens devem reprimir o interesse do repórter principal para que ele mesmo pare a investigação.

Os personagens têm várias maneiras de assi o fazer usando as suas influências no mundo mortal. Por exemplo, eles podem tentar subornar ou chantagear o diretor de notícias do repórter para suprimir a estória. Plantar drogas na casa do repórter ou incriminar ele por ourto crime pode desacreditar o repórter e mantê-lo ocupado com a lei. Entretanto, se um plano tiver a possibilidade de dar errado ou jogar gasolina no fogo, assim ocorre.

Conforme os personagens ficam mais desesperados, eles provavelmente se viram para os seus poderes Cainitas. Por exemplo, a Presença pode fazer o repórter desviar a atenção da mídia de seus novos melhores amigos. Umlaço de sangue poderia produzir um efeito similar – ou iria, se o Murchamento não desmantelasse essa propriedade do Sangue. A Maldição enfraquecida acaba com qualquer plano que dependa dos poderes das Disciplinas. Qualquer tentativa de usar Disciplina falha, e agora o repórter sabe que o personagem tentou fazer algo a ele! Ele corre. Se os personagens o matarem, eles se tornam (obviamente) os principais suspeitos da sua morte ou desaparecimento. Se eles não o matarem, ele vai à público com tudo o que ele descobriu. A tentativa deles de encobrimento falhou completamente. É muito tarde até para tentar desaparecer: Isso apenas atrai mais atenção.

Aos Olhos do Públíco

Dentro de uma outra semana, os personagens se tornam internacionalmente conhecidos. Os policiais querem prendê-los por qualquer ato violento na gravação. Os cientistas querem estudar seus poderes inexplicáveis. Os personagens podem precisar escapar de todos do FBI para o Centro de Controle de Doenças. Se qualquer agência governamental obtiver êxito em pegar os personagens, o jogo acabou e a Máscara cai de vez. Os meios de comunicação querem declarações. Todos que acreditam em vampiros conseguem o seu tempo na TV para promover as suas visões. A maioria destas pessoas são apenas excêntricos, mas alguns genuinos caçadores de vampiros conseguem também ir para o ar. Eles dizem ao público o que eles sabem.

Um mês depois, as pessoas pelo mundo estão procurando por vampiros. Sujeitos inteligentes observam as multidões através de filtros infravermelhos, procurando por pessoas que não tem calor corporal. Eles encontram alguns.

Divulgação Completa

Inevitavelmente, alguns Membros abrem a boca. Se os personagens dos jogadores escaparem da caçada, algum outro Cainita decide que ele quer ficar famoso na televisão ao contar tudo. Claro que, cães de guarda da mídia da liderança Cainita tentam suprimir a estória, mas o frenesi já se espalhou além da contenção. Se o Membro linguarudo não conseguir entrar na rede de televisão, ele conta tudo em uma webzine ou alguma outra mídia não convencional. Anciões Cainitas respondem também com uma enxurrada de “revelações” falsas, na esperança de que eles possam afogar a verdade em um mar de embustes, mas a mídia prova que quando eles se importam, eles realmente conseguem peneirar a verdade das mentiras. Em pouco tempo, o mundo inteiro sabe sobre a Camarilla, o Sabá, clãs o império financeiro Giovanni...

Fora do Armário

No mundo desenvolvido, as respostas mortais aos Cainitas caem em algumas categorias principais:

- “Uau, firme!” Esta é no mínimo a resposta comum, geralmente de jovens que realmente não pensam através das implicações de predadores sugadores de sangue com poderes de controle da mente. Eles vêem o poder, mas não o horror.

- “Ajude estas vítimas desafortunadas desta doença social”. Esta resposta vem principalmente das pessoas bem-intencionadas que também falham em compreender o perigo que vampiros representam. Membros com séculos de experiência em manipular a opinião pública encorajam esta visão o tanto quanto eles puderem.

- “Destruam os monstros!” O outro extremo vem principalmente de pessoas que possuem crenças tradicionalmente religiosas – uma fração significante da população mundial (e não limitado ao Judaísmo, Cristianismo ou Islamismo, também). Esta fração fica maior quando a Sociedade de Leopoldo

vai à público com suas estórias de predação morta-viva.

• “Eu estou com medo. Proteja-me”. A resposta mais comum vem das pessoas comuns que não estão muito prontas para acreditar em maldições de Deus, mas que reconhecem o perigo que vampiros representam. No mínimo, estas pessoas querem os vampiros registrados como violadores e presos se eles tiverem cometido crimes.

• “Como eu posso usar isso?” Dificilmente alguém admite esta visão em público, mas muitos oficiais de governo e executivos empresariais vêem formas que eles possam explorar os vampiros: extensão da vida, espiar quem controla mente e caminhar invisível, eles querem os Membros sob o seu controle.

Fazendo Acordos

Membros politicamente conectados rapidamente tentam se proteger ao fazer acordos com governos e grandes corporações. A Camarilla naturalmente desfruta dos maiores sucessos neste esforço, embora os traficantes de influência Seguidores de Set, os super ricos Giovanni e alguns Lasombra fazem bem por eles mesmos, também. Membros que já possuem grande riqueza e influência prometem manter a estabilidade social em troca da anistia silenciosa dos governos. Por pelo menos um mês, muitos governos parecem hesitar enquanto na realidade estão conduzindo negociações secretas com anciões proeminentes.

Anciões da Camarilla então se viram e retêm suas conexões políticas sobre os Membros mais jovens. Eles não conseguem manter a paz com as autoridades mortais a menos que eles possam garantir o bom comportamento de todos os Membros, eles alegam, portanto todo Cainita deve obedecer sem questionar e informar sobre qualquer vampiro que desobedeça.

Um Acordo Combinado?

Alguns Membros que alcançaram a fama em vida como artistas, generais, políticos e semelhantes se tornam celebridades como espécimes da história “viva”. Por exemplo, o ancião Lasombra Almirante Sidonia, uma vez comandante da Armada Espanhola e um líder do Sabá por séculos, finalmente navega um navio para Londres. Quando ele chega, ele é recebido por um bando da Marinha Real e o Prefeito. Alguns Cainitas ousam pensar que o fim da Máscara pode afinal não fadar à destruição os Membros. O mundo moderno e secular mudou tanto das noites da Insuisição. Tudo o que eles têm de fazer é impedir estes loucos Sabá de estragar tudo com algum massacre sem sentido.

Todavia, o Sabá não arruina as esperanças de aproximação. O Sabá está muito ocupado se diablerizando para o esquecimento enquanto seus membros tentar se salvar do Murchamento. A Camarilla se condena quando um policial intrometido descobre um dos “centros de internação” da Camarilla para Membros “dissidentes”. O que é pior, eles descobrem como os anciões da Camarilla usam os Cainitas internados como recipientes de diablerie. As notícias dos

“Campos de Canibais” provocam repugnância em até nos mais liberais. De uma só vez, os anciões perdem qualquer esperança de aceitação pública para os membros. Daí em diante, os Cainitas devem exercer as suas influências tão secretamente quanto eles faziam durante a Máscara, baseadas em subornos, ameaças e mentiras. Agora, todavia, as autoridades mortais sabem procurar pela manipulação morta-viva.

A Não-Vida em Tempos Conturbados

Enquanto o mundo mortal tenta criar na mente sobre os Membros, os personagens encontram uma quantidade de situações que eles podem não esperar. Os Narradores não devem desperdiçar a chance de colocar desafios sociais supreendentes diante dos personagens.

• Algum dos personagens tem associados mortais ou família? Qualquer um que não sabia sobre a não-morte do personagem e que deseja ter uma palavra com ele sobre isto. Algumas pessoas podem se ressentir de o personagem estar enganando eles ou guardando segredos. Outros podem se sentir contentes de descobrir que um amado que eles pensavam que estava morto na realidade ainda está vivo (de certa forma). Porém, todos eles querem explicações. Os personagens cujos parentes possuem visões religiosas conservadoras podem esperar reuniões especialmente tempestuosas.

Desde que as identidades dos personagens se tornaram amplamente conhecidas, seus parentes recebem também um pouco da atenção da mídia. Eles podem não gostar disto, também. Falar com um repórter pode não irritar uma pessoa, mas nem todos querem falar com repórteres todos os dias e responder perguntas estúpidas ou insultantes como, “A sua filha já mordeu você?” ou, “Algum outro membro da família é vampiro?”

• O videotape dos personagens mostrou alguma ofensa punível? As autoridades mortais processam se eles conseguirem encontrar e prender os personagens. Arranjar um julgamento, entretanto, envolve uma quantidade de questões legais controversas. Os personagens contam como cidadãos? Como pessoas? Como criaturas legalmente vivas? Eles recebem afinal alguma proteção legal? Se eles destruíram um outro vampiro, todas estas questões aplicam-se à alegada vítima, também. A boa notícia? Advogados de alto nível e mundialmente famosos pedem para defender os personagens gratuitamente, apenas pela exposição e a chance de fazer história jurídica. Os próprios personagens recebem intensivo interrogatório e contra-interrogatório para estabelecer seus status legais. Esta é uma chance para um pouco de drama de tribunal incomum. A mídia imediatamente apelida isto de “o maior julgamento desde O.J.” e exige cobertura 24 horas de todos os detalhes. Claro que, qualquer coisa que envolva os personagens deve ocorrer a noite.

• Se os personagens puderem evitar a acusação (ou sair sob fiança), eles atraem groupies. Bonecas de sangue querem receber o Beijo deles. Malucos verdadeiros querem receber a Abraço deles. Algumas pessoas ape-



by Harry 03

nas querem serem vistas com alguém famoso. Os personagens recebem propostas de casamento. Se eles não estiverem sob indiciamento, eles também recebem ofertas para apoios de produtos, programas de entrevistas, elenco em programas de TV e outros tipos de exploração da mídia. (E os personagens pensavam que eles eram os sugadores de sangue).

Os personagens também atraem mais ameaças familiares, tal como caçadores amadores ávidos para apanhar os vampiros mais famosos do mundo. Os caçadores profissionais, como a Sociedade de Leopoldo, ficam distantes. Os profissionais não querem a notoriedade de assassinar uma celebridade. Porém, os amadores tornam-se quase tão perigosos quanto os profissionais, se eles sempre souberem onde encontrar os personagens.

• Se os personagens conseguirem negociar a Cila da ação jurídica e o Caríbdis da celebridade, outros Cainitas podem pedir a eles para agir como porta-vozes dos interesses dos Membros. Os personagens que aceitarem esta responsabilidade encontram as habilidades políticas que eles desenvolveram no Elysium ou ritae Sabá colocados à prova diante de comitês do congresso ou outros órgãos dirigentes. As suas crescentes conexões políticas também instigam os Membros anciões a obter seus favores. Entretanto, quando as autoridades descobrem os “Campos Caninbais”, eles pressionam os personagens a explicar este horror – o que pode se tornar especialmente preocupante se os

príncipes da Camarilla encorajaram os personagens a diablerizar Membros prisioneiros como uma forma de manter forte seus poderes morto-vivos. Afinal de contas, os personagens podem realmente precisar dessa Presença quando eles testemunharem.

Guerra

A Nova Inquisição contra os Cainitas pode parecer desproporcional. Como os Membros podem se colocar contra armas automáticas, lança-chamas e outras armas modernas?

Eles não podem. Um pequeno esquadrão de soldados armados com armas modernas pode destruir um Cainita ancião em torno de 30 segundos – se eles conseguirem achar ele.

De muitas formas, entretanto o mundo moderno é mais frágil do que o mundo da Inquisição. As vidas dos mais de seis bilhões de pessoas dependem do contínuo e constante fluxo de eletricidade, água, comida, informação e outros bens através de uma intrincada e delicada rede de políticas, comércio e serviços. Os Membros anciões gastam séculos aprendendo os prós e contras dessa rede para que eles pudessem explorá-la. Diante da destruição, eles viram a rede contra a si mesmos.

Nem todos os países declaram guerra sobre os Cainitas, e aqueles que diferem muito em quão bem eles lutam. No mundo desenvolvido, os Membros encaram esquadrões de soldados armados com miras de

infravermelho, óculos de visão noturna e armamento de alta potência. Em muitos países de Terceiro-Mundo, governos corruptos e militares provam-se comumente fáceis para os Cainitas subverterem, subornarem ou evitarem. Muito do perigo vem de milícias locais que provavelmente estão pobramente armadas, mas numerosas, fervorosas e capazes de agir durante o dia.

Pelo menos pro primeiro, os governos no mundo desenvolvido tentam capturar e internar os Membros ao invés de destruí-los imediatamente. As pessoas no comando se preocupam com uma reação pública se alguns dos soldados impulsivos massacrem um grupo de góticos inocentes (ou atores em fantasia Shakespeareana, ou um cavaleiro que se veste um pouco à moda antiga...). Os hábitos da liberdade civil também levam tempo para quebrar. Entretanto, enquanto os Membros revidam, os soldados recebem ordens de combate mais livres até eles se tornarem completamente esquadrões da morte ordenados para destruir qualquer Membro à vista. Os mortais peggos ajudando Membros enfrentam uma variedade de acusações criminais, de conspiração à traição. Os governos confiscam os bens de qualquer Membro que eles encontrarem, na esperança de erradicar a influência financeira dos anciões.

A Campanha dos Anciões

Quando a guerra começa, muitos Membros tentam se esconder. Alguns Cainitas jovens acham difícil assim o fazer porque eles temem deixar as cidades. Esqueça o território Lupino (embora os lobisomens ainda inspirem um terror desproporcional para as chances reais de um encontro); agora os Membros precisam se preocupar com os mortais com espingardas que sabem como localizar um vampiro... e esse Membro assassinado não deixa um cadáver. Alguns Membros mais antigos, entretanto, não querem abandonar a riqueza e a influência que eles levaram tanto tempo para acumular. Todavia, cada captura ou destruição de alto nível de um ancião ou uma coterie inspira mais os Membros a deixar as cidades.

Os anciões sortudos encontram esconderijos escondidos dos olhos mortais onde eles ainda podem manter alguma influência à longa distância. Por exemplo, um financista milionário que de forma sucedida ocultou a sua natureza de Membro pode se retirar para um iate em águas internacionais, das quais ele administra seu império financeiro por telefone de satélite enquanto se alimenta da tripulação. Vários anciões compram refúgio nos Reinos Nosferatu. Alguns deles se arrependem disto – brevemente – quando seus supostos protetores se viram contra eles e os diablerizaram.

Todavia, os anciões fazem mais do que se esconder. Alguns deles contra-atacam. O poder mortal depende de organização e dinheiro. Mercados em pânico e outras manipulações financeiras são o menor de seus ataques. Os Membros hipnotizam os mortais para sabotar as centrais elétricas, as redes de água e outros serviços. Alguns Membros audaciosos atacam líderes políticos diretamente, para assassiná-los ou para mexer com suas mentes. Outros Cainitas sabotam indústrias vitais e explodem prédios governamentais, diretamente ou por representantes. A Mão Negra (a

qual em grande parte escapou da desintegração do Sabá, graças a sua disciplina militar interna) encontra empregadores prontos os Membros anciões. Membros assustados tomam coragem do slogan, “A Mão Negra estrangula todos que se opõe à ela!”

Conforme a guerra continua, os Membros anciões adotam táticas mais desesperadas e destrutivas. Seus ataques terroristas matam centenas de mortais, então milhares, enquanto eles tentam aleijar e açostrar as nações que caçam eles. De derramamentos químicos tóxicos à incêndios criminosos e enormes explosões conduzidas por trouxas hipnotizados, eles tentam todos os ataques vis que eles conseguem imaginar. Cada nova atrocidade endurece o governo e o público decide destruir a ameaça dos Membros... mas a vasta riqueza e poderes instáveis dos anciões lentamente despedaçam a civilização. O objetivo dos anciões paira da assustada humanidade em deixa-los em paz, à impor uma nova Idade das Trevas.

Embora os Membros de todos os clãs se distinguem no esforço de guerra, os Ventrué emergem como totais líderes. Sua potente combinação de Dominação e Presença fazem deles os supremos modadores de mentes, enquanto que sua longa busca por riqueza e influência política permite que eles comecem a guerra com recursos muito maiores do que a maioria dos anciões têm. A sua forte “rede de meninos velhos” de benefícios também deixam os Ventrué coordenar seus esforços melhor do que qualquer outro clã faria. Os Toreador auxiliam eles com sua própria influência extensiva dentro da sociedade mortal.

Os Seguidores de Sete emergem como os parceiros mais surpreendentes. Os Setitas carecem da influência dos Ventrué e seus aliados da Camarilla, mas eles tomam os outros Cainitas de surpresa com a completa diversidade de suas conexões mortais: os Mortais em todos os níveis da sociedade devem à eles favores ou temem o que eles podem revelar. Os Setitas destroem líderes mortais através de chantagem, subversão e escândalos forjados não menos aprofundado do que a Mão Negra faz com bombas, armas e presas. Os Seguidores de Set também oferecem a sua misteriosa magia e a extensa rede de cultos de sangue à causa Cainita. Templos escondidos de Set – mais numerosos do que os outros Cainitas suspeitavam – se tornam centros de resistência e estações de alimentação para os Membros em fuga. Entre eles, os Ventrué, Toreador e Setitas que lideram os restos despedaçados de uma Camarilla que clama governar todos os Membros, não mais recebem qualquer desafio sério.

Os Tremere atuam com menos importância do que os outros Membros esperam. Outros líderes da Camarilla aprenderam a não depender da ajuda dos Feiticeiros. A magia Tremere enfraquece junto com todos os outros aspectos da Maldição de Caim, portanto Vienna direciona o clã para se focar em achar a causa e a cura da fraqueza, assim como proteger as capelas dos mortais. Os anciões do clã não parecem se importar com como a Nova Inquisição afeta os outros Membros. Um novo problema, entretanto, logo ofusca o esforço de pesquisa. Semana após semana, os Tremere de todas as idades e gerações abandonam suas capelas e desaparecem sem deixar rastro. A pomposa hierarquia do clã se desvenda continuamente. Todo ritual de adivinhação dá o mesmo resultado: Os Tre-

mere estão condenados.

Os Giovanni também surpreendem os outros Cainitas com sua falta de influência. Os Necromantes possuem a riqueza para desafiar os Ventrule e os poderes de feitiçaria e organização para rivalizar com os Tremere. Entretanto, após uma esquisita tempestade no Adriático colapsar e inundar a sede corporativa dos Giovanni em Veneza, mais da metade do clã simplesmente desapareceu. O valor da corporação também despencou após o mundo descobrir sobre os segredos de família dos Giovanni, deixando os Necromantes remanescentes bem menos ricos do que eles foram a alguns meses atrás. (Como Narrador, você pode refletir isto ao deduzir dois pontos de Recursos de qualquer Giovanni cuja riqueza dependa de sua posição no império de negócios da família).

Os Lasombra possuem a vontade para corresponder aos Ventrule. A diablerie fratricida do Sabá, entretanto, devasta o clã. Os Lasombra que sobrevivem à Nova Inquisição aceitam a liderança dos Ventrule com graça.

Estórias de Guerra

Na Nova Inquisição, os personagens encaram uma escolha importante. Eles se juntam ao esforço para subjugar a humanidade ou tentam escapar dela? Tentativas de fazer paz ou se juntar ao lado mortal são fúteis e talvez suicidas: As autoridades mortais querem todos os Membros aprisionados ou destruídos. Eles não negociam mais, embora alguns líderes possam querer um Cainita acorrentado, alimentado e então drenado de vitae e destruído, então o mortal possa desfrutar do poder de um carniçal por vários meses.

• Nenhuma coterie consegue escapar à caçada dos mortais para sempre. Cedo ou tarde, todo personagem se encontra diante de um esquadrão de policiais da SWAT, membros da Guarda Nacional ou soldados profissionais armados com fuzis de assalto, balas incendiárias, granadas de concussão, granadas de luz indutoras de Rötschreck e armas similarmente formidáveis. Os soldados podem carregar armas lança-redes e exigir a rendição de um Cainita no começo da guerra, mas eles abandonam qualquer pretensão de captura dentro de alguns meses. Os soldados têm suporte aéreo de helicópteros e suporte terrestre de Humvees armados e outros veículos. O ataque dos soldados dá ao Narrador uma chance de mudar o tom da crônica para ação de difícil condução e dar aos personagens um gosto do terror cru enquanto eles descobrem como é ser caçado por um adversário poderoso e sem remorços.

• Se os personagens se juntarem ao esforço dos anciões, eles se tornam lutadores da resistência (vistos de uma forma) ou terroristas (vistos de outra). Eles devem decidir o quanto longe eles irão atacar uma sociedade que querem eles destruídos. Eles irão assassinar o prefeito de uma cidade? Acionar uma bomba em um prédio? Explodir um tanque de resíduos mortalmente tóxicos em um bairro residencial? Eventualmente, seus líderes demandam todas estas coisas e pior. Quanta Humanidade os personagens irão sacrificar para a causa?

• As autoridades mortais estabeleceram os seus próprios centro de internamento para Membros capturados. Prisões comuns não bastam, não para cria-

turas que pode se tornar invisíveis, dobrar barras, controlar mentes ou transformar-se em névoa. No começo da guerra, os governos tornaram grandes espaços subterrâneos tal como minas de sal e parques de estacionamento subterrâneos em campos de prisioneiros. Eles precisam de pedra sólida ou concreto para impedir os membros de se fundir com a Terra, e eles instalaram escotilhas com câmeras e detectores de movimento para prevenir a Ofuscação ou a Forma de Névoa. Quaisquer guardas que entrarem na prisão compõem o uso de fones de ouvido para que eles não possam escutar os comandos de Membros usando Dominação, e eles sempre trabalham armados e em pares. Persoanges aprisionados podem encontrar uma forma de escapar? Se eles se juntaram ao esforço de guerra, eles conseguem planejar e conduzir um ataque para libertar os Membros aprisionados?

• Se qualquer personagem tiver companheiros ou parentes mortais, as autoridades certamente os detêm para interrogatório. O governo pode acusar amados de colaborar com Membros conhecidos. Devido ao processo e direitos civis se tornarem cedo casualidades da guerra, portanto os amados dos personagens podem se deparar com a prisão ou até execução por causa das associações passadas. O que faz um personagem quando ele descobre que a polícia prendeu a sua irmã e enviou ela para uma prisão conhecida pela interrogação brutal e torturante? E se a polícia tiver vazado a notícia como isca para uma armadilha? E se assim o fazer fosse idéia da irmã do personagem?

• Por outro lado, os anciões que lideram a resistência não acreditam inteiramente em qualquer Membro que permaneça muito afeiçoados de quaisquer mortais. Um líder Cainita pode ordenar que um personagem abrace quaisquer associados ou família restantes para trazê-los para o esforço, ou ele pode tentar fazer laço de sangue com eles para usá-los como peões mortais. A guerra contra a humanidade não acaba com as demandas da Camarilla por absoluta lealdade e obediência. Na verdade, os anciões susam a Nova Inquisição para reforçar e justificar as suas demandas. Os personagens que desafiarem as ordens de um ancião se torna um dissidente, sujeito a ser caçado e diablerizado por aqueles do seu próprio lado.

Estórias de Fuga

Uma coterie pode decidir fugir da Nova Inquisição e do contra-ataque da Camarilla. Para onde eles podem correr? Como eles podem se esconder?

• Sair de uma cidade não é muito difícil no início. Os personagens podem facilmente adquirir veículos para si mesmos e quaisquer amados que eles levarem com eles. Entretanto, enquanto a guerra despedeça a sociedade, a gasolina se torna cada vez mais assustadora. Empresas petrolíferas vão à falência, e terroristas destroem refinarias e oleodutos. As pessoas que obtêm gasolina tendem a acumulá-la para seu próprio uso ou forçar preços ainda maiores. Em pouco tempo, entretanto, conseguir gasolina suficiente para uma longa jornada requer crime ou um monte de inheiro e boas conexões. Os personagens não são os únicos Membros (ou gado) tentando deixar a sua cidade, também, portanto eles devem disputar pelo precioso combustível. Membros anciões podem tentar impedir a coterie se eles descobrirem plano dos personagens,

desde que eles vejam qualquer insinuação de rebeldia ou deserção quando uma ameaça para o seu rebanho de diablerie.

• Os Membros não viajam facilmente, também. Como Narrador, não acene a capacidade dos personagens para dormir com segurança durante o dia ou evitar ser notado pelos mortais. Se os personagens não tentarem pelo menos evitar problemas tais como mortais curiosos bisbilhotando os seus veículos, sinta-se livre para fazê-los pagar por isto. Por exemplo, faça eles acordarem em sacos para cadáveres na cadeia de uma cidade pequena onde o xerife não os quimou na luz do sol apenas por que ele pensou que o governo poderia oferecer uma recompensa pela captura deles. A coterie tem a tarefa de fugir da cadeia enquanto delegados ficam de vigia com pistolas de sinalização e barris de gasolina, álcool de limpeza ou qualquer líquido inflamável que eles possam explorar.

Os personagens podem também descobrir que eles não são os únicos predadores das estradas ou os únicos viajantes de guarda contra o ataque. A coterie pode encontrar bandidos de motocicleta ou ladrões de estrada com carros de corrida. Se os personagens tentarem perseguir outros viajantes, eles poderão encontrar um carro ou RV de mortais armados com rifles e espingardas.

• Para onde a coterie vai, afinal? Cada opção apresenta desafios.

Os personagens poderiam tentar chegar em suas cidades possuídas pelos Membros de sangue enfraquecido, mas isso poderia ser uma longa jornada em direção à uma recepção incerta. Os vampiros de sangue enfraquecido podem não confiar em uma coterie que diz ter apenas vindo do território da Camarilla (ou qualquer outro lugar, neste caso). A Camarilla enviou infiltrados antes.

O Terceiro Mundo oferece liberdade da perseguição do estado, se os personagens conseguirem arranjar um transporte para tal caminho longo. Entretanto, muitos residentes do Terceiro Mundo nunca pararam de acreditar nos monstros da noite. Dado a qualquer dica de que os vampiros residem entre eles, os aldeões (ou moradores de bairros urbanos miseráveis que recentemente vieram das vilas) rapidamente organizam grupos de caça às bruxas. Os caçadores de bruxas incidentalmente condenam e matam vários mortais inocentes para todo vampiro que eles encontram. (Eles acusam os mortais de serem bruxas que colaboram com os vampiros). Os personagens podem também encontrar bandos de vampiros que vagam através das vastas favelas que cercam muitas cidades de Terceiro-Mundo. Estes bandos brutais não mais se incomodam de esconder as suas depredações: Eles matam e se alimentam publicamente, então vão embora antes que sua presa consiga organizar uma resposta. O bando de vampiros vêm novas chegadas como oportunidades para a diablerie, para não falar competição. Quaisquer vampiros que residirem no núcleo urbano agem como os anciões da Camarilla que os personagens deixaram para trás.

Os personagens podem também tentar estabelecer um enclave longe de qualquer cidade. Se os personagens conseguirem se alimentar de animais e

recrutar alguns mortais para dar conta dos afazeres diurnos, eles poderiam evitar muitos problemas. Eles paenam tem de se preocupar com os Lupinos odiadores de Sanguessugas e bandidos – mortal, Cainita ou outro – que saqueiam em assentamentos isolados.

Cidades pequenas oferecem um grau de segurança dos Lupinos e bandidos, enquanto que outros vampiros provavelmente não apareçam. Entretanto, como os únicos Cainitas em uma pequena comunidade mortal, os personagens tendem a se destacar. As notícias que surgem das cidades grandes deixam os habitantes da cidade ainda menos prováveis de tolerar estrangeiros noturnos do que antes do fim da Máscara.

Por outro lado, as pessoas da pequena cidade podem também surpreender os visitantes com a sua generosidade. Em décadas recentes, muitas cidades pequenas deram as boas vindas e assimilaram grandes quantidades de imigrantes do Sudeste Asiático, Oriente Médio, África e outras partes remotas do mundo. Os vampiros que trabalham duro para se adaptar e ajudar a comunidade poderão encontrar pessoas que perdoam a sua necessidade de beber sangue, desde que o sangue não seja o deles. A coterie em uma cidade pequena encara muitos desafios sociais incomuns, mas não insuperáveis.

Fim dos Setitas

A guerra dos Membros e gado dura enquanto o Narrador e os jogadores acharem interessante. Ninguém nunca saberá se os mortais poderiam exterminar os Membros antes da arruinada civilização de mortos-vivos. Poderes maiores decidem a questão.

Enquanto a guerra continua, os Hierofantes Setitas – os Matusalens que supervisionam os templos centrais à Set – enviam notícias através da rede de cultos e santuários do clã. O tempo chegou para erguer Set dos mortos e torna-lo um deus na Terra novamente. Os Hierofantes selecionam uma noite propícia. Nessa noite, os Seguidores de Set de toda parte do mundo irão se reunir no tempo ancestral em Ombos, no Egito. Eles irão abrir um portal para Duat, o reino egípcio dos mortos, para que Set possa se encarnar e viver novamente. Os Hierofantes pedem que todos os Setitas que não conseguirem chegar à Ombos, ofereçam sacrifícios em seus próprios templos, como uma forma de ajudar o retorno do deus.

Os personagens Setitas podem tentar chegar à Ombos para o ritual. Nesta ocasião mais gloriosa, os altos sacerdotes de Set recebem vampiros de qualquer clã que desejem se juntar a eles na ressurreição de seu deus. Os personagens que administram seus próprios cultos e templos recebem o pedido usual de se juntar à celebração em todo o mundo. As Serpentes que negligenciam o lado religioso de seu clã, recebem o apelo de atender à uma cerimônia apenas desta vez.

Enquanto a noite do ritual se alastrá em volta do mundo, templo após templo ressoa com as litnias de Set. As suas crias louvam ele em nome de vários deuses da escuridão, caos, destruição e guerra, incluindo Rudra-Shiva, Typhon Trismegistos, Jormungandr a Serpente de Midgard, Nergal, Dis, El Cristo Negro e dúzias de outros nomes. Sangue mortal e de Membro flui para honrar o Deus Sombrio. Em centenas de

templos, sacerdotes mortos-vivos proclamam o destino de seu senhor nas palavras de um mito antigo: "Ele deve trovejar nos céus e deixar os homens amedrontados!"

E...

Não funciona.

Não inteiramente, de qualquer forma.

Todo Setita que ofereça sacrifício à Set nessa noite sente uma poderosa sensação da presença do Deus Sombrio. Eles devem chamá-lo. Eles devem se juntar a seu senhor primal. Então Set se foi. Ele não veio. Ele não pode vir. Todo celebrante sabe que o Deus Sombrio está perdido para eles, perdido no mundo dos mortos.

Poucos Seguidores de Set retornam de Ombos. Menos Setitas se encontram em seus retornos. Na semana após o ritual, a maioria dos Seguidores de Set reuniram seus cultistas mortais para um suicídio em massa. Os mortais bebem vitae envenenado ou outros sacramentos mortais. Alguns sacerdotes mortos-vivos embebem os templos com preciosa gasolina e se incendeiam e a concregação inteira, ou eles se destroem e seus templos com explosivos caseiros. Centenas de Setitas e milhares de devotos mortais morrem em apenas algumas noites. O deus deles não pode vir até eles, portanto eles vão até ele.

O ritual contactou Set. O Antediluviano morto se conectou com todos os membros do clã que participaram na noite do ritual. Entretanto, ao invés de se

levantar dos mortos, Set impôs uma poderosa compulsão para se juntar à ele em Duat. Os Narradores podem lidar com esta compulsão como uma tentativa inicial do Antediluviano desperto de subordinar as mentes de seus descendentes (segundo o "Consumido pelos Antediluvianos"). Entretanto, ao invés de se tornar um receptáculo vazio possuído pela vontade de uma Antediluviana, os personagens subordinados sofrem a compulsão de cometer suicídio.

Os Narradores que confiam em seus jogadores para interpretar uma tentativa de suicídio podem secretamente informar um jogador de personagem Setita desta nova compulsão e pedir à ele para desenrolar a sequência de reunir qualquer cultista mortal e planejar o auto sacrifício em massa. Cabe aos personagens dos outros jogadores perceber o ímpeto suicida de seus colegas de coterie e decidirem o que fazer sobre isto. Se você não acha que seus jogadores consigam lidar com tal situação em um jogo, declare o Setita agora como um personagem do Narrador. A sua depressão é tão óbvia e intensa que ele até não finge se preocupar com os outros personagens.

(Isto é, é claro, excessivamente injusto com os personagens Setitas. Todavia, não se preocupe – eles logo irão ter muitas companhias. O Fim do Mundo traz o suficiente de "injustiça" para todos).

Os outros personagens podem tentar impedir o Setita ou acordá-lo da compulsão de Set. Cada semana após o ritual, o jogador do Setita tenta um outro teste



O Grande Ritual em Ombos

Uma coterie que inclua um membro Setita pode querer ir para Ombos para a cerimônia de resurreição. O declínio da civilização e os perigos da guerra tornam a jornada longa e difícil, portanto os Hierofantes dão aos Setitas um aviso de alguns meses para se preparar e viajar.

Ombos, agora chamada de Komm Ombo, é uma pequena cidade no sul do Egito. Os Hierofantes usaram o seu grande poder e a riqueza do templo para tornar toda a Komm Ombo em um campo de prisioneiros operado por carniçais leais, portanto Setitas visitantes podem se alimentar livremente.

Na noite do ritual, os Seguidores de Set podem se juntar a seus colegas de clã no andar principal da câmara templo. Os visitantes de outros clãs observam de galerias protegidas com ferro forte. Setitas guerreiros ficam a vigiar para garantir que ninguém tente perturbar o ritual.

Um enorme portão pilone esculpido com inscrições hieroglíficas forma o ponto central do ritual. Cadafalso acima e em cada lado do portão há 12 Membros amarrados em prensas, um de cada dos outros clãs. Conforme as Serpentes reunidas entoam litanias ao Deus Sombrio, sacerdotes e escravos marcham em direção a dúzias de estranhos objetos: bastões, talismãs, ossos, um copo de madeira, lâminas, jóias, um manequim de barro de uma mulher obesa e outros objetos reunidos de muitas culturas e eras. Com um teste bem-sucedido de Inteligência + Erudição (dificuldade 9), um personagem consegue

reconhecer que alguns destes artefatos vem de nenhuma cultura humana conhecida.

No clímax do longo ritual, os sacerdotes cortam as gargantas dos dos Membros do sacrifício e escravos esmagam eles nas prensas. O vitae desce pela canaleta para o portão pilone, onde ele escorre para encher as inscrições entalhadas. Os hieróglifos preenchidos de sangue brilham um vermelho escuro na luz da tocha tremeluzente da câmara, enquanto que uma névoa escura se forma no portão que está aberto. Todas as tochas se extinguem enquanto a névoa se espalha e rola de lado como uma entrada. Entre o brilho sangrento dos pilones, os personagens conseguem ver um deserto estrelado de areia negra e rochas se estendendo à distância. Uma forma serpentina da escuridão mais profunda, uma verdadeira luz negativa, se desenrola a partir das sombras e se lança contra o portão, tentando atravessar. A sombra força contra o portão entre os mundos três vezes antes da névoa rolar para trás. Enquanto a névoa desaparece para revelar a pedra comum das paredes do templo, os Hierofantes lamentam em desespero.

A noite termina em confusão. Os personagens têm uma hora para coletar os companheiros Setitas e sair do templo antes do sol nascer. Na próxima noite, os Hierofantes reúnem no templo os Setitas remanescentes e destroem todos eles com uma poderosa magia que faz desmoronar o templo inteiro. O Reino de Set acaba antes dele poder começar.

de Força de Vontade, com a mesma dificuldade que o teste para resistir à absorção pelo Antediluviano. O sucesso significa que o personagem se recupera de sua obsessão suicida. Outros personagens também podem tentar tentar quebrar a compulsão através do laço de sangue ou Valderie, ou através do uso de Dominação ou Presença (também descrito abaixo de "Consumido pelos Antediluvianos").

Gehenna

As Mortes Finais dos cainitas ressoam ao longo das correntes de sangue que ligam o senhor à cria, todo o caminho de volta a seu ancestral Antediluviano e, até certo ponto, todos os Antediluvianos. Uma guerra violenta entre os Ravnos da Índia e os misteriosos vampiros Cataios despertou o Antediluviano Ravnos e precipitou a Semana dos Pesadelos. A subsequente destruição em massa dos Ravnos perturbou o torpo dos outros Antediluvianos. As guerras entre a Camarilla e o Sabá; Os expurgos contra os vampiros de sangue enfraquecido e Caitiff; a onda de diablerie que se seguiu ao fim da maldição Tremere sobre o clã Assamita, e a maluca e fraticida diablerie provocada

pela descrescente Maldição que tudo puxa os Antediluvianos para mais próximo de despertar.

A autodestruição de mais de mil Seguidores de Set em uma única semana fornece o gatilho final para a Gehenna. Os Antediluvianos se despertam do torpor. Eles exortam suas crias mais antigas, monstros quase não menos antigos e poderosos do que eles mesmos, eternamente ligados à eles pelo sangue. Enquanto a lua reflete a luz cor-de-sangue da Estrela Vermelha – a qual está agora visível aos olhos mortais – mais do que uma centena destes Antigos aparecem de tumbas a muito tempo escondidas para se alimentar, destruir e governar.

A Conquista da Humanidade

Os Antigos começam a devorar muitos de seus descendentes, junto com qualquer outro Membro que eles puderem encontrar. Os Antediluvianos são mais de 10 milênios de idade; as crias que servem como vice-reis (tal como o Assamita ur-Shulgi) são pelo menos cinco milênios de idade. Somente o sangue de vampiros companheiros pode sustentar-lhos, e somente o vitae de Matusalens pode completamente saciar a sede de um Antediluviano.

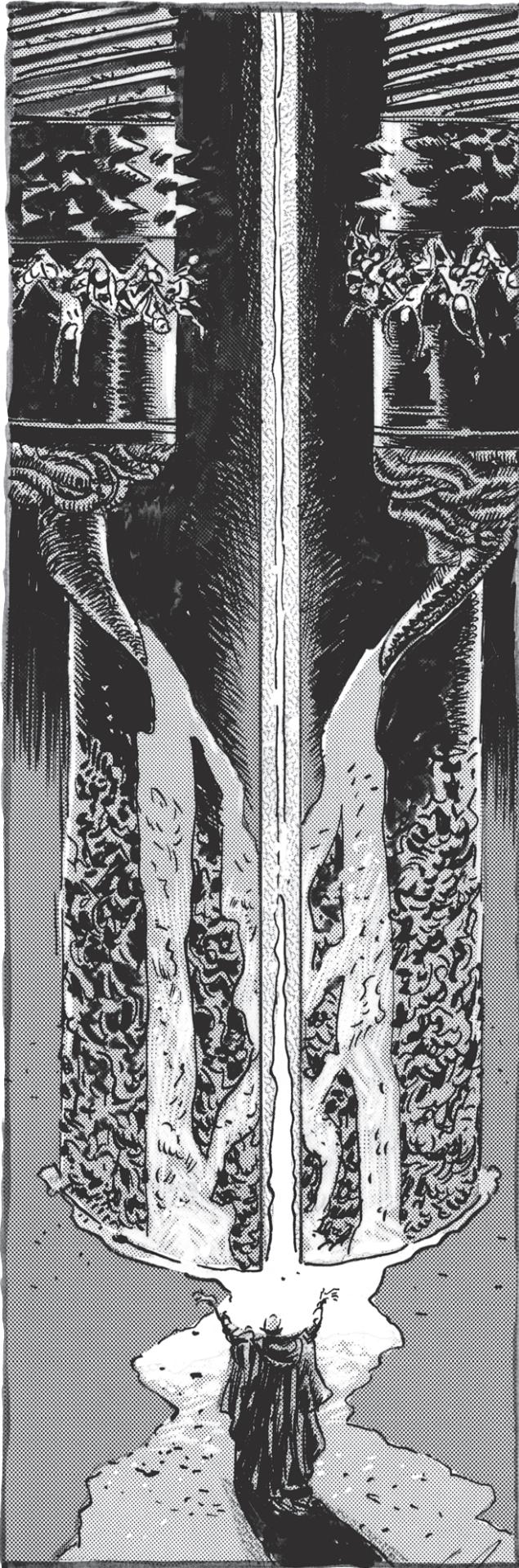
A Maldição enfraquecedora afeta os Antigos e torna seus poderes menos do que poderia ter sido. Quando o Antediluviano Ravnos despertou, ele sobreviveu a um ataque nuclear e três dias e noites de constante batalha com os Cataianos antigos; a luz do sol destruiu ele, e não o poder sobrenatural ou os arsenais dos homens. Os Antigos regressos não conseguem demonstrar esse nível de poder. Entretanto, eles permanecem como algumas das criaturas mais poderosas de todos os tempos a caminhar no Mundo das Trevas, e os Membros e o gado caem diante deles.

Se não fosse a guerra dos Membros mais抗igos que aleja os governos que caçam eles, a humanidade poderia ter vencido a briga. Reduzidos em poder como eles estão, os抗igos não conseguem sobreviver ao disparo em massa de metralhadora ou bombas térmicas atiradas a três quilômetros de distância. Entretanto, os esfarrapados governos mortais podem não mais demonstrar tal poder de fogo tecnologicamente avançado. Ao invés, nações despedaçadas enviam brigadas de tanques e infantaria em massa contra os Antigos. No inicio, os soldados destroem primeiro alguns Matusalens, mas os Antigos aprendem através de seus erros.

As Disciplinas dos Antigos dão a vitória à eles a pesar de se tornarem menos confiáveis. Soldados mortais não conseguem resistir à Disciplinas que afetam a mente. Uma tripulação de tanque não consegue atira em um Matusalém que suas mentes e recusam a reconhecer por causa da Ofuscação. Todas as brigadas fogem de um Antigo empregando Presença avançada... ou, até pior para a humanidade, eles prometem lealdade a seu novo deus e mestre. Alguns líderes mortais sucumbem aos efeitos da poderosa Dominação. Antigos com o poderoso Auspícios prevê os planos de seus inimigos. Os Antigos como o poderoso Animalismo transforma toda criatura habitante da noite em um espião e sabotador. Anciões taumaturgos e necromantes igualmente ignoram o poder tecnológico da humanidade. Espíritos assassinam oficiais e líderes. Raios, chuva de fogo e forças estranhas destroem postos de comando. Maldições geradas da magia mais negra espalha a destruição de mil maneiras. Dentro de dois meses, os Antigos derrotam todas as nações no mundo Ocidental e completam a descida para a Idade das Trevas.

Retratos da Destrução

Cidade do México: Os líderes Sabá da cidade sabiam que um Matusalém dormia na cidade arruinada de Cuicuilco, enterrada pela vazão de lava de um vulcão próximo. Todavia, secretamente minerar através de toda essa rocha nunca pareceu urgente, comparada aos conflitos interno e externos da seita. Quando os Antediluvianos se levantaram, entretanto, o Adormecido de Cuicuilco se levanta com eles, fluindo para fora de sua prisão pedregosa usando uma forma melhorada do Fusão com a Terra. Este monstro antigo – talvez um Gangrel, talvez algo mais – rapidamente massacra os anciões Sabá remanescentes e reivindica a Cidade do México para si. Dentro de uma semana, todo Cainita na Cidade do México também se submete ao Adormecido, foge ou é destruído enquanto o Adormecido mata dúzias de sua quantidade toda noite. Dentro de duas semanas, a poderosa Presença



do Adormecido encanta dezenas de milhares de residentes mortais da cidade. Eles completam a escavação e se dirigem aos templos pirâmides pré-Colombianos, então reúnem dezenas de ilhares de outros capitalistas. Os templos mais uma vez fluem vermelhos com o sangue do sacrifício, noite e dia, nunca parando. A Cidade do México não existe mais. A Tenochtitlán Asteca retornou.

Vienna: Uma área do centro da cidade em torno de 1,5 km de largura desaparece... completamente. O Danúbio verte em um buraco hemisférico de 800 metros de profundidade. Nunca mais se ouvi falar do Conselho dos Sete Tremere.

Ryazan, Russia: Um Matusalém que encantou uma divisão do Exército Russo se aproximou desta antiga cidade, claramente planejando conquista-la. O governo Russo sabe que não deve enviar soldados contra o Matusalém, pois os soldados acabam se juntando às suas forças. Enquanto o exército do Matusalém entra nos subúrbios da cidade, unidades do exército distantes lançam mísseis nucleares de curto alcance. O matusalém encontra a sua Morte Final; assim como mais de 5.000 soldados Russos e dezenas de milhares de civis. Contudo Ryazan não cai.

O Antediluviano que comanda o Matusalém contra-ataca em espécie. Seus servos mortais o carregam para uma das bases nucleares da Rússia. O comandante da base promete lealdade imediatamente. Uma hora depois, bolas de fogo nucleares consomem Moscou, St. Petersburg e as próximas cinco maiores cidades Russas. O último traço do governo nacional desmorona.

Oyo, Nigéria: Programas de rádio de curta frequência fala de hordas de aranhas aparecendo pelos subúrbios favelas da cidade. Suas teias cobrem tudo. As pessoas batem em retirada da venenosa e inexaurível praga de aranhas em direção ao centro da cidade. Então os programas param.

Trabzon, Turquia: Metade da população mortal deste porto do Mar Negro morre em uma noite, gritando da dor ardente que corre através de suas veias. Alguns médicos corajosos que não fogem com o resto das pessoas acham que todos os cadáveres perderam em torno de um décimo de seu sangue... sem qualquer ruptura da pele.

Consumidos pelos Antediluvianos

Para muitos Cainitas, o levantar dos Antediluvianos traz uma sina imediata. Os ancestrais dos clãs tentam dominar as mentes de todos os seus descendentes. A lenda cainita estava em parte correta sobre os Antediluvianos devorar todas as suas crias, mas os mais antigos consomem almas e vontade, e não meramente sangue.

Nada visivelmente acontece quando um Antediluviano tenta possuir um descendente, mas o personagem sente a esmagadora vontade do Antigo bateando contra a sua mente. Um personagem que não consegue resistir se torna uma extensão da vontade do Antediluviano. Ele retém a sua mente e memórias, mas sua vontade pertence a outro. Daí em diante, o Antediluviano consegue saber tudo que o persona-

gem sabe e vê o que o personagem vê. O personagem faz qualquer coisa que o Antediluviano comanda e conhece os desejos de seu mestre sem ser dito. O Antediluviano não monitora cada descendente possuído a todo o momento (com uma importante exceção), mas os Narradores podem presumir que um fundador de clã se torna ciente de tudo que acontece a um Membro escravizado dentro de 24 horas.

Um Antediluviano pode tentar escravizar qualquer vampiro de sua linhagem. Ele pode também tentar subjugar qualquer vampiro que diablerizou um de seus descendentes, mas com uma pequena chance de sucesso. A maioria dos Antediluvianos anunciam a sua presença ao mundo ao incluir o máximo de seu clã quanto possível. Se um personagem conseguir resistir à esse ataque inicial de sua vontade, ele não precisará temer tentativas adicionais de escravização (com duas exceções, descritos adiante). Os fundadores de clã usam seus descendentes na sua guerra contra a humanidade. Após a vitória, eles enviam suas crias escravizadas para coletar os resistentes e caçar os Membros de outros clãs – desde que nenhum outro Antediluviano ataque e force-os a se concentrar em se defender.

Ataque Inicial

Quando o fundador de clã de um personagem tentar devorar a sua mente, seu jogador testa a Força de Vontade do personagem. Para o descendente de um Antediluviano, a dificuldade é igual a 12 – índice de Humanide do personagem ou metade do índice da sua Trilha da Sabedoria. Entretanto, esta dificuldade não pode exceder 9. Um simples sucesso significa que o personagem combate o ataque mental. O personagem pode gastar Força de Vontade para este teste, se o jogador achar de assim o fazer. (A maioria dos Membros não fazem, mas os personagens dos jogadores são automaticamente considerados de alguma forma especiais).

Os Membros que diablerizaram um vampiro do clã do Antigo também sofre este ataque, mas o modificador de dificuldade para resistir o domínio para estes personagens é dois menor do que seria para um Membro desse clã.

Ataque Direto

Um Antediluviano pode novamente tentar devorar a mente de qualquer Membro o qual ele se encontrar cara a cara. Isto, também, é limitado aos descendentes e diableristas de descendentes. As dificuldades são as mesmas como para o ataque inicial.

Riscos para o Poder

Mesmo enfraquecidos pelo Murchamento, os Antediluvianos empunham um poder apavorante. Enquanto os Antigos se empenham em dominar e transcender, seus descendentes podem recorrer a esse poder... mas assim o fazendo dá ao Antediluviano uma outra chance para consumir a mente de seu descendente.

À vontade, um Cainita com um Antediluviano sobrevivente pode levantar qualquer índice de Disciplina do clã em um ponto por cena. O personagem pode exceder os limites geracionais desta forma. No

fim da cena, o jogador testa a Força de Vontade do personagem, como descrito anteriormente. Um sucesso significa que o personagem resiste a vontade de seu ancestral. Uma falha significa que o Antediluviano devora o personagem. Sucesso ou falha, o Antediluviano se torna ciente da localização geral do personagem. O Antigo pode então enviar servos para caçar o personagem presunçoso.

Jogando com um Personagem Possuído

A posseção por um Antediluviano não remove um personagem da estória. Quando um fundador de clã absorve a mente e a vontade do personagem de um jogador, o Antigo imediatamente sabde de tudo que o personagem conhece – incluindo as atuais atividades e as capacidade de outros Membros na coterie. O Antediluviano pode decidir que o personagem seja mais útil onde ele está. O personagem se tornar um “agente adormecido” ou “informante” dentro da coterie.

Como Narrador, leve o jogador para um lado e explique que seu personagem agora serve ao fundador do clã. Algumas vezes, ele na realidade atua como um Antediluviano fazendo uma perfeita imitação do personagem. (Os Antigos podem fazer coisas como esta, graças aos pontos de Inteligência, Raciocínio e Manipulação numa variação de 8 a 10). Ele deve observar as oportunidades para descobrir quaisquer segredos que os outros personagens estão escondendo... tal como se qualquer um deles seja peão de um Antediluviano diferente. Em algum ponto, o Antediluviano pode ativar o “informante” para sabotar os planos da coterie.

Personagens possuídos elevam os índices de suas Disciplinas de Clã em um ponto, sem considerar os limites geracionais. Todavia, seus Atributos e Habilidades permanecem os mesmos, porque o Antediluviano

geralmente não consegue ceder a atenção para controlar o personagem completamente.

Resistência ou Fuga

Se o Narrador se sentir generoso, os Membros podem se tornar imunes à posseção através de um laço de sangue com um Antediluviano ou Matusalém de um clã diferente. Seu novo mestre não consegue devorar as suas vontades.

Uma Vaulderie forçada com vampiros de outros clãs também dá à um Cainita uma chance de se libertar de um Antediluviano. Mais uma vez, o jogador testa a Força de Vontade do personagem, com a dificuldade como descrita anteriormente. Usar Dominação ou Presença no vampiro escravizado reduz a dificuldade para se libertar em um. Apele ao Verdadeiro Amor, Senso de Dever ou outras Qualidades psicológicas de um personagem que possam também garantir um modificador de dificuldade -1.

Se nenhum dos personagens souber como realizar uma Vaulderie, eles ainda podem recuperar a mente, vontade e alma de um personagem ao forçar um laço de sangue no personagem e então aplicar o poder Dominação de Condicionar. Entretanto, este processo leva muitas, e uma coterie pode não ter todo esse tempo.

Personagens possuídos podem certamente tentar liberar outros personagens possuídos. Libertar um personagem, remove uma arma do arsenal de um Antediluviano rival. É improvável, mas concebível que uma coterie pudesse começar com todos os personagens possuídos e terminar com todos os personagens libertados.

Lembre-se, entretanto, que os laços de sangue e os Vinculi não mais dura por muito tempo. Por precaução, os personagens precisam refazer o laço entre si todo mês.

Poderes Legais de Antediluviano

Alguns dos Antediluvianos não são mais verdadeiramente vampiros. Eles abandonaram a carne morta-viva para outras formas. Todos os Antediluvianos possuem poderes que alguém não consegue adequadamente representar através de meros Atributos e Disciplinas. A lenda Cainita defende que vampiros da Terceira Geração manejam “o verdadeiro domínio sobre a vida e a morte, e podem ser destruídos somente se eles assim escolherem ou se um de poder igual superar eles” (como descrito em *Vampiro: A Máscara*, pág. 56). Neste caso, a lenda falou a verdade. O Murchamento retira alguma invulnerabilidade dos Antigos, mas eles ainda possuem um poder transcendente.

Os Antediluvianos certamente possuem maior domínio de suas Disciplinas de clã do que vampiros inferiores. Nesta versão da Gehenna, os Antigos recuperam esse poder se eles puderem diablerizar Cainitas que se aproximam deles em idade ou geração. Nós podemos também chamar isto de domínio supremo do poder de “Nível Dez” para cada Disciplina: Nenhum

Fundadores de Clã Sobreviventes

O Narrador deve manter uma lista de quais clãs tem fundadores sobreviventes. Marque os clãs na lista conforme seus Antediluvianos encontram a Morte Final ou, do contrário, perde contato com o mundo na sua estória. A lista a seguir omite alguns clãs porque seus fundadores já estão destruídos nesta versão da Gehenna. Outros Antediluvianos podem também já ter encontrado a Morte Final, mas os Narradores devem decidir isto por eles mesmos.

Assamite
Brujah
Gangrel
Lasombra
Malkavian
Nosferatu
Toreador
Tremere
Tzimisce

outro Membro consegue manejar tal extremo poder (exceto talvez um ancião na Golconda, se tais criaturas existirem). Felizmente, um conjunto de regras cobre todos os poderes de Nível Dez.

Estratégia de Trama (Qualquer Disciplina • • • • •)

No desenvolvimento do extremo de uma disciplina, se pode alcançar a qualquer resultado que o Narrador considerar apropriado, dentro do alcance dessa Disciplina. Portanto, um Antediluviano com índice 10 de Potência pode partir montanhas, enquanto que com Fortitude 10 pode resistir a qualquer ataque concebível enquanto o Antigo guardar um único ponto de sangue. Animalismo 10 pode fazer qualquer coisa com animais que o Narrador queira de forma a criar uma cena legal, a Presença 10 pode produzir qualquer efeito emocional que o Narrador precisar para avançar uma trama, e assim por diante para todas as Disciplinas.

Poderes de Nível Dez geralmente não habilitam um Antediluviano a esmagar personagens. (Poderes de nível menor são inteiramente suficiente para isso). Ao invés, eles servem para criar situações que Vampiro do contrário não consegue representar adequadamente, e eles permitem que os Antigos destruam cidades – ou nações inteiras – quando eles lutam. Nem todo Antediluviano precisa possuir o domínio extremo de todas as três Disciplinas de clã, mas qualquer Antediluviano que os personagens encontrarem deve ter pelo menos uma única Estratégia de Trama para intimidar e aterrorizar os personagens.

Sistema: Poderes de Nível 10 não consomem pontos de sangue, e eles não exigem rolagens de dados. Eles funcionam porque o Narrador assim diz.

Efeitos do Murchamento

Os Antediluvianos apresentam um caso especial para o Murchamento. Na realidade, todos os Antediluvianos são um caso especial. O Murchamento não remove inteiramente os seus poderes da Estratégia de Trama. Os Antediluvianos afligidos pelo Murchamento perdem o poder de realizar novas e ativas proezas de poder divino, mas retêm os frutos do uso anterior da Disciplina. Por exemplo, o Antediluviano Nosferau não pode mais usar Animalismo 10 para transformar animais em monstros gigantes, mas ele ainda pode controlar os monstros que ele já criou.

Se um Antediluviano diablerizar um Matusalém de 6^a a 4^a geração de uma linhagem diferente, ele recupera totalmente seus poderes de Nível Dez, mas não consegue transcender o morto-vivo para se tornar um deus. Isso exige a diablerie de um outro Antediluviano, e representa o maior poder de “estratégia de trama” de todas. Diablerizar um de seus descendentes não habilita um Antediluviano a reaver seu poder total.

Os Narradores não devem se sentir muito obrigados a forçar regras consistentes sobre os Antediluvianos. Cada um destes monstros antigos se envolveu além do vampirismo em um grau maior ou menor, mas nunca na mesma direção. Cada um é um monstro único, e mesmo após meses de Murchamento, eles retêm um vasto poder.

Alimentação de Antediluviano

Não importa o quanto fraco um Antediluviano se torna, ele consegue destruir e diablerizar qualquer descendente que ele vê. Como com a posseção, o jogador testa a Força de Vontade do personagem (dificuldade de 12 – índice de Humanidade ou metade do índice da Trilha, dificuldade máxima de 9) para resistir ao chamado do Sangue. Se o teste falhar, o personagem explode enquanto o seu vitae é arrancado de seu corpo e flui através do ar para a boca do Antediluviano.

Império de Sangue

Quando os Antediluvianos começam os seus reinos, o mundo parece muito diferente de alguns meses atrás. A interrupção da indústria e remessa significa que o alimento não mais viaja das fazendas para as cidades. As pessoas sabem que as comidas enlatadas que eles acumulavam não irá durar muito tempo. Os sistemas de água e de esgoto pararam. O esgoto nas ruas adiciona a praga à ameaça de fome. Todos que podem, fogem da cidade, primeiros em carros, então à pé. Tropas de refugiados saqueiam cidades próximas atrás de comida e combustível, então seguem em frente.

Nem todos conseguem sair. Os Antigos e seus servos demandam que muitos mortais fiquem nas cidades. Eles seguem uma economia sombria: Os Antediluvianos e Matusalens precisam se alimentar do vitae de outros Cainitas. Estes Membros precisam se alimentar do sangue de mortais. Somente os vampiros mais jovens conseguem se sustentar com o sangue animal. Portanto, os Antigos precisam tantos mortais próximos deles quanto possível.

Para o primeiro mês ou mais, os Antigos simplesmente devoram qualquer Cainita que não consiga pensar de alguma forma a se tornar útil – por exemplo, ao capturar e oferecer outras vítimas. Em tempo, entretanto, os Antigos organizam uma miscelânea de feudos centralizados nas cidades parcialmente arruinadas. Um único Antediluviano ou, mas frequentemente, Matusalem governa a cidade e a área rural em volta como seu príncipe. Cada um exige que todas os Canitas que residem no domínio bebam de seu sangue pelo menos uma vez ao mês, colocando-os a um passo em direção ao laço de sangue. Quaisquer anciões residentes realizam a administração de noite a noite do domínio. Até aqueles anciões cujas vontades permanecem suas próprias se submetem ao apavorante e quase divino ancestral de sua raça. As principais responsabilidades dos anciões são proteger e alimentar seus mestres. Anciliaes e neófitos podem tentar evitar de alimentar os anciões que alimentam os Antigos ao se fazermos úteis como supervisores dos mortais. Os Cainitas cercam cada cidade com campos de concentração e plantações trabalhadas por escravos mortais, com confiáveis carnícias para supervisioná-los durante o dia. Dentro das cidades, os trabalhadores mortais constroem algumas das comodidades – água encanada, por exemplo – para as quais os Membros mais jovens ficam mais habituados. Qualquer um que não consiga trabalhar com alguma habilidade por causa da idade, lesão, doença ou exaustão, é atirado em uma prisão e servido à qualquer vampiro que sinta fome.

Naturalmente, o sistema não é firmemente controlado. Cainitas que não são completamente consumidos pela vontade de um Antediluviano, ainda trama

A Escolha

Após a conquista, todos os Cainitas devem decidir se se submetem à um Antigo. Os personagens podem achar auxílio em seu serviço e ganhar oportunidades para a diablerie e poder. Por outro lado, qualquer passo em falso poderia resultar na própria diablerie do personagem.

Os personagens verdadeiramente corajosos (ou imprudentes) podem tentar sobreviver em uma cidade sem prometer lealdade a seu Antigo governante. Eles precisam evitar a atenção dos aduladores do Antigo e qualquer pessoa que possa vende-los por uma chance de ganhar um favor com um ancião. Outras ameaças incluem libertar mortais que recebem uma chance de se vingar sobre os mortos-vivos, e outros vampiros trapaceiros famintos por diablerie.

Uma coterie que permaneceu em uma cidade até este ponto poderia também tentar escapar. Entretanto, agora que essa civilização desmoronou completamente, achar um novo lar se torna bem mais difícil do que antes. Uma coterie que tenta estabelecer o seu próprio rancho ou comunidade pode agora recorrer a bem menos recursos. As pessoas em povoados menores não mais oferecem hospitalidade à estrangeiros: Após ataques de refugiados e bandidos descarados, eles apontam armas aos viajantes e dizem a eles para irem para algum outro lugar. Uma coterie poderia tentar a sua própria conquista de uma vila, mas qualquer erro poderia levar à sua ruína.

O Último Cainita em Pé

Poucos feudos dos Antigos duram por muito tempo. Embora os Antediluvianos permaneçam poderosos comparados aos mortais e outros Membros, eles sentem seu poder declinar com a Maldição de Caim. Até pior, de seu ponto de vista, eles que estavam à beira de se tornarem deuses. Eles conseguem recuperar esse nível de poder e completar as suas metamorfoses, mas somente ao diablerizar um ao outro. Nenhum sangue e almas, exceto aqueles Matusaléns verdadeiramente antigos, conseguem restaurar a sua força total, e somente um outro Antediluviano consegue alimentar a sua completa transcendência da Maldição de Caim.

Não muito após os Antediluvianos assegurarem seus feudos, eles se levam a atacar um ao outro. Alguns deles obtêm sucesso e se tornam algo além de humano ou Cainita. Alguns destes Antediluvianos metamorfoseados partem da Terra à destinos desconhecidos. Outros caem para criaturas tão estranhas e poderosas quanto eles, para os deuses terem as suas guerras, também. Os reinos dos Antediluvianos começam em terror e sangue. Pelo menos em alguns casos, eles acabam em mistério.

Quando Antediluvianos Morrem

O Murchamento não reduz o impacto que a destruição violenta de um Antediluviano tem em seus descendentes. Laços ocultos de sangue ligam o senhor à cria, todo o caminho de volta ao ancestral de um clã. Quando esses laços partem na fonte, todo vampiro desse clã sente uma imensa fome e desejo de se reconectar – ao devorar outros vampiros de seu clã.

pelo favor e chances de diablerizar um ao outro. Estes dois objetivos geralmente se cruzam. Se um Membro desagrada seu mestre Antigo, o Antigo poderá permitir que um de seus favoritos diablerize ele. Cainitas mais antigos ainda podem escapar de diablerizar aqueles mais jovens se os neófitos carecerem de patronos anciões ou habilidades valiosas. Os Antigos também demonstram pouca preocupação por qualquer coisa que não envolva a segurança pessoal ou a cadeia alimentar. Seus vassalos podem seguir com seus próprios interesses e selecionar mortais como rebanho, servos ou trabalhadores pessoais. Os Ventrue, com seu gosto especial, apreciam particularmente qualquer chance de adquirir mortais favorecidos. Os Cainitas são muito poucos para manter uma vigilância em todos os mortais, também, portanto toda cidade retém uma população considerável de mortais “livres” os quais vasculham entre as ruínas enquanto eles tentam ganhar um favor com seus senhores mortos-vivos ou evita-los.

Comércio no Fim do Mundo

O fim da civilização como nós conhecemos não significa o fim do comércio. Membros e gado ainda precisam trocar coisas. As formas mais refinadas de riqueza, tal como cheques e cartões de crédito, perdem o seu valor com o fim dos bancos e instituições que dão suporte a eles. O dinheiro retém algum valor como um meio de troca através da força do hábito, mas o escambo se torna mais importante enquanto a civilização desmorona. Nas cidades e povoados similares, cigarros, álcool e munição se tornam o meio chefe de troca para compras menores. Drogas, armas e jóias servem para compras maiores. Enquanto os estoques de comidas enlatadas declinam, estes se tornam mais valiosos como um meio de troca do que para real consumo, pelo menos para mortais. Todas estas mercadorias agregam algum valor para os Cainitas que ainda se sentem moralmente obrigados a comprar sangue dos mortais – e de fato, alguns mortais vendem seu sangue em troca do prazer do Beijo e quaisquer mercadorias que um monstro morto-vivo possa oferecer.

Entre os próprios Membros, o antigo comércio em benefícios desmorona porque ninguém consegue confiar no outro para manter uma promessa. As únicas mercadorias de real valor são sangue e almas. Os Membros compram serviços, refúgios e outras mercadorias um do outro com receptáculos cativos. A mercadoria mais valiosa é um outro Membro, immobilizado com uma estaca através do coração e pronto para a diablerie. Um Cainita é uma coisa volumosa para se carregar, mas alguns Membros empreendedores e cruéis encontram uma forma mais conveniente: uma criança Abraçada e estaqueada ou até um bebê, o que imediatamente se torna conhecido como o “bebê no espeto”. Enquanto um Cainita temporariamente aliviar o Murchamento através da diablerie, ele pode Abraçar uma quantidade de escravos mortais para vender a outros pretensos diableristas. (Claro que, qualquer Cainita desejando fazer isto não duvida de ver a sua Humanidade cair para 1 em pouco tempo, e algumas Trilhas também acomodam tal repugnante comércio).

Estratégia de Super-Gênios?

Muitos Antediluvianos e Matusaléns possuem intelectos sobrehumanos, representados pelos Atributos Mentais e Sociais numa escala de 8 a 10. Que tipo de estratégias brilhantes e tramoias fazem tais mentes titânicas usam para caçar um ao outro?

Talvez surpreendentemente, suas táticas pareçam muito como aquelas de meros mortais. O tempo conta para muito disto: O Murchamento força os Antigos a agir rapidamente. Um esquema brilhante para prender um Antigo rival leva tempo para implementar: tempo para subverter servos, plantar desinformação, colocar peões em posição e semelhantes. Os Antigos fizeram isto por 10 milénios. O Murchamento deixa a maioria destes planos não mais possíveis, por causa que os principais tenentes dos Antediluvianos não mais manejam o poder que os planos assumiam. Portanto eles têm de usar os materiais disponíveis.

Intelectos sobrehumanos também tendem a se anular. Os Narradores podem presumir que todo Antigo passa através de vários ciclos de “Eu sei que você sabe que ele sabe” com cada um de seus rivais. Cada Antediluviano se antecipa aos planos astutos dos outros, e sabe que os outros se antecipam aos seus próprios esquemas. O mesmo acontece para as suas habilidades de influenciar rivais através de seus Atributos Sociais sobrehumanos. Entretanto, nenhuma quantidade de intelecto ou carisma consegue parar um carro-bomba ou um projétil de artilharia. Como resultado, a força bruta na realidade funciona muito bem entre perfeitos estrategistas e manipuladores.

Os interlectos sobrehumanos dos Antigos habilitam eles a compreender a tecnologia moderna numa questão de semanas, e até os Antigos que não tem Dominação ou Presença conseguem recrutar ajudantes cegamente leais através de seus enormes Atributos Sociais e Habilidades. Portanto, se um Antediluviano puder reunir os recursos, ele pode enviar um avião de carga com soldados paraquedistas mortais pesadamente armados para capturar um rival durante o dia. Velocidade e força, entretanto, não requer uma vasta inteligência para funcionar. Nem causa distrações, como ter um agente que comece um incêndio para afastar os servos menores do alvo.

O desfecho? Antediluvianos e Matusaléns podem lançar planos inteligentes um contra o outro. Todavia, você não precisa apresentar planos sobreumanamente inteligentes, (uma tarefa difícil para Narradores meramente humanos como você e eu). De fato, não há razão do porquê vários planos simples poderiam não obter êxito, se eles são apoiados por uma força suficiente.

Cada personagem desse clã deve tentar resistir à um frenesi imediato. Como com qualquer frenesi, resistir requer acumular cinco sucessos nos testes de Auto-Controle ou Instinto; mesmo um sucesso simples atrasa o frenesi por um turno. (Os Narradores devem rever as regras para resistir ao frenesi na pág. 228 de **Vampiro: A Máscara**). A dificuldade depende da

geração do Cainita:

12 ^a –15 ^a Geração	Dificuldade 7
8 ^a –11 ^a Geração	Dificuldade 8
4 ^a –7 ^a Geração	Dificuldade 9

O Cainita deve tentar resistir à esta fome sobrenatural de frenesi quando ele acordar a cada noite, ou ao se encontrar com um outro membro de seu clã (mesmo se ele não reconhecer o outro vampiro como um companheiro de clã, para o sangue chama ao sangue). O frenesi fratricida continua por três noites após a destruição do Antediluviano.

Claro que, outros Membros podem refrear um Cainita em frenesi e protege-lo dos companheiros de clã furiosos. Os Membros que permanecem parte de uma coterie, bando ou outro grupo se encontram com uma chance muito melhor de sobreviver ao fim de seu Antediluviano.

O Reino do Tzimisce

Muitos Tzimisce acreditam que os Cainitas conseguem se transformar em algo que supera a não-morte. A maioria dos apoiadores desta noção de Metamorfose vêem a Vicissitude como a chave para esta transcendência.

A Gehenna começa justo quando o Antediluviano Tzimisce entrou no último estágio de sua metamorfose. O fundador Tzimisce fingiu a sua própria diablerie na Revolta Anarquista como uma forma de se esconder enquanto ele se preparava para a transformação. Séculos depois, o Antigo ordenou seus escravos revenentes a moverem seu corpo tórpido para uma cripta secreta em baixo de Manhattan. Os revenentes alimentaram seu mestre com o vitae de vampiros capturados. Ninguém pensou em investigar os desaparecimentos, porque a Camarilla e o Sabá lutaram por anos para impelir um ao outro da grande cidade.

Com o tempo, o Antediluviano mudou. Seu corpo lentamente se dissolveu em uma poça de lodo estremecido e empapado de vitae. Então uma penugem fina cobriu o lodo. Pequeninas coisas retorcidas se moviam através da massa inchada do Antigo. Nódulos se ergueram e brotaram rosetas de tentáculos. Raízes e folhas cresceram e se dissolveram. Mês a mês, o Primeiro Tzimisce explorou a forma de todo tipo de

Grandes Estórias e Pequenas Estórias

A principal sequência para esta versão da Gehenna se foca nas “grandes estórias” sobre os alvoroados Antediluvianos e suas batalhas. Os personagens, entretanto, podem preferir não se envolver em tais eventos grandiosos, e ao invés ignorar os ganchos de estória oferecidos. Está tudo bem. A Gehenna também oferece várias oportunidades de estórias de escala menor. Nós sugerimos algumas possibilidades no texto principal. A outras ideias de estória, desconectadas do arco da estória principal, ocorrem em caixas como esta. Você pode também pegar sugestões de estória de outras Gehennas e adaptá-las à sua versão mais barulhenta e mais destrutiva.

Destrução de Manhattan

coisa viva, começando com as mais simples e desenvolvidas formas de maior complexidade. Ele se espalha de um sarcófago para encher uma sala, então alguns túneis, cada vez maior. Ele começa a se alimentar, agarmando roedores incautos nos tentáculos de anêmona-do-mar e mandíbulas de lampréia desdentadas. Ele também se alimentou dos revenentes que ainda vieram para ciodar dele, até eles pensarem em sacrificar mengidas e pedintes. Estas foram presas mais fáceis do que os Membros. Ainda assim, o Antigo ficou mais vasto, se enfiando através das tocas dos Nosferatu, e ele consumiu todos que tentaram enfrenta-lo. Ele se tornou videiras e árvores, besta e pássaro, sempre mudando, gerando criaturas de si mesmo e consumindo elas novamente. Ele se tornou algo além de Cainita. Ele devorou seus escravos, com sangue, osso e tudo, e ele os criou novamente. Sua carne aquecida. Ele fazia o seu próprio vitae, lá no escuro. Ele sugou a vida da própria Terra, sem precisar de sangue ou qualquer outra criatura.

Metamorphose!

Enquanto ele domina a sua própria infinitude, o Antediluviano envia a sua mente ao longo dos laços de sangue à seus descendentes. Ele atrai Lambach Ruthven para os túneis. Ele queria começar a Grande Reunião com sua grancria favorita, mas Lambach fuiu. Ninguém acreditou nos alertas de Lambach sobre o que o Primeiro Tzimisce havia se tornado. O Antediluviano chamou outros Cainitas de seu clã. Eles vieram, trazidos à Nova York por um desejo que eles não poderiam descrever ou explicar. Eles desceram para os túneis, eles e seus bandos, e se juntaram à metamorfose de seu fundador. Nenhum deles retornou.

O Antigo espalhou mais além a sua mente e vontade. Ele se alimentou de toda vida na Terra. Agora ele reverteu o fluxo, se imbutindo em outros organismos. Mais uma vez, ele começou com pequenas e simples criaturas: o mofo em uma parede, a alga em um tanque. Por último, ele se sentiu confiante o suficiente para descamar seu muito formado corpo nos túneis.

Seu corpo antigo não morreu – ele estava muito forte para isso – mas o corpo do Antediluviano não mais puxava sangue da Terra. Ele se tornou uma coisa morta-viva mais uma vez, se alimentando do sangue de qualquer coisa que ele pudesse pegar. Ainda assim, entretanto, ele se espalhou em uma profusão de formas sem fim e sem propósito. Os Nosferatu se empênharam em isolá-los nas profundezas, mas ele sempre encontrava algum novo túnel ou fenda. O fogo o expurgava de um lugar; ele crescia novamente em algum outro lugar. O fundador Tzimisce ignorou a sua crisládade descartada enquanto ele se espalhava através das árvores, insetos e vermes.

A oscilante Maldição de Caim reduziu o crescimento do Primeiro Tzimisce. Seu próprio poder baixou. Ele não mais poderia cintilar de organismo à organismo. Ele precisava se alimentar do sangue de Membros e gado – vastas quantidades de sangue. O Antigo retornou à Manhattan, mas não por muito tempo.

Na semana após o suicídio em massa dos Setitas, o Antediluviano Tzimisce reinvindica seu corpo a quilômetros distante debaixo de Manhattan. Os tentáculos de carne morta-viva que escavam nas paredes de alvenaria erguidas pelos Nosferatu e os separa, como raízes de árvore racham a pedra. Gêiseres de carne morta-viva rugem através dos túneis e irrompem na extensão da Ilha de Manhattan. Milhares de tentáculos que se inclinam com bocas de presas tentam agarrar mortais e Membros e os bebe até secar em segundos. As criaturas dos pesadelos – combinações em constante mudança de cobra e inseto, polvo, morcego, lobo e homem – surgem das massas de carne e retornam inchadas com o vitae dos Membros. Raízes e tentáculos retorcem arranha-céus e os partem, então se contorcem através dos destroços para chupar o sangue dos que estão morrendo. Muitos mortais são simplesmente absorvidos completamente, dissolvendo-se em carne turvada. Quase todos em Manhattan morrem em uma única noite.

O Presidente dos Estados Unidos ordena um ataque nuclear. Seja o que for que destruiu Manhattan não deve ser permitido que se espalhe. Entretanto, antes dos mísseis chegarem, o amanhecer desponta sobre a cidade de Nova York. As cordas de carne acinzentada e volúvel que se contorcem sobre a ilha pega fogo. Dez mil mandíbulas se alargam impossivelmente em largura enquanto elas gritam. Em menos de um minuto, nada se move em Manhattan a não ser espirais de fumaça e cinza no vento.

Ainda assim, o Antediluviano não é destruído. Ele já tinha deixado sua casca para existir como um espírito, tomando outros corpos conforme precisava.

O Contágio

A tentativa do Antediluviano Tzimisce de transcender veio um pouco cedo demais, ou um pouco tarde demais. Se ele tivesse começado alguns anos mais cedo, ele poderia ter se fundido com toda a bioesfera, criando um único super-organismo ligado pela Vicissitude. Se ele tivesse começado alguns anos mais tarde, a Gehenna teria visto ele ainda como Cainita op suficiente para possuir muitos de suas crias. O fundador Tzimisce pode tentar possuir qualquer Cainita que descendeu dele, e alguns outros Cainitas que forjaram laços de sangue com seu clã, mas não todos os Tzimisce de uma vez.

Ele pode tentar possuir qualquer Cainita Tremere. Os magos mortais que fundaram o Clã Tremere alcançaram a sua metamorfose usando o vitae Tzimisce. O Clã Tremere mantém essa conexão de sangue com o fundador do clã. A Antigo usurpou os corpos dos Tremere, assim como do Tzimisce, por causa da Taumaturgia em suas mentes e sangue. Ele toma o Tremere cujo desaparecimento enfraqueceu muito a Pirâmide de Poder do clã; ele usou eles e os descartou.

Qualquer Cainita possuído pelo Antediluviano Tzimisce ganha um ponto de Vicissitude enquanto durar. (Um personagem que não tenha Vicissitude ganha um ponto; um Cainita que já conhecia a Dis-

ciplina tem seu índice elevado em um). Desde que o Antediluviano concentre a sua vontade em apenas um corpo por vez, a sua vítima não consegue se libertar através de uma Vaulderie ou o uso de Dominação. O Antediluviano sai quando ele escolhe ocupar algum outro corpo em qualquer lugar do mundo. Ele pouco se importa se um Membro em particular resista à subjugação. Ele tem fartura de outras opções.

O Antigo continua a diablerizar outros Cainitas como uma forma de manter forte o vitae do corpo do hospedeiro. Ele se alimenta de seu vitae tomado emprestado de animais e verte ele nas raízes de plantas, maculando-os com Vicissitude. Finalmente, se seu corpo atualmente possui um índice de Vicissitude de 6, ele gasta o último de seu vitae em fundir-se com algum animal grande para criar uma besta revenante. Animais revenentes criam o seu próprio vitae fraco e possuem índices de 1 em três Disciplinas separadas, sempre incluindo Vicissitude.

Conforme os meses da Gehenna passam, os personagens têm uma grande chance de encontrar plantas e animais deformados em formas estranhas. Todos os cães selvagens em uma matilha perderam seus pelos, mas as suas peles mudam de cor como a de um camaleão. O caule de um dente-de-leão arrancado goteja sangue. Uma enorme teia de aranha tem torres como de um castelo. Com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6), os personagens podem notar uma nuvem de insetos de vôo noturno momentaneamente se moldam para um par de olhos, ou vêem um rosto nodoso crescer em uma árvore próximo de seu refúgio. O Antediluviano não prejudica os personagens, mesmo se a coterie incluir um Tzimisce ou Tremere. Ele não precisa dos personagens... ainda... mas ele os observa.

Lambach Ruthven

O Antediluviano não se vinga sobre Lambach Ruthven por se recusá-lo em Nova York. Talvez ele ainda sinta alguma afeição por sua assustada grancria. Talvez o medo impotente de Lambach entretenha o Antigo. Seja qual for a razão, o Primeiro Tzimisce tem um propósito para Lambach. Ele é a testemunha. Quando o Antediluviano se torna um com toda a vida na Terra, Lambach deverá ver e compreender o triunfo do Antigo. Quando o Primeiro Tzimisce se tornar um deus, Lambach deverá se tornar seu primeiro e último adorador, antes que ele também seja consumido.

Os Narradores podem introduzir Lambach em qualquer momento. Ele sobrevive a muito tempo, muito embora ele esteja muito acanhado para tentar a diablerie por uma questão de poder. Embora seu poder diminua com a Maldição, ele permanece um Matusalém de 5^a geração. Lambach enfraquecido é mais poderoso do que muitos anciões com força total – como uma quantidade de pretensos diableristas já foram descobertos, para seus muito breves arrependimentos. O próprio Matusalém não aprecia totalmente o seu próprio poder.

O Antediluviano também protege Lambach. Qualquer um que ataque ele, atrai a atenção do Primeiro Tzimisce. Este mestre do Animalismo pode comandar qualquer animal próximo para defender Lambach se o Matusalém precisar de assistência.



09/09/03

Os personagens podem subestimar o Tzimisce que pula por qualquer barulho e gritos quando um inseto pousa sobre ele. Lambach, entretanto, é um dos poucos Cainitas que não quer o vitae da coterie ou explorá-los para algum esquema dele. Ele pode explicar que seu gransenhör esteja espalhando a Vicissitude para todas as criaturas na Terra com o objetivo final de absorver toda a vida para si mesmo. Lambach sabe o que destruiu Nova York, porém não o porquê. Ele não sabe que o Antediluviano agora possui outros Cainitas.

Lambach não acredita que alguém consiga fazer alguma coisa para impedir seu gransenhör. Para seu desespero, ele aceita o seu destino como testemunha de seu gransenhör, e ele espera apenas se matar antes que seu gransenhör finalmente o devore. Lambach carrega uma garrafa de gasolina e um isqueiro todo o tempo. Entretanto, se os personagens mostrarem a ele alguma gentileza e derem à ele um receptáculo, ele oferece à eles uma bênção em retorno – qualquer coisa que ele possa fazer sem dar a sua não vida para eles. Ele ainda é um nobre e um Tzimisce, com uma estima do Tzimisce pela hospitalidade. O fato de que os personagens ainda possam tratar um convidado com honra mexe ele mais profundamente do que ele possa falar.

O Reino do Nosferatu

As lendas do clã Nosferatu atribuem vários nomes e títulos a seu fundador, tal como Absimiliard e o Pai dos Monstros. As lendas concordam que o ancestral deles busca destruir seus descendentes. Alguns contos dizem que Absimiliard acredita que Caim irá perdoá-lo e restaura suas características humanas se ele destruir seu clã. Outros Nosferatu sugerem que o seu fundador não consegue se colocar de pé para ver a sua própria feiura ecoada em suas crias.

Para este fim, o Pai dos Monstros gerou um grupo de horrores chamado Nictuku para trabalhar a sua vontade. Alguns contos dizem que Absimiliard Abraçou criaturas meio-humanas e meiodemoniacas que caminhavam na Terra em tempos antigos, adicionado o poder de seu Sangue à suas próprias forças. Outras estórias alegam que os Nictuku são bestas transformadas pelo Pai dos Monstros. Ainda, outras lendas dizem que os Nictukui estão além de qualquer categoria conhecida pelos Membros ou gado. Nos últimos anos, os Nictuku se tornaram mais do que lenda. O clã coletou relatos de ancões estranhamente assassinados ou que desapareceram sem deixar vestígio, ou tocas de Nosferatu ineiras selvagemente massacradas por criaturas desconhecidas de força prodigiosa, e eles sabiam que seu senhor ainda odiava eles.

Por milênios, é claro, os Nosferatu caçaram diretamente seu senhor. O clã construiu a sua famosa rede de informações em parte para peneirar o mundo atrás de pistas da localização de seu ancestral louco. Os Nosferatu patrocinaram expedições à lugares estranhos e distantes e contrataram taumaturgias potentes para detectar os seus covis, tudo em vão. Nenhum poder exceto talvez um outro Antediluviano poderia penetrar o véu de Ofuscação com o qual o Pai dos Monstros se oculta.

No Fim do Mundo, Absimiliard abandona a sua campanha de assassinato em partes. O Murchamento enche ele de terror. Como os outros Antediluvianos que ainda toma forma corpórea, ele busca reivindicar o poder de Caim ao consumir irmãos e suas crias mais poderosas.

O Pai dos Monstros deu a sua cria o domínio das bestas igual a seu domínio de ocultação. O vitae Nosferatu também carrega um poder especial para fazer animais carnícias crescerem para um grande tamanho e força. O Nosferatu mistura o seu vitae dentro de água repleta de imundice para criar tanques de desova. Estes tanques alimentam ratos do tamanho de cães de guarda e outros guardiões monstruosos dos Reinos dos Nosferatu.

A muito tempo atrás, Absimiliard criou tanques de desova bem dentro da Terra. O seu vitae transformou animais em monstros que ele treinou e lançou em sono profundo. Entre estas raras explosões de atividade, Absimiliard dormiu na fria e eterna noite no fundo do oceano. Agora, no Fim do Mundo, o Pai dos Monstros levanta seu exército adormecido. Ele pretende conquistar seus rivais pela força bruta.

Em todos os continentes, a terra treme e se divide enquanto as bestas de Absimiliard rompem livres de seus ninhos secretos. Alguns deles seguem o cheiro do vitae dos Nosferatu, perseguindo os poucos que resistem à destruição por seu ancestral. Outros convergem nas cidades mantidas pelos Antediluvianos ou seus servos Matusaléns. Uma grande besta se ergue do mar com o próprio Absimiliard montando sua barriga como Jonah na baleia. O Primeiro Nosferatu espera jantar seus irmãos e irmãs. De fato, quando ele recupera sua toda a sua força, o Pai dos Monstros consegue se alimentar do vitae através de suas bestas servas. No início, entretanto, ele ainda precisa diablerizar vítimas pessoalmente.

A coterie pode encontrar o Reino dos Nosferatu de duas formas. Se os personagens se lançarem no terreno deles com algum outro Antediluviano, Absimiliard e seus monstros atacam a cidade onde eles habitam. Se os personagens fugiram das cidades na esperança de estabelecer um enclave de sobrevivência, o Antigo pode passar em seu caminho para uma cidade e, ele espera, uma refeição de Antigo rival.

Opção Um: Sitiado

Use esta estória se os personagens servirem à um Antediluviano ou Matusalém. Eles poderiam supervisionar uma estação de alimentação de receptáculos mortais, trabalhar para construir defensas para seus mestres, ou assumir outras tarefas como descritas até agora. Absimiliard convoca um exército de bestas para invadir a cidade. Embora o Antigo queira principalmente capturar e diablerizar o mestre da cidade, suas criaturas compartilham o apetite de um carnícola por qualquer tipo de vitae de Membro.

O exército do Absimiliard consiste de ratos e insetos enormes, com alguns espécimes gigantes e deformados de outros animais, incluindo um atavismo sauriano gigante que forma seu corcel pessoa e protetor. Trate os ratos e insetos gigantes como cães selvagens. Estas bestas atacam em bandos. (Veja Vampiro:

A Máscara, pág. 302-305 para características e regras de ataques de enxame). Bestas grandes variam em tamanho, de um cavalo Clydesdale à um elefante, com Fortitude e Potência intrínsecas; veja a caixa abaixo para descrições de características genéricas.

O ataque começa em torno da meia-noite quando bandos de ratos e enxames de insetos saem dos esgotos da cidade para atacar qualquer Membro fora nas ruas. Os ratos e insetos cedem antes de contra-atacar. As criaturas atacam várias vezes, mas recuam quando perseguidas. Todos os bandos convergem à uma localização na feriferia da cidade. Uma ravina arborizada funciona bem. Portanto uma região com um armazém abandonado ou outras edificações grandes e vazias.

A localização é uma emboscada: Quatro ou cinco carnícias animais gigantes se deslocam para esta localização e se escondem no dia anterior. Estes animais

irrompem da cobertura e atacam qualquer Membro que seguiu os bandos de insetos e ratos. Os insetos e ratos então cercam em volta na esperança de bloquear o recuo do Membro. Estas bestas também recuam quando deparadas com uma forte defesa, mas seguem vampiros recuando de volta para a cidade e atormentam eles com mais ataques bate-e-corre. Seu objetivo não é matar vampiros imediatamente, mas impedi-los de chegar a seus refúgios quando o sol nascer. Os Cainitas que não permanecerem acordados após o amanhecer, se tornam presas fáceis para as bestas.

Justo antes do sol nascer, o próprio Absimiliard entra na cidade dentro do maior monstro de todos. Ele já tem uma boa ideia da localização de sua presa. O réptil gigante berruba prédios pequenos com varridas de sua cauda poderosa, enterrando Membros que se colocaram no seu caminho, ou ele tenta morder e

A Besta

O monstro pessoal do Nosferatu Antediluviano começou a sura vida como um amfíbio ou réptil sem dúvida esquecido pelo tempo. Agora ele tem em torno de 45 metros de comprimento e 12 metros de altura, com garras de um metro e dentes e uma fileira de espinhos coriáceos em baixo na sua cauda. Milênios nas profundezas sem sol deixou ele um horroroso e pálido castanho-esverdeado, enquanto que as escamas, verrugas e nódulos em sua pele têm um brilho oleoso e pegajoso mesmo quando seco. A criatura ataca ao rasgar coisas grandes com suas garras e ou pisa em alvos do tamanho de humanos ou tenta morder e engolir eles. O primeiro ataque de mordida apenas causa dano. Se a besta obtiver sucesso em um segundo ataque de mordida, ele engoliu a sua presa inteira... para o Antediluviano finalizar a ação de matar. Ele prefere morder Membros. Todos os seus ataques ocorrem em dificuldade reduzida por causa do enorme tamanho da besta.

Absimiliard monta na barriga da besta e domina a mente dela. Qualquer tentativa de afetar a besta através de Animalismo efetivamente age contra a própria mente e vontade do Antediluviano. Do mesmo modo, Absimiliard pode canalizar certas Disciplinas próprias através da besta. Admitidamente, porém, o Pai dos Monstros está muito reduzido do poder que ele possuía a apenas alguns anos atrás, especialmente durante o dia. O Antediluviano Nosferatupode ser um vampiro de terceira geração e mais antigo que a história, mas ele ainda sofre o limidez da Humanidade em suas paradas de dados se ele agir durante o dia.

Atributos: Força 16, Destreza 2, Vigor 12
Habilidades: Prontidão 2, Briga 4, Escalar 2, Sobrevivência 1
Disciplinas: Fortitude 5, Potência 5 (besta), Animálismo 10, Dominação 4, Presença 5 (Absimiliard)

do Mar

Força de Vontade: 9 (Absimiliard)

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, -5, -5, Incapacitado

Ataque: Garra com dificuldade 6 para oito dados de dano letal; Pisotear com dificuldade 5 para 16 dados de dano contusivo; Mordida com dificuldade 6 para nove dados de dano letal (mais a possibilidade de ser engolido).

Monstro Tamanho Ceu

Use estas características para representar uma raposa, texugo, lagarto ou outro animal de tamanho pequeno à médio expandido ao tamanho de um cavalo pelos tanques de desova do Absimiliard.

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 5

Habilidades: Prontidão 2, Briga 4, Sobrevivência 1

Disciplinas: Fortitude 2, Potência 2

Força de Vontade: 4

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Garra para quatro dados de dano letal; Mordida para cinco dados de dano letal.

Monstro Tamanho Elefante

Use estas características para representar um lobo, veado ou outro animal de tamanho médio transformado pelo tanque de desova ou uma criatura menor que recebeu uma exposição mais longa.

Atributos: Força 10, Destreza 2, Vigor 10

Habilidades: Prontidão 2, Briga 4, Sobrevivência 1

Disciplinas: Fortitude 3, Potência 3

Força de Vontade: 5

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Garra para seis dados de dano letal; Mordida para sete dados de dano letal; Esmagar/Pisotear para 12 dados de dano contusivo.

engolir eles para alimento de seu mestre. O réptil gigante pode rasgar e escalar o interior de um aranha-céu ou rasgar através dos pisos de concreto na busca do mestre da cidade. Em torno de metade das bestas servas de Absimiliard também convergem para o refúgio do Antigo alvo. (A outra metade foge ao controle no momento e estão mais interessadas em satisfazer as suas próprias apetites macabros por vitae). O sol nasceu no momento que o Antigo Nosferatu chega a sua presa, e portanto quaisquer defensores devem lutar com paradas de dados reduzidas e a ameaça mortal da luz do sol. Absimiliard possui força suficiente de vontade para permanecer acordado, e seus animais não sofrem de todo alguma limitação.

Se Absimiliard obtiver sucesso em seu ataque, seu sáurio blasfemo mastiga um pouco sua presa para amaciá-la antes de engolir. O Primeiro Nosferatu diableriza a sua vítima na barriga da besta. Quando o fundador Nosferatu devora a alma de sua presa, todos os animais na cidade entram em frenesi e atacam qualquer mortal ou Membro que eles puderem encontrar. Porém, o frenesi não dura muito tempo, apenas três turnos (ou mais se o Narrador desejar).

Na próxima noite, o Antediluviano revigorado determina que os Membros da cidade se reúnam e juram lealdade a ele como o novo mestre da cidade. Os outros Membros devem capturar qualquer Nosferatu na cidade para Absimiliard devorar.

O Antediluviano Nosferatu faz da cidade o seu domínio. Ele não mais precisa viajar para caçar seus irmãos e irmãs. Agora que Absimiliard devorou um Antigo, ele pode diablerizar por mandato, através de qualquer besta de seus tanques de desova. O réptil gigante e uma força de uma dúzia ou mais de monstros menores permanecem como guarda pessoal do Absimiliard. O resto segue para outras cidades e derradeira presa do Pai dos Monstros – um outro Antediluviano.

Opção Dois: Passagem

Use esta estória se os personagens fugirem das cidades e estabelecerem um enclave de sobrevivência em algum povoado menor na zona rural. Nesta estória, Absimiliard apenas passa por seu caminho para uma cidade e seu Antigo presa. Ele vê o enclave dos personagens como um lanche conveniente. Antes do Murchamento, ele não poderia ter se alimentado de qualquer vitae menos potente do que de um Matusalém, e de fato, ele ainda ganha pouco sustento só do sangue. A Diablerie, a bebida das almas, energiza o vitae que ele consome.

Os personagens conseguem ver o corcel anfíbio gigante do Absimiliard a quilômetros de distância. Ele tem nenhuma chance de tomar a coterie de surpresa. Os personagens têm pelo menos algumas horas para se preparar antes que o réptil gigante ataque.

A estória é muito simples. Os personagens vêem um réptil gigante andando em direção ao refúgio deles. Ele tenta comê-los. Os personagens tentam não serem comidos. O Antigo Nosferatu também mobiliza



grandes quantidades de animais locais mundanos para atormentar os personagens – enxames de morcegos e ratos, matilhas de cachorros e semelhantes.

Absimiliard não arrisca a vida de seu animal em nome de um lanche. Se os personagens conseguirem causar mais do que dois níveis de vitalidade de dano à sua besta, o Antediluviano se retira.

A besta se retira ao longo do dia. Na noite seguinte, entretanto, o Antediluviano retorna sob a cobertura da Ofuscação. Ele gasta algumas horas localizando e observando os personagens enquanto ele pondera sobre qual tipo de crueldade ele pode infligir antes que ele os devore. Por exemplo, ele pode assassinar o mortal que um personagem se importa mais, então deixar o corpo mutilado na cama do personagem, apenas por maldade. Ele decide que ele deve cometer a sua atrocidade dentro da visão dos personagens... só que que eles não o verão por causa da Ofuscação. No entanto, o poder do Antigo falha no meio de seu crime, portanto pelo menos um personagem vê o Antediluviano.

Absimiliard gastou a maior parte dos últimos mil anos como uma criatura das profundezas do oceano, e ele parece como tal. O Antigo é uma criatura inchada, ensebada e translúcida como uma água-viva humanoide. Ele tem uma boca larga, dentes parecem agulhas e enormes olhos arregalados de um peixe do fundo do mar. No momento que ele percebe que alguém consegue vê-lo, ele gême, esconde o seu rosto com as suas mãos e corre. Ele é muito rápido e ele logo reúne Ofuscação o suficiente para se ocultar novamente. Ele retorna o quanto antes à negra e confortável barriga de seu animal e não retorna para perturbar a coterie novamente.

Os personagens podem seguir o antediluviano se eles quiserem. A sua besta se desloca rapidamente, mas automóveis são mais rápidos. Personagens inteligentes podem instalar algum tipo de armadilha ou arma que possa matar o réptil gigante e forçar Absimiliard a emergir. O Antediluviano ainda é um Antigo de considerável poder, mas sem a diablerie para sustentá-lo, a sua força é finita e os personagens podem ser capazes de matá-lo. No entanto, uma vez que ele diablerize um Matusalém, as suas características se tornam irrelevantes: ele facilmente contra-ataca qualquer ataque dos personagens.

O Reino de Haqim

O clã Assamita chama o seu Antediluviano de Haqim; de fato, muitos Assmitas preferem chamar o seu clã de "Filhos de Haqim". Quando Haqim despertou, ele teve algumas vantagens e desvantagens, comparado aos outros Antediluvianos.

Por um lado, a maioria dos Assmitas reverenciavam o fundador de seu clã como um profeta sagrado ou até um deus. A lenda do clã conta que "Khayyin" (Caim) nomeou Haqim para julgar e punir os outros

Membros. Juristas Assamitas formalizaram esta missão na Trilha do Sangue, um código duro de honra e guerra contra os outros clãs. A tradição Assamita defende que Haqim iria se levantar para liderar seu clã em um grande expurgo. O antigo Livro de Nod profetiza que na Gehenna, os filhos perversos de Caim seriam trazidos ao trono negro do Primeiro Assassino para encarar a sua punição. Os Assmitas acreditavam que eles atenderiam à essa corte de terror como registradores e instrumentos da vingança de Caim.

Os Assmitas também preservaram mais a unidade e a hierarquia do que a maioria dos clãs. Do início dos tempos às noites presentes, o mais Antigo (o "Velho"; o Mestre do Alamut) falou ao clã como vice-rei de Haqim, auxiliado pelos conselhos de anciões reunidos de todo o mundo. O ódio profundo que certas ordens devocionais Assamitas inspirou entre os Membros que eles enfrentaram, também desencorajou as brigas internas entre os membros do clã. Nos últimos anos, a liderança dos Assamita antitribu até abandonou o Sabá e retornou ao curral do Alamut.

Por outro lado, o clã recentemente sofreu um novo cisma. Quando a cria de Haqim, ur-Shulgi, despertou e apreendeu o Alamut, o antigo Matusalém decretou que a Trilha do Sangue fosse a única lei do clã. Os Assmitas que reteram a fé nas crenças mortais – particularmente as religiões Abraâmicas do Judaísmo, Cristianismo e Islamismo – se rebelaram contra ur-Shulgi. Eles fugiram das fortalezas do clã no Oriente Médio, Índia e Ásia Central para o mundo Ocidental e a proteção da Camarilla e do Sabá. Os senhores da Camarilla já haviam antes humilhado o Alamut; os cismáticos esperavam que eles pudesse fazer isto novamente. Alguns entre os cismáticos até ousaram questionar a sua tradicional lealdade à seus fundadores.

Haqim também não absorveu as mentes e vontades de suas crias tão completamente quanto os outros Antediluvianos fizeram, quando ele se levantou. Talvez a sua própria honra o impedi de devorar as vontades das crias que permaneceram fícies. Talvez o seu clã sofreu duas maldições separadas que forjaram mudanças fundamentais no Sangue.

Todos os Assmitas ainda sentem a vontade de seu ancestral bater contra as suas próprias quando Haqim se levantou para convocar a última Jyhad. Os Assmitas e diableristas de Assamitas recebem a tentativa normal para resistir à escravidão de Haqim. No entanto, ao contrário dos outros clãs, a submissão à Haqim apenas impõe um sentimento poderoso de lealdade e afeição, como a de um disposto laço de sangue.

O Primeiro Assamita comanda as suas leais crias para caçar os remanescentes traidores ao clã e os inféis dos outros clãs. As coteries Assamitas, chamadas de falaqi, atacam anciões por todo o mundo. Enquanto que o mundo mortal desmorona, o Alamut retém o

Submissão à Haqim

comando e o controle de uma moderna máquina militar. Os falaqi diablerizam as suas vítimas ou envia-os de volta ao Alamut para o Antediluviano e seus tenentes devorarem. O Alamut revela que ele construiu a sua própria frota de jatos Lear, com provisões de combustível posicionados ao redor do mundo. No entanto, as batalhas com os outros Membros destroem os aviões um a um, e os depósitos de combustível duram apenas alguns meses. Contudo, enquanto Haqim restaura o seu poder através da diablerie, ele se torna capaz de se alimentar através de seus emissários. Cada diablerie feita por um Assamita passa parte da potência da alma devorada à Haqim.

O Antediluviano não esperava a diminuição da Maldição de Caim, mas o Alamut logo reconcilia este evento com a sua ideologia. Haqim declara que a interrupção da Maldição vem de Deus. Os perversos entre os Membros sofrem a fraqueza ou devoram uns aos outros como flagelos inconscientes sobre sua raça pecadora. Todavia, no final desta tribulação, Deus redimirá os fiéis e restaurará o seu poder como a Sua espada da justiça no mundo purgado.

O manifesto do Alamut não rejeita inteiramente a misericórdia aos Membros de ouros clãs. Eles podem se redimir dos pecados de sua linhagem ao se juntar aos Filhos de Haqim em erradicar os infiéis. Tudo o que eles têm de fazer é professar as suas contrições... e aceitar um laço de sangue com um Assamita. No Reino de Haqim, qualquer laço de sangue com um Assamita se torna um laço com o próprio Antediluviano.

Os Assamitas "livres" encaram o perigo de todos os lados. Seus antigos companheiros de clã agoram caçam eles como infiéis. Os outros Membros odeiam e temem Assamitas conhecidos, desde que eles não digam facilmente à um cismático de um servo assassino do Alamut. Os leais não estão acima fingindo serem cismáticos em busca do santuário, como uma forma de ficar mais próximo de suas vítimas. Claro que, os Membros desesperados por um "conserto" da diablerie não se preocupam muito se um Cainita foragido seja Assamita ou não.

Alguns cismáticos se recusam a lutar. No caso deles, o milênio da fé e honra dos Assamitas os leva a se submeter à Deus, não Haqim. Se o declínio da Maldição de Caim é a vontade de Deus, eles a aceitam, quer como tribulação ou misericórdia. Pouco antes dos Antediluvianos se levantarem para encontrar o seu Império de Sangue, um rumor se espalha através das videiras cismáticas: os Membros que aceitam a Maldição minguante podem se tornar mortais novamente! Como sempre acontece com os rumores, os detalhes mudam com cada relato. A maioria das versões da estória estão de acordo que recuperar a moralidade envolve jejum e a mais sincera penitência e oração.

Se os personagens se aliarem com um Antigo ou buscarem evitar a Gehenna em um enclave de sobrevivência, eles podem encontrar Assamitas que prometem à eles uma última chance para a redenção. Duas últimas chance, na realidade.

A coterie pode encarar um falaqi dos leais Filhos de Haqim. Segundo a diretriz do Alamut, estes Assamitas pregam antes de matar. Até agora, os personagens (e seus jogadores) provavelmente estão todos muito acostumados aos Membros salivantes tentando beber o seu sangue. Estes Assamitas, entretanto, se apresentam como missionários com uma alternativa ao caos fratricida. Os Membros não precisam matar uns aos outros por poder. O sangue de seus senhores os condena, mas o sangue de Haqim pode redimí-los. Os falaqi incluem um Cainita ou dois de outros clãs para prover testemunhos: o sangue Assamita e a palavra de Haqim os libertou da fraqueza e da fome que alige os outros Membros. Os Vampiros precisam somente aceitar a graça de Haqim, espalhar a palavra... e beber três vezes de uma das crias fiéis de Haqim.

Os falaqi não dão aos personagens muito tempo para pensar sobre a sua oferta. Seus membros alertam que muitos outros Membros precisam escutar a sua mensagem e eles não podem perder tempo com passivos indecisos. Os personagens devem dar o seu salto de fé agora, pois Deus pode não dar à eles uma segunda chance. Os Assamitas ficam pelo menos três noites para completar os laços de sangue, então eles seguem com quaisquer personagens que eles enrederam. Se os Assamitas não conseguirem persuadir qualquer um a aceitar a graça de Haqim, eles oferecem à coterie um adeus pesaroso. Eles voltam debaixo da cobertura da Ofuscação a algumas noites depois para tentar capturar os personagens para um banquete de diablerie.

Os Cainitas no falaqi são neófitos com um líder ancillae. Eles excedem a coterie em número, embora não por muito. O grupo inclui um ou dois Membros de outros clãs, para um maior alcance de Disciplinas, e alguns membros falaqi tem habilidades em evadir a segurança mundana. Se os falaqi necessitarem estar mais poderosos para desafiar a coterie, adicione um feiticeiro Assamita com uma ou duas trilhas taumatúrgicas e alguns rituais que anulem as vantagens da coterie.

Haqim acredita que ele guia os Membros à redenção, ou ele apenas está diminuindo a competição antes que ele se volte para o seu próprio clã? Quem sabe? O Reino de Haqim dizima os Membros, mas poderes mais poderosos destroem Haqim antes que ele possa completar a sua guerra. Contudo, os personagens estão longe do Alamut quando isto ocorre, portanto eles nunca saberão quem ou que matou o Primeiro Assamita.

Servos de Haqim

A coterie inteira pode aceitar o laço de sangue com Haqim. Eles descobrem que a mensagem dos falaqi não é inteiramente uma mentira. Os Assamitas ainda sofrem das variações imprevisíveis da Maldição, mas os falaqi são muito bons em encontrar Membros para diablerizar. Os Membros ligados à Haqim perdem seus medos, dúvidas e fomes, pois a fome de Haqim importa mais à eles do que a sua própria. A Jihad de Haqim

A Busca Pelos Profetas

Conforme a Gehenna se desdobra, as estórias que circundam entre os Membros são sobre um grupo de vampiros profetas que conseguem ver o futuro e revelar os segredos dos Antediluvianos. Os personagens podem querer encontrar estes "profetas" na esperança de descobrir como escapar, sobreviver ou até impedir a devastação.

Toda a informação sobre os profetas consiste de rumores contraditórios. Algumas estórias dizem que os profetas são a Inconnu que finalmente declarou a sua presença. Outros contos falam que estes vampiros profetas são jovens e de sangue fraco. Outros ainda omitem o elemento vampírico e dizem que os profetas são mortais. Da mesma maneira, os rumores colocar os profetas em um enclave de sobrevivência, uma cidade tomada por Caitiff de sangue fraco, um abrigo antiaéreo esquecido ou outras localizações.

Personagens persistentes podem descobrir que a versão mais comum da estória diz que os profetas são vampiros jovens da Quarta ou Quinta Gerações. Eles aconselham os líderes da revolução em uma cidade mantida por Caitiffs, e eles agora habitam nessa cidade. No entanto, localizar uma pista concreta requer acumular cinco sucessos em testes de Inteligência + Manha (Dificuldade 6). O jogador tenta uma rolagem por noite que o personagem gastar na busca. O sucesso significa que o personagem encontrou um Membro (ou – porque não? – um mortal) que tem uma informação confiável sobre os profetas. Por exemplo, a coterie pode encontrar um Membro que se correspondia com outros vampiros na cidade onde os Caitiff tomaram conta. Este outro Membro descreveu os profetas e como os revolucionários pareciam conhecer todos os segredos dos anciões Cainitas da cidade.

Uma vez que os personagens tiverem uma pista, eles encaram o desafio de chegar aos profetas. Tal como com as outras estórias baseadas em viagem, a jornada se torna ainda mais difícil enquanto a Gehenna progride. Durante a guerra dos Membros e gado, os mortais ordinários se apreentam como o maior perigo. Após o levantar dos Antediluvianos, as autoridades mortais não mais ameaçam os personagens, mas eles encaram bandidos mortais e Membros, Malkavians perambulantes com tropas de seguidores malucos, autoproclamados guerreiros

das estradas prontos para destruir qualquer sanguessugas que eles encontrarem, bestas perambulantes deformadas pela Vicissitude ou tanques de desova Nosferatu, matilhas de Lupinos e quaisquer outras criaturas sobrenaturais que agradarem ao Narrador.

Se a própria jornada supri entusiasmo suficiente, a coterie encara apenas um desafio uma vez que ela chegue à cidade mantida por Caitiffs. Ou seu membros precisam persuadir o conselho de Membros da cidade a deixá-los fazer perguntas aos profetas, ou eles devem encontrar uma forma de passar pelos guardas dos profetas e persuadir os Cainitas oraculares diretamente. Os Caitiff da cidade sentem extrema suspeita de qualquer forasteiro, mas eles escutam mais facilmente à outros Membros de sangue franco.

Se você quiser uma estória mais longa, um Matusalém invadiu e conquistou a cidade, e agora mantém os profetas prisioneiros. O Matusalém poderia servir à um Antediluviano que espera que os profetas possam revelar os planos de seus rivais Antigos. Alternativamente, o Matusalém poderia vir de um clã cujo fundador foi destruído a muito tempo atrás. Este Cainita ancião quer que os profetas digam à ele como superar a Gehenna e evitar cair nas garras dos Antigos.

Os personagens poderiam tentar uma fuga ou tentar destruir o Matusalém. Este é um desafio menor do que teria sido a apenas um ano atrás, uma vez que vampiros de sangue fraco diablerizadores fazem pouco para impedir a Maldição do declínio de Caim. Todavia, o Matusalém ainda tem um refúgio bem protegido e Atributos e Disciplinas impressionantes.

Os profetas apreciam o seu resgate, mas mergulhar nos segredos da Jyhad não é rápido e nem simples. Os círculos dos profetas podem provocar flashes coletivos de sua "compreensão" clarividente, mas eles não conseguem sempre controlar o que seu dom diz à eles, e visões podem ser simbólicos ao invés de literais. Contudo, os personagens podem conseguir informação importante que os ajude a buscar os seus outros objetivos. Veja **Tempo de Sangue Fraco** para mais informação sobre os profetas sangue fraco, se você quiser fazer destes membros uma parte importante da sua crônica Gehenna.

de Haqim pode acabar com o caos que aflige os membros – ao acabar com todos que não se submetem à vontade do Antediluviano.

Uma coterie que sirva Haqim ganha a mesma missão que os Assmitas que os recrutaram. Eles procuram por outros Cainitas, tentam amarrá-los à Haqim através do vitae Assamita, e matam todos que se recusarem. (A coterie que precisar incluir um membro Assamita para isto, o Narrador pode criar esse personagem, ou um dos jogadores pode assumir o papel do

Assmita se algum já não existir. Membros de outros clãs não conseguem passar o laço à Haqim através de seu sangue). No entanto, a coterie tenta assassinar e diablerizar Matusaléns sem a pregação usual – tais criatiras antigas estão muito imersas no pecado para a redenção. Além disso, eles veriam através da estória dos personagens em um segundo. A coterie recupera a sua liberdade alguns meses mais tarde quando alguém ou alguma coisa destruir Haqim.

Submissão a Deus

A coterie pode também encontrar um grupo de Assamitas missionários reais espalhando a palavra de que os vampiros podem se tornar mortais novamente. Este grupo viaja em um pequeno caminhão frigorífico (a caixa de metal no fundo é de apenas 2,5 metros de comprimento) puxado por bois. Os missionários acreditam que eles têm a mais importante mensagem no mundo – a única forma de redimir o mundo da Maldição de Caim. Eles viajam juntos por proteção e apenas pedem aos personagens para escutá-los e deixá-los partir sem ser molestados.

Os Assamitas dizem como os vampiros podem escapar da Maldição de Caim ao fazer tudo o que eles puderem para resistir à ela. Eles devem evitar se alimentar, mas tantar evitar o frenesi também – se eles se devorarem em suas loucuras, eles podem estar muito cheios de sangue para se livrar da Maldição quando eles tiverem a chance deles. Eles devem pedir por misericórdia e se rebaixar de todas as formas que eles puderem. Qualquer coisa que eles ganharam através dos seus poderes de mortos-vivos, eles devem renunciar. Eles devem dar tudo o que eles tiverem aos pobres mortais, especialmente aqueles que sofrerem perdas por causa das ações dos Membros. Eles devem se atar em correntes para que eles não consigam machucar mais ninguém, então eles devem se flagelar. Os carniçais devem ser libertados de sua escravidão ao Sangue. Então, eventualmente, Deus pode ter piedade deles e lhes restabelecer à vida.

Os missionários têm um pequeno problema de credibilidade: nenhum deles realmente já fizeram isto. Eles dizem que eles sabiam de um ex-Assamita que se tornou mortal, mas que estava um pouco distante dali. Os personagens não têm nada além da palavra dos Assamitas para o que aconteceu, embora um personagem com Dominação possa Hipnotizar um missionário em oposição a mentira e assim confirmar que os Assamitas acreditam sinceramente no que eles dizem. Se os personagens quiserem viajar para a cidade onde o ex-Assamita reside, eles devem atravessar algumas centenas de quilômetros de território que se tornaram cada vez mais caóticos enquanto o mundo desmoronava. Quando eles chegam na cidade, eles descobrem que o alegado Assamita morreu – um outro vampiro o matou. Eles podem provar que a vítima existiu, mas não que ele alguma vez tenha sido um vampiro.

Tornado-se Mortal

Os missionários não estão inteiramente corretos sobre os Membros se tornarem mortais novamente. Eles viram o que o seu companheiro de clã fez, mas eles não conhecem os fatores exatos envolvidos.

Os elaborados rituais de jejum e contrição não são necessários. Tornar-se mortal é tudo uma questão de Humanidade – e, talvez, a graça de Deus. Quando um personagem sente que seus poderes de Membro declinam em um ataque agudo do Murchamento, ele deve ansiar por moralidade com toda a sua força e tentar se lembrar qual é a sensação para viver. O jogador então rola uma parada de dados igual à Humanidade do personagem (dificuldade 9). Vampiros de décima quarta geração subtraem 1 da dificuldade e vampiros de 15^a geração subtraem 2. Os personagens que seguem

uma Trilha da Sabedoria podem também realizar uma tentativa, mas o jogador rola metade do índice da Trilha do personagem (desde que os seguidores da Trilha tenham deliberadamente rejeitado as suas conexões humanas). A tentativa custa um ponto permanente de Força de Vontade que não aiciona sucessos ao teste. O personagem também gasta pelo menos um ponto de sangue para cobrir a sua carne com sangue e forçar o seu coração à bater.

Se o personagem obtiver êxito, ele fica mais próximo da mortalidade. O seu índice da Geração aumenta em um para cada sucesso obtido, até o máximo da 15^a geração. Pequenos processos fisiológicos recomeçam, tal como um batimento cardíaco ocasional ou crescimento de cabelo. Quanto mais sucessos o jogador obtiver, mais os aspectos da mortalidade o personagem ganhar.

Na próxima vez que os poderes Cainitas do personagem falharem, ele pode tentar novamente e se tornar ainda mais mortal. Quando o personagem acumula cinco sucessos, ele verdadeiramente vive novamente, independentemente de sua atual geração. Se ele ainda tiver qualquer vitae em seu sistema, ele se torna um carniçal enquanto o vitae durar.

O Reino de Malkav

A mitologia dos membros não inclui contos sobre a destruição do fundador do clã Malkavian. Algumas lendas dizem que Malkav dorme em uma cidade em ruínas em algum lugar no Oriente Médio, mas ninguém que tenha seguido estas lendas sequer encontrou qualquer vestígio do Antediluviano. Então novamente, como poderia alguém encontrar o local de descanso de um dos mestres supremos da Ofuscação?

Malkav não mais existe como uma entidade corpórea. O Mestre da Insanidade manteve laços mais fortes com suas crias do que a maioria dos Antediluvianos fez. Muitas vezes na história dos membros, os Malkavians exibiram uma coordenação estranha entre os seus atos, com nenhuma forma aparente para eles se comunicarem. As ocasionais e espontâneas reuniões dos Malkavians conferiram crença adicional à noção de uma “Rede de Loucura Malkavian” que ligava o clã. Essa “rede” era nada menos do que o laço de sangue de todos os Malkavian com o seu progenitor. Embora Malkav tenha dormido em torpor por séculos, ele observou o mundo através dos olhos de sua inconsciente progénie.

A alguns anos atrás, vários transtornos entre os membros perturbou o sono de Malkav. O Antigo não pensou sobre o que ele fez, ele agiu como alguém que pode agir nos sonhos, sem a vontade consciente. Todavia, Malkava desejava ver através de mais olhos do que o usual, portanto ele fortaleceu seu laço com suas crias. O Antigo de fato colocou a sua existência na Rede de Loucura e deixou a inútil casca de seu corpo se desintegrar. Enquanto o seu fundador se espalhava através da Rede de Loucura, o próprio clã mudava. Por séculos, os Malkavians da Camarilla aprenderam a Dominação ao invés da antiga Disciplina Demência do clã. Malkav tocou todas as suas crias com a Demência, querendo eles ou não. Se quaisquer Malkavians compreenderam o que havia acontecido, Malkav os

impediria de contar à qualquer um ou outros Membros ignorariam o balbucio do louco.

Malkav desperta com os outros Antediluvianos e tenta subordinar toda a sua progénie. Ele se sente sozinho, preso dentro de sua própria mente, e ele alcança as outras mentes. No entanto, cada consciência tocada pelo Mestre da Insanidade se dissolve em sua própria. Todo Malkavian subordinado se torna um veículo para a consciência do fundador do clã, sem sequer uma pretensão de manter a antiga identidade do personagem. O antigo se torna uma mente, uma vontade, que ocorre de ocupar mais de mil corpos de uma vez só. Lunáticos subordinados raramente se falam, mas eles podem agir juntos com perfeita coordenação... pelo menos quando Malkav os quer assim fazendo. No entanto, o Mestre da Insanidade não consegue escapar do labirinto de espelhos de seu isolamento, portanto ele busca por mais mentes. Mais descendentes. Outros Membros. Mortais. Algumas almas fortes o suficiente para romper a loucura solipsista de Malkav e não mais dexá-lo sozinho.

A Busca pela Conclusão

Alguns Malkavians resistem à vontade devoradora de almas de seu ancestral. O Antigo consegue sentir a sua progénie rebelde. Se um de seus corpos vagar próximo de um Malkavian livre, ele envia o corpo para confrontar o Lunático errante e consumi-lo. Para um Malkavian livre, ou qualquer um que já tenha diablerizado um Lunático, qualquer encontro com um Malkavian subordinado é um encontro com o próprio Malkav. Qualquer Malkavian consegue sugar um outro Malkavian para o coletivo dos loucos.

Um Malkavian subordinado consegue se aproximar de um personagem Malkavian livre sempre que o Narrador achar que ele tornaria uma boa estória. O Antigo pode enviar um de seus corpos à centenas ou milhares de quilômetros para coletar um personagem. No entanto, Malkav não busca as suas crias de uma forma eficiente e organizada. O Mestre da Insanidade pode perder um personagem completamente.

Uma Condição para Os Cainitas

Malkav espalha o seu “dom” da loucura à outros Cainitas enquanto ele tenta contatar outras mentes. Cada corpo Malkavian retém o uso de quaisquer Disciplinas que o personagem sabia antes do antediluviano consumi-lo. O Antigo livremente emprega estas Disciplinas, especialmente a Demência, para conduzir os outros Cainitas insanos. Ele não consegue possuir Membros que não sejam descendentes dele ou que nunca diablerizaram um Malkavian, mas isso não impede o Mestre da Insanidade de tentar. Malkav também retém consciência suficiente do mundo para diablerizar outros Membros quando ele tiver a chance, para neutralizar o Murchamento em seus corpos.

Uma Loucura para Os Mortais

Malkav atrai os mortais para o seu nevoeiro de loucura. Se Malkav focar a sua vontade em um mortal, ele consegue ver claramente, o jogador desse personagem (ou o Narrador) rola uma parada de dados

igual a Força de Vontade do mortal (dificuldade 7). Se o teste falhar, o mortal fica permanentemente louco. Se o teste obitiver êxito, o mortal se torna imune ao Malkav durante esta cena. Malkav pode tentar novamente se ele encontrar o mortal em uma cena mais tarde.

Um mortal enlouquecido por Malkav perde a capacidade de simpatizar com outras pessoas. A pessoa não consegue sequer reconhecer que outros seres são pessoas. Os Escolhidos do Malkav se tornam criaturas tão amorais quanto qualquer vampiro que se perdeu para a Besta, mas retendo um intelecto humano em todas as outras formas. Estes “isolados” tratam todas as outras pessoas como animais potencialmente ameaçadoras, como competidores por comida, ou eles mesmos como comida. Eles não hesitam em assassinar e canibalismo. A tortura fascina estas criaturas de aparência humana, pois eles ponderam o enigma de um objeto que imita a aparência da dor.

No entanto, as vítimas mortais de Malkav conseguem trabalhar juntas, se o Antigo as demandar. Os corpos de Malkav geralmente andam com um séquito de mortais os quais se alimentam e os servem. Quando Malkav não precisa de seus servos, estes mortais berram e algaraviam, saltam, se batem ou uns aos outros com gravetos, se alimentam, se unem e dormem quando eles se cansam, como bestas. Às vezes eles espontaneamente dançam em uníssono enquanto cantam bobagens. Em qualquer ponto de 10 a 100 tal “bacantes” tipicamente acompanha cada Malkavian subordinado.

Dr. Netchurch

Uma coterie que luta para superar a Gehenna, pode encontrar um Malkavian especial em fuga de seu ancestral incorporado em muitos. Dr. Douglas Netchurch, sétima geração, é um dos maiores cientistas Cainitas do mundo. Ele estudou a parobiologia Cainita por décadas: temas notáveis incluem a fisiologia carniçal, a aquisição de Disciplinas, a Síndrome do Sangue Fraco e a peculiar clarividência exibida por alguns Cainitas da Décima Quarta e Décima Quinta Gerações. Ele se considera um homem racional e ético, com uma infeliz condição médica. Ele dá as boas-vindas ao fim da Máscara porque ele poderia finalmente publicar a sua pesquisa ao mundo inteiro, ao invés de meramente circulá-lo à uma seleta audiência de Membros seguidores. O prestigiado periódico de ciência Nature estava analisando o seu artigo quando a guerra começou entre os membros e o gado. (Veja **Carnicais: Vício Fatal e Tempo do Sangue Fraco** para amostras da pesquisa do Netchurch, e checar o Apêndice atrás do perfil do próprio bom doutor).

Dr. Netchurch perdeu o seu laboratório, as suas cobais a seu assistente (e cria) Dr. Reage no caos da Gehenna. Ele manteve a sua mente e uma bolsa com cadernos de pesquisa e discos de dados. Agora ele busca um refúgio onde ele possa tentar descobrir o que aconteceu com a Maldição de Caim e o que pode, se houver, ser feito sobre isto. Ele se volta para a coterie atrás de ajuda.

O bom doutor tem muitas habilidades úteis à oferecer à uma coterie. Os mortais em um enclave sobrevivente ou de uma cidade pequena apreciam a presença de um médico, mesmo se ele cobre taxas em sangue. Ele pode aplicar o seu treinamento científico à uma ampla variedade de problemas biológicos e químicos, de destilação de álcool para combustível à inseticidas caseiras. Se os personagens o permitirem, Netchurch concebe testes para quantificar o Murchamento e seus efeitos na fisiologia vampírica. Os seus testes são abomináveis e dolorosos, uma vez que eles envolvem atos tal como abrir a carne de um vampiro e observar ele se curar sob um microscópio. Netchurch está perfeitamente disposto a experimentar em si mesmo se ninguém mais se voluntaria. Ele geralmente incomoda os personagens para encontrar para ele mais equipamentos de laboratório.

No entanto, após algumas semanas dos tais testes, Dr. Netchurch pode anunciar que a reivindicação dos apóstatas Assmitas sobre os vampiros se tornarem mortais (veja "O Reino de Haqim") não é completamente implausível. Quando os poderes Cainitas parecem mais fracos, ele vê sinais de verdadeiras atividades metabólicas nos tecidos das cobaias de sua pesquisa. Netchurch especula que se esta tendência continuar, os Membros poderão ganhar a habilidade de comer comida comum novamente e realizar outras funções corporais mortais, embora ele ainda não saiba se os vampiros poderiam perder a sua mortal vulnerabilidade à luz do sol e a sua necessidade de beber sangue.

Mais ominosamente, a mente inquiridora de Dr. Netchurch reconhece os primeiros sinais do Antediluviano Tzimisce invadindo a bioesfera da Terra (veja "O Reino de Tzimisce"). Infelizmente, falta ao Netchurch o contexto para interpretar o que ele descobre. Ele consegue reconhecer que alguma força está alterando os fungos, liquens e outros organismos simples em formas peculiares, mas ele não consegue identificar a força ou dizer o quanto difundido os efeitos mutagênicos irão se tornar.

Mais importante, Dr. Netchurch consegue sugerir formas de libertar outros personagens que estão possuídos por um Antediluviano, assumindo que os personagens não conseguem descobrir isso por eles mesmos. O doutor combina uma mente científica brilhante com a Disciplina Demência para puxar informação de lugar nenhum. Os Narradores podem usá-lo para dar aos personagens sugestões sobre o que está acontecendo e o que eles poderão fazer sobre isto. No entanto, Netchurch não é infalível, e ele cuidadosamente limita o seu conselho à desrever várias possibilidades. Os personagens devem decidir sobre o que fazer por eles mesmos.

Acolher o Dr. Netchurch torna a coterie um alvo para o Malkav. O Antediluviano chega até eles no corpo do Dr. Reage, acompanhado de uma força de pelo menos 60 bacantes. O Antediluviano e os bacantes dizem apenas uma única palavra em uníssomo: "Douglas". Malkav não é sutil. Dr. Reage e a força de bacantes atacam em uma onda humana na esperança de sobrepujar qualquer um ou qualquer coisa em seu caminho. Os bacantes usam os seus próprios corpos para superar uma trincheira ou forçar um caminho



Sobreuiuentes

Quando os personagens viajam através do mundo devastado, eles podem encontrar uma variedade de pessoas mentalmente instáveis ou então perigosas tentando superar o fim da civilização. Estas pessoas podem atacar os personagens por medo, ganância por suas posses, sede de seu vitae ou outras razões. Por outro lado, os sobreviventes podem ter algo que os personagens querem. Nós apresentamos alguns exemplos de pessoas e grupos que os Narradores podem encarnar conforme eles escolherem. Eles são todos clássicos pós-holocausto, com um desvio para Membros.

• **Recantos de Canibais:** um Cainita com uma Humanidade muito baixa tomou conta desta vila rural. Ele se alimenta dos habitantes e retorna apenas o suficiente de seu vitae para manter os 50 ou mais laços de sangue mortais como seus carniçais. Os aldeões fingem dar as boas-vindas aos visitantes, mas drogam a sua comida, amarram eles enquanto dormem e entregam-nos à seu mestre. Os Membros bebem os prisioneiros até secar, então dão as carcaças aos mortais. O estado deles de carniçalização e a influência do Cainita transformou as pessoas em dispostos canibais.

Quando a coterie chega, os aldeões fingem não perceber que eles são membros e encorajam os personagens a ficar durante o dia, assim o mestre deles pode desfrutar um banquete de diablerie. Por via das dúvidas, enquanto alguns aldeões distraem os personagens, outros sabotam o veículo deles. Se isso não funcionar, eles apenas sacam armas de fogo e outras armas. O mestre tem de ter sangue e almas!

• **Os Homens Míssel:** os soldados neste silo nuclear esperaram por ordens que nunca vieram. Eles eram muito bem treinados para deixar o seu posto, e o silo foi construído para sobreviver por meses após um ataque nuclear. Meses no Fim do Mundo, isolados, mas relutantes em sair, os soldados estão enlouquecendo. Através de meses de trabalho, eles encontraram uma forma de lançar os seus mísseis sem os códigos que eles normalmente precisariam do governo. Eles sabem que há um inimigo fora dali e que eles ansiam destruí-lo, mas onde?

Os soldados mantêm a vigilância da área próxima. Quando eles vêem a coterie nas proximidades, a paranoia deles os leva a acreditar que os personagens

por cima de uma parede. Malkav não se importa com quantos servos morram na tentativa de alcaçar Dr. Netchurch. Depois de tudo, ele pode sempre recrutar mais pessoas. Quaisquer mortais que tentarem enfrentar os bacantes, correm o risco de se juntar à eles.

Possivelmente, a coterie pode capturar a Dra. Reage. Neste caso, o Dr. Netchurch pode usá-la para testar as suas teorias sobre quebrar a possessão de do Antediluviano. No entanto, ele precisa que os personagens façam isto, uma vez que ele não ousa entrar na mesma sala que sua cria possuída.

Elouquecidos

gens devem ser batedores do inimigo. Alguns dos soldados saem escondidos para tentar capturar os personagens para interrogatório. Qualquer referência que os personagens fizerem para qualquer local pode provocar um ataque nuclear. Esta é uma forma que eles podem eliminar um Antediluviano, se eles forem astutos o suficiente para jogar com a loucura dos soldados. É também uma boa forma de matar os seus entes queridos, junto com todos os outros doidos em uma cidade. Ser responsável por destruir uma cidade com uma arma nuclear, mesmo por acidente, definitivamente causa a perda de Humanidade: peça por testes de Humanidade para ver se os personagens perdem somente um ponto para este desenvolvimento terrível.

(Para uma variação, substitua o silo de míssel por um submarino nuclear alojado a aproximadamente um quilômetro da costa).

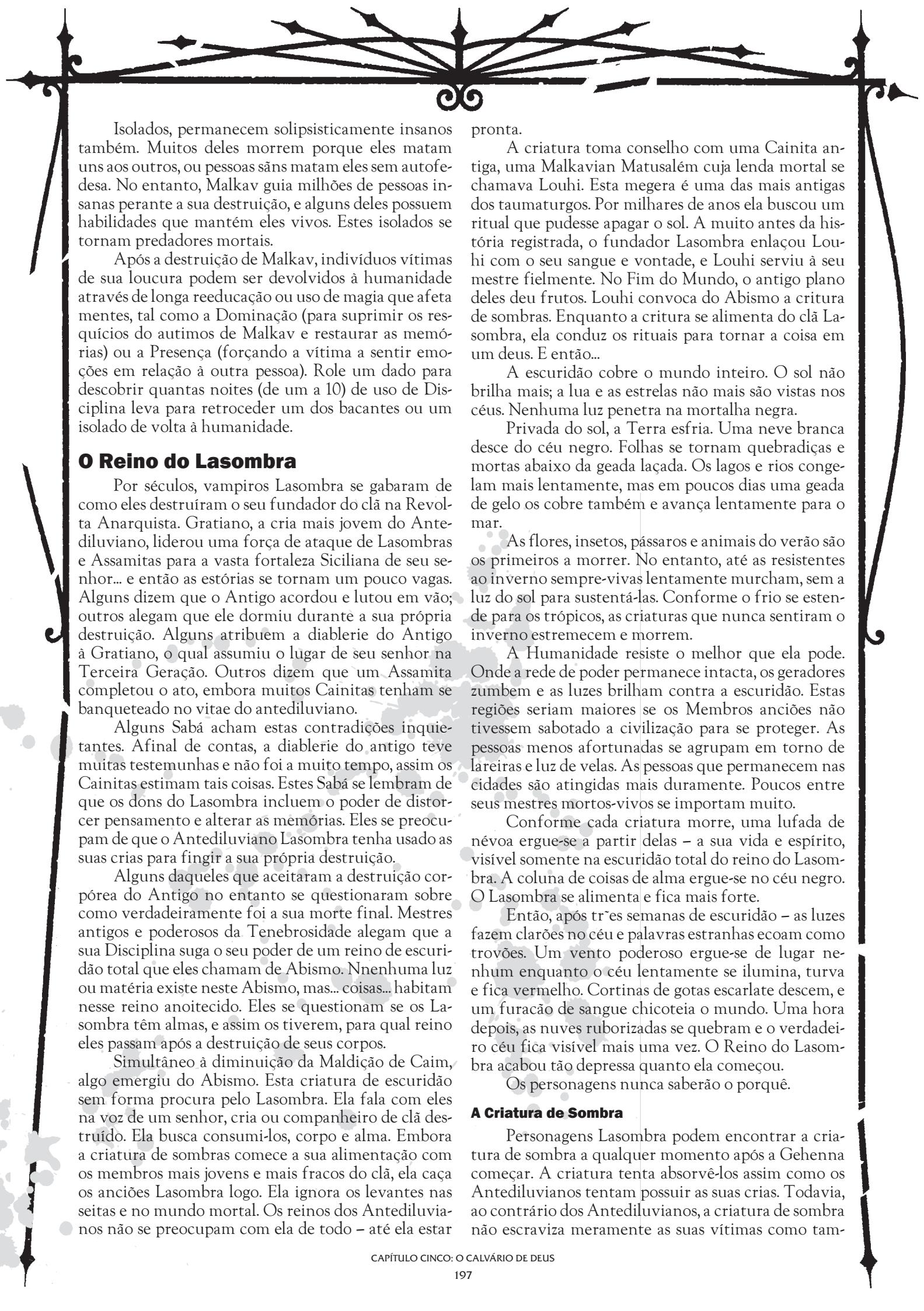
• **Tribulação:** quando a Máscara caiu, os fanáticos nesta comunidade religiosa sentiram pouca surpresa. Eles sabiam por anos que o Satã governava o mundo e demônios caminhavam em aparências humanas. A tentativa deles de auto-suficiência deixou eles mais qualificados do que o seus vizinhos para superar o fim da civilização... e seu esconderijo de armamento extremamente grande permitiu ele ditarem as condições para todos em volta deles. A comunidade agora forma o núcleo de uma pequena ditadura teocrática. As pessoas "protegidas" pela comunidade rapidamente vem a reverenciar o líder altamente carismático do grupo e aceitar a sua retórica fundamentalista.

O líder tem muito mais a seu favor do que apenas a habilidade em falar em público. Ele tem uma Toreador neófita acorrentada e encapuzada em seu porão. O líder alimenta a neófita com sangue animal e drena o vitae para se sustentar como um carniçal, dando à ele Potência e Presença. Ele é claro tem laço de sangue com a toreador, mas neste caso, a obsessão assume a forma de possessividade e uso da toreador como o seu brinquedo sexual. Por enquanto o pregador tem o seu rebanho tão iludido que até revelar o segredo de seu irresistível carisma pode não virar as pessoas contra ele. A Toreador, entretanto, está meio louca devido a meses de tortura e escravidão. A única coisa que ela quer mais do que a Morte Final é levar o pregador com ela.

Fim do Reino

É difícil de imaginar o que poderia matar uma entidade multi-corpórea e psíquica como Malkav. No entanto, algo pode. (Talvez através da aplicação de algum Nível Dez de Dominação ou Presença?). Todos os Malkavians, subordinados ou não, sofrem a usual loucura fratricida. Ninguém sequer descobre o que fez o ato.

No entanto, uma sombra da mente de colmédia do Malkav persiste. Os bandos de bacantes ficam juntos. Eles permanecem animalescos, com clarões ocasionais de atividade coordenada.



Isolados, permanecem solipsisticamente insanos também. Muitos deles morrem porque eles matam uns aos outros, ou pessoas sãs matam eles sem autofeidesa. No entanto, Malkav guia milhões de pessoas insanas perante a sua destruição, e alguns deles possuem habilidades que mantêm eles vivos. Estes isolados se tornam predadores mortais.

Após a destruição de Malkav, indivíduos vítimas de sua loucura podem ser devolvidos à humanidade através de longa reeducação ou uso de magia que afeta mentes, tal como a Dominação (para suprimir os resquícios do autismo de Malkav e restaurar as memórias) ou a Presença (forçando a vítima a sentir emoções em relação à outra pessoa). Role um dado para descobrir quantas noites (de um a 10) de uso de Disciplina leva para retroceder um dos bacantes ou um isolado de volta à humanidade.

O Reino do Lasombra

Por séculos, vampiros Lasombra se gabaram de como eles destruíram o seu fundador do clã na Revolta Anarquista. Gratiano, a cria mais jovem do Antediluviano, liderou uma força de ataque de Lasombras e Assamitas para a vasta fortaleza Siciliana de seu senhor... e então as estórias se tornam um pouco vagas. Alguns dizem que o Antigo acordou e lutou em vão; outros alegam que ele dormiu durante a sua própria destruição. Alguns atribuem a diablerie do Antigo à Gratiano, o qual assumiu o lugar de seu senhor na Terceira Geração. Outros dizem que um Assamita completou o ato, embora muitos Cainitas tenham se banqueteado no vitae do antediluviano.

Alguns Sabá acham estas contradições inquietantes. Afinal de contas, a diablerie do antigo teve muitas testemunhas e não foi a muito tempo, assim os Cainitas estimam tais coisas. Estes Sabá se lembram de que os dons do Lasombra incluem o poder de distorcer pensamento e alterar as memórias. Eles se preocupam de que o Antediluviano Lasombra tenha usado as suas crias para fingir a sua própria destruição.

Alguns daqueles que aceitaram a destruição corpórea do Antigo no entanto se questionaram sobre como verdadeiramente foi a sua morte final. Mestres antigos e poderosos da Tenebrosidade alegam que a sua Disciplina suga o seu poder de um reino de escuridão total que eles chamam de Abismo. Nenhuma luz ou matéria existe neste Abismo, mas... coisas... habitam nesse reino anoitecido. Eles se questionam se os Lasombra têm almas, e assim os tiverem, para qual reino eles passam após a destruição de seus corpos.

Simultâneo à diminuição da Maldição de Caim, algo emergiu do Abismo. Esta criatura de escuridão sem forma procura pelo Lasombra. Ela fala com eles na voz de um senhor, cria ou companheiro de clã destruído. Ela busca consumi-los, corpo e alma. Embora a criatura de sombras comece a sua alimentação com os membros mais jovens e mais fracos do clã, ela caça os anciões Lasombra logo. Ela ignora os levantes nas seitas e no mundo mortal. Os reinos dos Antediluvianos não se preocupam com ela de todo – até ela estar

pronta.

A criatura toma conselho com uma Cainita antiga, uma Malkavian Matusalém cuja lenda mortal se chamava Louhi. Esta megera é uma das mais antigas dos taumaturgos. Por milhares de anos ela buscou um ritual que pudesse apagar o sol. A muito antes da história registrada, o fundador Lasombra enlaçou Louhi com o seu sangue e vontade, e Louhi serviu à seu mestre fielmente. No Fim do Mundo, o antigo plano deles deu frutos. Louhi convoca do Abismo a critura de sombras. Enquanto a critura se alimenta do clã Lasombra, ela conduz os rituais para tornar a coisa em um deus. E então...

A escuridão cobre o mundo inteiro. O sol não brilha mais; a lua e as estrelas não mais são vistas nos céus. Nenhuma luz penetra na mortalha negra.

Privada do sol, a Terra esfria. Uma neve branca desce do céu negro. Folhas se tornam quebradiças e mortas abaixo da geada laçada. Os lagos e rios congelam mais lentamente, mas em poucos dias uma geada de gelo os cobre também e avança lentamente para o mar.

As flores, insetos, pássaros e animais do verão são os primeiros a morrer. No entanto, até as resistentes ao inverno sempre-vivas lentamente murcham, sem a luz do sol para sustentá-las. Conforme o frio se estende para os trópicos, as criaturas que nunca sentiram o inverno estremecem e morrem.

A Humanidade resiste o melhor que ela pode. Onde a rede de poder permanece intacta, os geradores zumbem e as luzes brilham contra a escuridão. Estas regiões seriam maiores se os Membros anciões não tivessem sabotado a civilização para se proteger. As pessoas menos afortunadas se agrupam em torno de lareiras e luz de velas. As pessoas que permanecem nas cidades são atingidas mais duramente. Poucos entre seus mestres mortos-vivos se importam muito.

Conforme cada criatura morre, uma lufada de névoa ergue-se a partir delas – a sua vida e espírito, visível somente na escuridão total do reino do Lasombra. A coluna de coisas de alma ergue-se no céu negro. O Lasombra se alimenta e fica mais forte.

Então, após três semanas de escuridão – as luzes fazem clarões no céu e palavras estranhas ecoam como trovões. Um vento poderoso ergue-se de lugar nenhum enquanto o céu lentamente se ilumina, turva e fica vermelho. Cortinas de gotas escarlate descem, e um furacão de sangue chicoteia o mundo. Uma hora depois, as nuvens ruborizadas se quebram e o verdadeiro céu fica visível mais uma vez. O Reino do Lasombra acabou tão depressa quanto ela começou.

Os personagens nunca saberão o porquê.

A Criatura de Sombra

Personagens Lasombra podem encontrar a criatura de sombra a qualquer momento após a Gehenna começar. A criatura tenta absorvê-los assim como os Antediluvianos tentam possuir as suas crias. Todavia, ao contrário dos Antediluvianos, a criatura de sombra não escraviza meramente as suas vítimas como tam-

Ferrouia da Resistência

Os personagens podem ter escapado de uma cidade governada por um Antigo, mas outras pessoas que eles se preocupam permanecem presas no Império de Sangue. A coterie poderia tentar traficar outros Membros e gado para fora da cidade para qualquer enclave de sobrevivência que eles tenham construído ou encontrado. Seus adversários consistem de Cainitas enlaçados à um Antigo; outros Membros que tentaram a sua sorte na ordem do Antigo e não querem que mais ninguém escape; meros oportunistas que trairiam os personagens; e o próprio Antigo, que pode possuir níveis altos de Auspícios ou outras Disciplinas que poderiam leva-lo até os personagens. Quanto mais atenção os personagens atraiam para si, maior é o perigo que eles encaram.

Se a coterie se restringir a resgatar os mortais, os servos do Antigo provavelmente não se importarão muito. Eles têm muitas fontes; o que importa se alguns fugirem? O Narrador pode levantar as estacas por meio de um mortal que é querido aos personagens como parte do rebanho de um ancião Ventru. Esse Membro se importa muito com mortais desaparecidos!

Para o maior desafio de todos, a coterie poderia tentar resgatar e emancipar os Membros possuídos por um Antediluviano. Isto se torna especialmente importante se a coterie perder um de seus membros para o seu fundador de clã. Os personagens precisam sequestrar os seus auxiliares. O Narrador pode tornar isto especialmente desafiador ao colocar o personagem subordinado em uma posição próxima ao príncipe Matusalém da cidade. (Como personagem de um jogador, o Membro já mostrou mais competência em situações diversas do que a maioria dos outros vampiros). Uma vez que eles raptam o personagem, os personagens dos jogadores precisam evitar que ele saiba para onde eles o levaram – porque o que ele sabe, o Antediluviano logo sabe, e os outros servos do Antigo sabem. No entanto, como recompensa, o personagem libertado traz informação sobre a segurança do príncipe e talvez até alguns dos planos de um Antigo.

bém drena o vitae delas. A criatura de sombra se envolve em torno de sua presa caída e a consome inteiramente, deixando nada para trás.

Os personagens podem atacar a criatura de sombra... não que isso faça algum bem. A criatura baseia-se no poder infinito do Abismo. Nada conhecido para os Cainitas consegue destruí-la. No máximo, os personagens conseguem força-la a voltar para o abismo. Eles podem assim fazer ao expor a criatura de sombra à luz do sol, ou ao ataca-la com fogo. A criatura desaparece uma vez que o total de dano de quaisquer efeitos da luz do sol ou do fogo que eles infligirem sobre ela excede 20 níveis de vitalidade. A criatura de sombra tem coisas mais importantes a fazer do que revidar crias atrevidas. Ela ataca os personagens somente uma vez antes que ela cubra o mundo. A segunda vez que ela

ataca, a criatura de sombra requer 30 níveis de vitalidade de dano de fogo ou luz do sol para ser banida.

O Reino da Modeladora

Nodistas e outros estudantes da lenda Cainita aceitaram a existência de 13 Antediluvianos, fundadores dos 13 clãs. Algumas lendas sugerem mais grancrias de Caim, mas na ausência de qualquer evidência real, estes contos atraíram pouco interesse. No entanto, a disputa fratricida da Gehenna expelle vários vampiros antigos que haviam se escondido por milênios. A maioria deles são Matusaléns de clãs conhecidos, ou de clãs que se acreditava serem extintos, tal como os Salubri ou os auto-proclamados Brujah “Verdadeiros” (descendentes do primeiro Antediluviano do clã ao invés de Troile, a cria diablerista usurpadora). No entanto, alguns destes Antigos vem de nenhum clã conhecido – grancrias de Caim que nunca geraram as suas próprias crias. Alguns destes “Antediluvianos perdidos” simplesmente tentam sobreviver e reter o poder que eles têm. Outros fazem as suas próprias apostas pelo poder divino sem descendentes para escravizar e se alimentar.

O Antediluviano que se chama de Modeladora é um destes últimos. Esta artesã morta-viva passou milênios aperfeiçoando uma Disciplina de sua própria invenção que permite que ela move, anime, remolde e transforme objetos materiais. Ela nunca ensinou isto a mais ninguém. A Modeladora experou transcender a não morte e se tornar uma deusa, mas a Gehenna e o Murchamento arruinaram o seu plano. Para transcrever, ela deve estimular o poder dela através da diablerie de pelo menos um outro Antediluviano.

Diferente do Antediluviano Nosferatu, a Modeladora não lança um assalto imediato e aberto sobre seus rivais. Primeiro, ela tenta reunir aliados entre os outros Membros. A Modeladora tem uma quantidade de favores a oferecer para possíveis aliados. O mais importante, ela pode proteger os Membros do escravizamento feito pelos seu Antidiluviano através de um laço de sangue. Muitos Membros podem se recusar em se enlaçar no sangue à qualquer um, mas a Modeladora salienta que perder um pouco de autocontrole emocional é melhor do que perder a sua identidade inteira. Ela pode também usar as Disciplinas dela para adquirir dádivas. Mesmo enfraquecida, ela é uma Antediluviana com várias Disciplinas nos níveis altos, incluindo o poder único dela de Modelar. Ela ajuda servos em potencial a adquirir o que eles querem – refúgios seguros, vigança sobre inimigos, riqueza, resgatar compatriotas capturados, Nomes Verdadeiros de Matusaléns, o que for que ela puder fornecer (ou parecer ter). Ela promete que uma vez que ela garanta o próprio poder dela ao diablerizar um Antigo rival, ela pode conceder favores muito maiores.

A Modeladora precisa de um serviço muito especial de seus empregados. Como uma Membro de mais de 10 milênios de idade, ela sofre da Sede de Matusalém. Ela precisa de Membros dispostos a deixá-la se

alimentar deles... o suficiente para que ela não precise se alimentar de um único Membro mais do que duas vezes. A Modeladora também precisa diablerizar os Membros ocasionais para manter o poder que ela tem, e ela encoraja os seus servos a capturar presas para ela.

A Antediluviana planeja comer o seu caminho para acima da cadeia alimentar. Diablerizar um matusalém dá à ela o poder para encarar e destruir um outro Antediluviano, se ela conseguir pegar os seus irmãos de surpresa. Os servos delas servem como espiões. Ela quer que eles localizem um Matusalém e um Antediluviano, desubram como eles se protegem, sabotem as suas defesas e ajudem ela a esgueirar-se até eles.

Campanha de Recrutamento

A Modeladora passa um tempo observando os personagens a partir da cobertura da Ofuscação. Os personagens descobrem sobre a Modeladora quando ela entra em contato com eles. Ela assim o faz em privado, com nenhum outro Cainita por perto. A Modeladora não se anuncia imediatamente como uma Antediluviana. Ela apenas se apresenta como uma anciã que precisa de assistentes, com certas dádivas à oferecer em retorno. Ela se chama de "Sarah", um pseudônimo que ela escolheu devido a sua ordinariedade. A Modeladora diz que ela quer que os personagens trabalhem para ela pois eles compõem uma das últimas coterias intactas no mundo. Isso mostra que eles possuem um grau incomum de inteligência e lealdade uns aos outros, quando a maioria das outras coterias desmoronaram por causa do fraticídio. "Sarah" espera que eles possam estender um pouco dessa honestidade e integridade à ela.

Como um símbolo de boa fé, "Sarah" oferecer ajudar a coterie de alguma pequena forma antes que ela sequer diga o que ela quer. Os personagens podem sugerir tarefas, e a Modeladora seleciona uma que ela possa realizar sem muito trabalho, mesmo em seu estado comparativamente enfraquecido. Qualquer coisa financeira ou material é fácil para ela. Por exemplo, se os personagens quiserem dinheiro (não importa que isto seja inútil com o colapso da civilização), a Modeladora dá um passo para fora, cria algumas barras de ouro, então dá um passo para dentro e persunta se é suficiente. Ela pode também construir quase qualquer coisa em um curto espaço de tempo.

Uma vez que "Sarah" complete a sua tarefa para a satisfação da coterie, ela pede por um modesto pagamento em vitae. Se os personagens não confiarem nela para se alimentar diretamente, eles podem drenar um pouco de vitae para dentro de um recipiente. A Modeladora quer o equivalente a um ponto de sangue de cada personagem.

Agora que todos são... bem... não amigos, mas razoavelmente certos de que eles podem fazer negócios, "Sarah" barganha a sério. Ea quer diablerizar um Matusalém, e para reunir o suficiente de seu poder para isso, ela precisa diablerizar um outro Cainita ou dois. Se as vítimas dela puderem ser inimigos da coterie, todos se beneficiam. Ela também descreve os favores

que ela pode oferecer em troca, incluindo a proteção contra seus Antediluvianos ancestrais. Ela ainda não se denomina de Antediluviana. "Sarah" apenas diz que o sangue dela difere o suficiente de seu senhor para isolá-la, e qualquer um enlaçado à ela, do poder de seus ancestrais.

Se os personagens não quiserem fazer negócios com "Sarah", ela diz que ela lamenta que eles se sintam dessa maneira e ela espera que ela possa encontrar outros membros com mais ambição. Ela parte. Se os personagens forem tolos o suficiente para ataca-la, ela afunda no chão e desaparece. No próximo dia – sim, dia – a Modeladora faz um esforço de vontade especial para ficar acordada, atrai um monte de lixo em torno dela em um casulo a prova de luz com um visor de vidro fumê, invade o refúgio da coterie e tentar estaquear todos para diablerizar. Veja **Vampiro: A Máscara**, pág. 204, para as regras sobre acordar quando perturbado durante o dia.

Comendo até o Topo

"Sarah" lida com os personagens lealmente enquanto eles manterem a confiança nela. Ela deixa os personagens selecionar Membros inferiores para ela diablerizar, e ela sempre realiza um serviço em troca. Por exemplo, se a coterie residir em um pequeno povoado, a Modeladora pode construir fortificações ou criar um tanque de armazenamento cheio de gasolina para o gerador deles. Embora ela não conheça qualquer tecnologia mais avançada que uma roda d'água, ela aprende rapidamente e consegue duplicar qualquer substância ou dispositivo mecânico que ela tenha algumas horas para estudar. "Sarah" sugere, entretanto, que as pessoas fariam melhor em adotar a tecnologia pré-moderna, tal como moinhos de vento e arados puxados por cavalos. Ela, é claro, sabe tudo sobre tais coisas. Se os personagens residirem em uma cidade, ela pode construir refúgios seguros, criar produtos de comércio, resgatar entes queridos de outros Moembros ou realizar outras tarefas que os personagens puderem sugerir. "Sarah" aceita cada desafio com entusiasmo. Ela aprecia estender os seus poderes e ter uma audiência após milênios de ocultação, embora ela ainda se esconda de todos os Membros, exceto dos personagens. Em suma, ela parece como um mentor ideal. Ela finge a Humanidade dela muito bem.

Caçadores de Matusaléns

O primeiro grande desafio consiste em assassinar um Matusalém. O Narrador deve fornecer duas ou três possibilidades de vítimas dentro de 160 km ou mais, para manter a história focada na diablerie ao invés da viagem pelo país. Selecione Matusaléns de sua crônica existente, *Crianças da Noite* ou outros suplementos de **Vampiro**. Se um Matusalém particularmente irritou a coterie no passado, os personagens podem arranjar a destruição dele. "Sarah" encoraja a coterie a ajudar a localizar o alvo apropriado e planeja o ataque. Por enquanto os personagens têm alguma idéia dos poderes de sua aliada; os jogadores irão sem dúvida apreciar os usos criativos planejados para eles.

Uma vez que a coterie concorde com um Matusalém para caçar, defina as defesas do alvo.

Onde o Matusalém mantém o seu refúgio? Considerando a paranoia e caos dos tempos, ele deve ser um local intrinsecamente defensável, tal como o subterrâneo, em cima de um prédio alto com paredes fortes ou talvez até debaixo d'água. No entanto, o Matusalém precisa de uma população igualmente grande em torno dele, de Membros mais jovens para se alimentar e mortais para alimentar os Membros. Muitos Matusaléns governam as cidades como príncipes, como descrito até aqui, mas os Narradores devem também considerar comunidades menores e isoladas, tal como um navio de cruzeiro em uma viagem sem fim dos amaldiçoados (os mortais pescam para o seu próprio alimento).

Quais guardas protegem o Matusalém? O ancião precisa de proteção durante o dia assim como a noite. Os mortais com laço de sangue carregando poder de fogo pesado compõe os mais simples e mais confiáveis guardas. O Matusalém certamente dorme em algum lugar que os seus próprios guardas não conseguem chegar, pois laços de sangue agora tendem a se quebrar após alguns meses. Guardiões mágicos, tal como espíritos ou estátuas vivas criam um cenário mais fantástico, mas não tão inadequadamente. Com o fim da Máscara, os Membros não se preocupam de esconder qualquer de seus recursos ou habilidades sobrenaturais.

O fim da civilização pode significar que chegar ao Matusalém se tornar um estória por si só. No entanto, tente não tornar esta uma longa estória. Um encontro ou dois com camponeses assustados e impulsivos para atirar, uma gangue de motocicletas caninbais e tal laia podem adequadamente mostrar o triste estado do mundo.

Uma vez que os personagem chegam, eles precisam reunir informações sobre o refúgio e guardas do Matusalém. Isto dá aos personagens uma oportunidade de se esquivar do baixo e sujo, suborno e interrogação de Membros e rebanho variados que possuam informação.

Uma vez que os personagens sintam que eles sabem o suficiente sobre as defesas do Matusalém, eles podem planejar um ataque. "Sarah" confina principalmente a sua parte no planejamento em apontar falhas no plano, sugerindo quando os personagens complicam demais o esquema deles ou ficam obsecados em detalhes periféricos. Ela também elimina pelo menos um plano por motivos que a sua presa já tenha pensado e teria estabelecido uma armadilha ou emboscada. A Modeladora apenas diz que uma vez que ela diabrilize o Matusalém, sair dali não será um problema.

Se o plano da coterie obtiver êxito, eles derrubam o Matusalém. Quando "Sarah" tiver o indefeso Matusalém sob seu domínio, ela levanta uma parede robusta em volta dela e a sua vítima – apenas em caso de qualquer personagem se sentir como uma parte de traição de última hora. Um minuto depois, a parede cai para revelar a Modeladora, cheia e ruborizada com

o sangue roubado do cadáver em desintegração aos pés dela.

Fiél à sua palavra, a Modeladora ajuda a coterie a escapar da perseguição em alto estilo. Os poderes aumentados dela permitem que ela abra um túnel através solo e o feche atrás da coterie, envie pontes de vigas formando arcos de arranha-céu a arranha-céu ou façanhas similarmente impressionantes.

Uma vez que os personagem estejam bem longe de qualquer caçador, "Sarah" pressionar a coterie a ajuda-la a caçar um Antediluviano. A Modeladora não quer passar mais do que uma única noite em qualquer projeto para retribuir a coterie; ela diz que os surto de poder do vitae do Matusalém não irá durar muito. Se eles forem paciente, ela pode retribuir eles em debro após beber do Terceira Geração.

Assassinos de Antediluvianos

Convenientemente, o Narrador já colocou um Antediluviano nas proximidades. Por exemplo, se a coterie não impediu o Absimiliard de conquistar os Membros de uma grande cidade próxima, os personagens e a Modeladora podem espreitar o Primeiro Nosferatu. Se não for o Absimiliard, algum outro Antediluviano fez da cidade o seu domínio. Troile (o Brujah Antediluviano) ou Arikel (fundadora dos Toreador) poderiam servir. No entanto, eles impõem o seu governo através da irresistível Presença, ao invés de qualquer exército de monstros. Desde que os personagens não saibam exatamente quais Antigos sobreviveram os milênios de Jyhad e quais não, o Narrador está inteiramente justificado em trazer qualquer Antigo que sirva à sua estória. O resto desta estória, entretanto, assume que a coterie caça o Absimiliard.

"Sarah" confiantemente prevê que seus poderes aumentados removem a necessidade de uma invasão furtiva. Ela e a coterie apenas precisam chegar ao refúgio do Antediluviano rapidamente e atacar de surpresa. Se a coterie puder manter os servos de Absimiliard ocupados, ela consegue lidar com o próprio Antigo.

Ninguém na cidade sabe onde Absimiliard mantém o seu refúgio, graças à maestria da Ofuscação restaurada do Antigo. Ele se comunica usando animais que parecem falar com a sua voz. A Modeladora, como um indivíduo Antediluviano com o Auspícios recentemente restaurado, pode inferir a localização do refúgio ao passar três noites observando as pessoas e os Membros deslocando-se através da cidade. Dentro destas três noites, os personagens podem se engajar em quaisquer outras investigações que eles quiserem.

O Antediluviano não é estúpido. Ele governa seus indivíduos mais firmemente do que o príncipe anterior fazia, observando através de seus servos animais e descendentes possuídos. Na segunda noite da investigação, o Antigo sabe sobre eles e suspeita que eles pretendem prejudicá-lo. Ele envia servos mortais para capturar todos durante o dia e trazê-los para o próprio refúgio do Antediluviano para interrogatório. Enquanto isso, a Modeladora dorme com o Fusão com a Terra, portanto os servos não a encontram. Os

O Reino do Gangrel

Lendas nodistas dão ao fundador Gangrel o nome de Ennoia, entre outros. Assim como com todos os Antediluvianos, quase nada é realmente conhecido sobre o Primeiro Gangrel. Até o suposto gênero feminino de Ennoia é especulação, pois no último milênio os Antediluvianos puderam aparecer em qualquer forma que eles escolherem. No entanto, todos os estudantes do mito de Caim concordam que os Gangrel devem a sua única aptidão à Disciplina Metamorfose ao seu fundador, o qual certamente deve ter sido seu maior mestre.

Por milênios, Ennoia caminhou sozinha quando ela não dormia no solo. Os contos dos Gangrel dizem que às vezes ela visitava as trocas de contos e as assembleias de seus descendentes, e eles sabiam dela não até após a partida dela. Outros contos falam dela como uma predadora cruel que devorou as suas crias simplesmente porque ela estava faminta e eles eram convenientes. Todos os contos de ennoia datam de mais de 1.000 anos atrás. Os poucos membros que poderiam honestamente alegar que eles se encontraram com ela são quase lendas por si só. Os Gangrel dizem, no entanto que Ennoia não odeia as suas crias da forma que Absimiliard odeia os Nosferatu. Nem ela os vê como servos em alguma luta eterna, como os contos dizem sobre os Seguidores de Set ou os Filhos de Haqim. Ela apenas observa os sucessos e falhas de suas crias e não sente piedade.

A mais de um milênio atrás, Ennoia começou a sua transformação de Cainita para algo mais. Ela afundou na terra, mais fundo do que qualquer outro Cainita poderia imaginar. Ela espalhou a sua substância o mais distante, o mais fino, tocando as rochas nas bases das montanhas e escutando o soar dos terremotos. Ela mergulhou mais fundo ainda, séculos após século, descobrindo os lentos sonhos dos continentes flutuantes e sentindo as vastas marés e correntes que os impulsiona. Ela afundou nos reinos onde a pedra derrete e não se queimou, pois a Fortitude eram um outro dom para o seu clã. Ela espalhou e afundou até ela chegar ao próprio núcleo do planeta. Lá ela descansou, delicadamente balançada pelo giro do mundo, escutando os continentes lentamente se moverem acima dela.

No entanto, Ennoia não perdeu todas as suas conexões com a raça Cainita. As batalhas dos Antediluvianos e a ruína de suas crias perturbou os sonhos geológicos de Ennoia.

Ela acordou com fome.

A Terra Devoradora

O Reino do Gangrel implica a condenação final para o Império do Sangue. A maioria dos Membros, especialmente os Matusaléns e Antediluvianos remanescente, ainda habitam nas cidades desmoronadas. Ennoia quer o vitae deles. Ela suga quarteirões inteiros para dentro da terra, para devorar um Matusalém, e arranha-céus tombam com o tremor. Toda vez que

personagens acordam no covil do Antediluviano, presos em correntes muito fortes para serem quebrados.

Para esta culminante cena, o Narrador pode querer criar um refúgio horivelmente barroco para Absimiliard, tal como uma estação de metrô art deco enfeitada com Membros estakeados e crucificados, pendurados em correntes, ou uma igreja agora inteiramente revestida com ossos humanos. O Antediluviano tem grande poder agora, e ele toma o seu tempo torturando os personagens entre as perguntas. Muito possivelmente o Antigo tenha Disciplinas que poderiam forçar os personagens a dizer tudo que eles sabem – a tortura é apenas por diversão. No final, o Antediluviano força a coterie a falar da “Sarah”, a Modeladora.

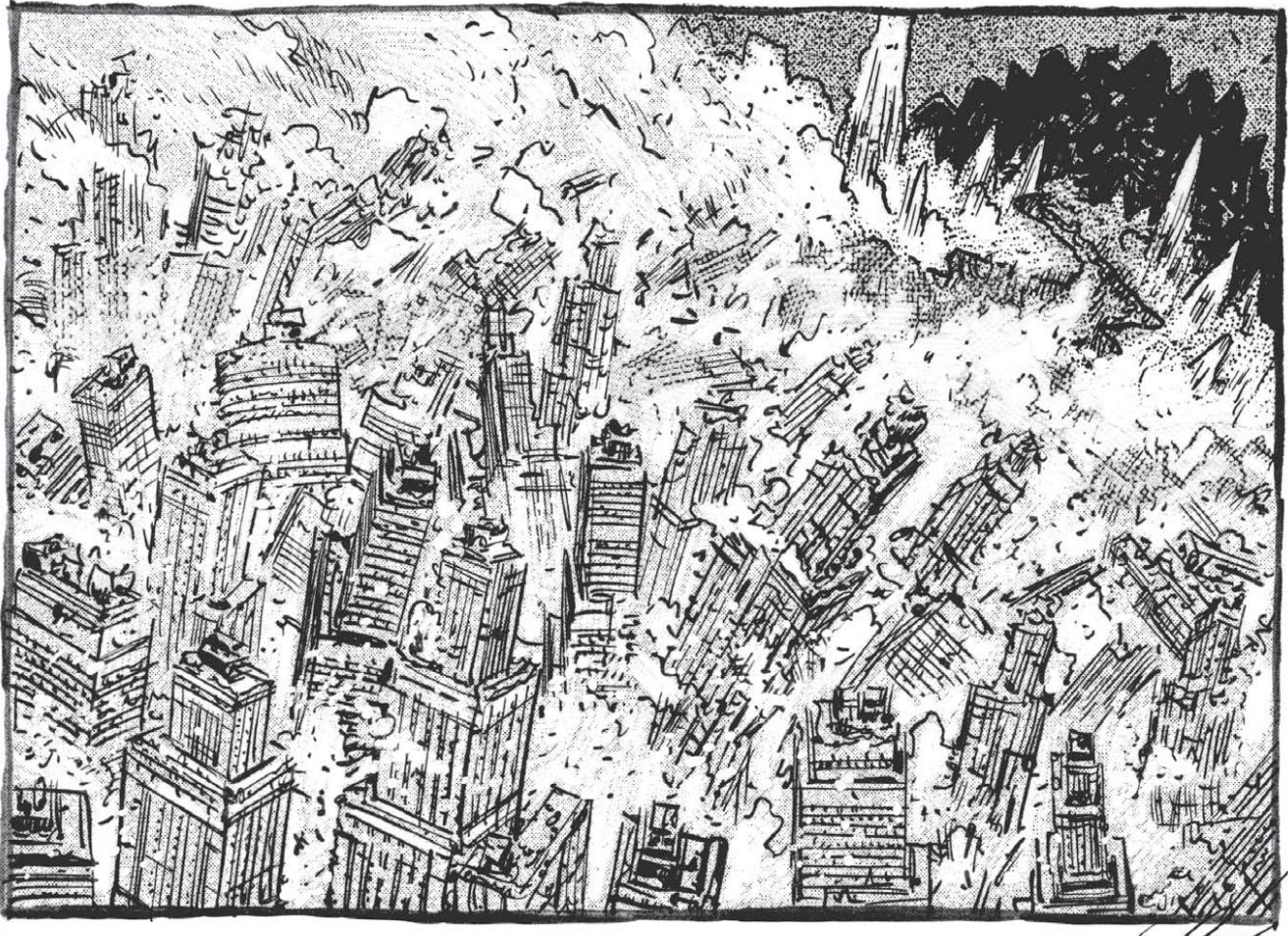
O seu captor sorri. “Essa menina boba? Eu nunca ouvi falar dela em 5.000 anos. O que ela fará? Jogar vasos em mim? Ameaçar redecorar o meu refúgio?”

É quando a edificação começa a sacudir e chocalhar. Todos os dispositivos mecânicos na edificação se desmantelam. Rebites saem das vigas, parafusos se desenroscam, os móveis se desconjuntam e tudo lentamente se separa do que seja lá estava conectado. O prédio inteiro se torna uma teia sola de vigas, tijolos e lajes pairando no meio do ar. Então com um tremendo estrondo, os fragmentos da edificação explodem no ar e chovem por sobre a cidade. A Modeladora avança para dentro, com um olhar sombrio em seu rosto. As correntes que prendem os personagens rebentam e se envolvem em torno do Antediluviano enquanto ele tenta fugir. Ele as quebra – e a batalha começa.

A batalha não dura muito. A Modeladora arranca prédios inteiros do chão com ondas de sua mão e os lança como cometas de ferro e alvenaria em Absimiliard, o qual responde convocando seus bichos de estimação monstruosos e atacando com a sua própria e vasta força. Os personagens não têm de enfrentar os servos do Antigo, os quais sensatamente fogem. Ao invés, eles devem se esquivar e correr para evitarem ser esmagados. Absimiliard, no entanto, colocou muito de seu poder em seus monstros e não o suficiente em si mesmo. No fim, a Modeladora fica sozinha em uma grande cratera enquanto ela afunda as suas presas no pescoço do Antediluviano.

Um minuto depois, a Modeladora larga a carniça antiga e sorri. “Eu consegui!” ela diz. “Eu venci a Jihad – e encontrei uma saída! Eu não tenho de ser o que meu senhor me fez ser. Eu posso ser uma deusa – e esta cidade, meu templo!” A Modeladora acenou a sua mão novamente, e os destroços da cidade erguem-se no ar, e reluzem enquanto se transformam em pináculos, paredes e domos de cristal. “Eu posso mudar você também, meus servos leais!” ela chama os personagens enquanto o próprio corpo dela começa a reluzir. “Eu posso mudar todos vocês! Não mais vampiros! Não mais Maldição!”

Então o solo debaixo da Moldeadora se molda em uma enorme boca com presas e come ela inteira. O Reino de Ennoia, a Primeira Gangrel, começou.



Ennoia reivindica uma outra vítima, o resultado é um poderoso mas localizado terremoto... geralmente no coração de uma grande área metropolitana. As brigadas de incêndio e outros serviços de emergência que poderiam salvar vidas não mais existem, portanto os incêndios geralmente varrem através dos restos da cidade atrás do alimento de Ennoia, destruindo mais Cainitas. Ela se alimenta somente a noite – um hábito de seu passado Cainita. Em volta do mundo, cidade após cidade desmorona em uma ruína final. Muitos sobreviventes fogem. Algumas pessoas permanecem para escaravar através dos destroços. Alguns Membros permanecem também, orando sobre eles, mas sem um ancião para liderá-los, pois seus regimes severos desmoronaram e os mortais empreenderam a sua completa vingança sobre os Membros desorganizados.

Os personagens podem se encontrar na mesma área que um ancião quando Ennoia se alimenta. Eles têm uma chance de escapar somente porque eles não são o alvo dela. Para um efeito dramático, esta cena funciona melhor se os personagens estiverem no chão e livres para correr: o propósito da cena é exibir a terrível e apocalíptica destruição sem por ordem matar os personagens dos jogadores. Dê à eles um chance de escapar!

Cada personagem recebe um alerta quando o chão repentinamente se agita. Em alguns segundos, o chão mergulha e desaparece. Para escapar, um personagem deve correr morro acima o mais rápido possível, imediatamente. Antes do turno terminar, o

personagem escala quase tanto quanto ele corre, e ele deve se esquivar de pedaços de pavimento caindo, e prédios também. O jogador tem de testar a Destreza + Esportes (dificuldade 7) do personagem. Falhar significa que Ennoia come o personagem junto com a presa dela. Obter um sucesso deixa o personagem soterrado nos destroços enquanto um quarteirão da cidade se torna uma cratera (o qual causa quatro níveis de vitalidade de dano contusivo). Dois sucessos deixam o personagem se agarrar a um cano de água ou conduíte na borda da cratera, mas ele pode se arrastar para fora no próximo turno (com um outro teste de Destreza + Esportes com dificuldade 6). O personagem precisa de três sucessos para escapar ileso – embora se o personagem estiver em um núcleo urbano, um prédio despendendo pode enterrá-lo e infligir pelo menos 15 dados de dano contusivo. É ruim, mas até os meros mortais às vezes sobrevivem a preços que desmoronam em terremotos.

Fusão com a Terra se torna virtualmente inutilizável após Ennoia acordar. É o equivalente Membro de um mosquito voando para baixo para a garganta de um homem bocejando – ele não tem muita chance de voar para fora novamente. Se um personagem tentar usar Fusão com a Terra, o jogador testa a sua Força de Vontade (Dificuldade 8) para revertê-lo e tirá-lo antes que o Primeiro Gangrel o engula por reflexo. Após isso, Ennoia pode assombrar os sonhos do personagem. Se o Narrador desejar, o personagem recebe visões de Ennoia destruindo cidades enquanto ela caça os

outros Antigos, ou observe a longa e lenta jornada dela de morta-viva para espírito do planeta.

Ennoia não continua a sua caçada para sempre... apenas até as batalhas dos Antigos não mais lhe incomodar. Os personagens nunca realmente saberão se ou quando o Reino dos Gangrel termina. Os personagens Gangrel nunca sofrerão da loucura fratricida causada pela destruição de um antepassado Antediluviano, mas o Primeiro Gangrel também nunca devora a vontade de qualquer de seus descendentes. Os Gangrel também não conseguem extraír o poder de seu fundador para aumentar as suas Disciplinas de Clã. Ennoia pode ter se tornado uma criatura muito alienígena para causar qualquer um dos efeitos.

O Muito Breve Reino de Tremere

E sobre o Tremere, mago mortal que se tornou um Cainita da terceira geração? O Arqui-Usurpador cometeu muitos erros em sua vida e não vida. Ele está prestes a cometer mais um.

Tremere confiou no plano de seu companheiro conspirador Goratrix para se tornar um mortal usando o vitae vampírico, não precebendo que eles se tornariam mortos-vivos. Ele diablerizou Saulot para chegar à Terceira Geração e estabelecer a sua linhagem bastarda como um clã. No entanto, ele não imaginava que ele não conseguiria consumir a alma de uma criatura que era milénios mais velho, mais sábio e mais poderoso do que ele. Tremere e Saulot lutaram pelo controle do corpo do Tremere por séculos, e o verdadeiro Antediluviano venceu. Saulot agora caminha no corpo do Tremere, enquanto que o Tremere recrutou o corpo de Goratrix. Quanto a Goratrix, a alma do mais próximo co-conspirador dos Tremere agora reside em um espelho, gritando enquanto seu punho fantasmagórico bate repetidamente contra o outro lado do vidro.

Naturalmente, o Tremere sente alguma preocupação sobre o Fim do Mundo. Como de costume, o Audacioso Arquimago tem um plano. Na realidade, ele tinha quatro ou cinco planos, mas o Murchamento e outros fatores inesperados deixaram o seus outros esquemas impraticáveis. Por exemplo, o Conselho dos Sete dos Tremere elaborou alguns rituais poderosos que eles tinham certeza que iriam destruir qualquer Antediluviano que ousasse mostrar o seu rosto. Infelizmente, ele não conseguiu encontrar o Conselho dos Sete para lançar os rituais. No momento que o Tremere concluiu que seus Conselheiros não mais existiam (o Antediluviano Tzimisce pegou alguns e os Assamitas destruíram o resto), a Gehenna está bem avançada, os Membros e o gado estão ambos assolados, e a guerra dos Antigos se aproxima do fim do jogo. O Arqui-Usurpador é deixado com uma artimanha desesperada - um potente feitiço que pode tirar a vitória das mandíbulas do próprio Armagedom. No entanto, ele precisa de assistentes para lançar o feitiço. Mais uma vez, os personagens recebem uma oferta e um pedido de um Membro inesperadamente poderoso.

Por que eles - novamente? Neste ponto, eles formam muito provavelmente a última coterie intac-

ta de Membros que não foram escravizados por um Antediluviano nem perderam para a Besta através de repetidas diableries. O Tremere francamente diz à eles que ele não tem muita escolha. Ele espera que ele possa achar outros assistentes, se os personagens rejetarem ele, mas cada noite conta. O Tremere conta à coterie de como os Antediluvianos batalham por poder para transcender à Maldição de Caim e se tornar deuses (se ninguém já não tiver percebido), e aqueles que obtiveram êxito ainda batalham por prêmios que seres corpóreos mal possam imaginar. As suas batalhas já destruíram a civilização e mataram a maior parte da humanidade. O Tremere teme que eles possam destruir o mundo. Seria uma verdadeira vergonha se todos os membros e gado morressem porque ele teve de passar uma semana extra encontrando ajuda competente para o seu ritual, não acha?

O Plano do Tremere

Nas últimas décadas, o Conselho dos Sete Tremere trabalhou em um dos mais poderosos rituais já imaginados - um ritual para afetar todas as pessoas no mundo. Nos últimos anos, os Conselheiros acreditam que eles encontraram uma forma de fazer isto. A Taumaturgia do Clã Tremere enfatiza a magia compassiva, na qual um taumaturgo afeta um alvo ao possuir alguma parte dele, algo conectado à ele, ou uma precisa e única representação dele. Povos modernos não mais tem os secretos "Nomes Verdadeiros" que eram comuns nas eras passadas, mas os números da Segurança Social, números da conta de banco e outras identidades pessoais dão o mesmo efeito. Assim como uma genealogia de uma pessoa alvo. O grande problema em lançar um feitiço para afetar toda a humanidade se coloca no alvo alvo. Como você obtém algo conectado a todas as pessoas no mundo? Embora o Tremere tenha encontrado muitos Nomes Verdadeiros para os indivíduos mortais e humanos em geral, eles nunca descobriram o Nome Verdadeiro para a raça humana como um todo... até agora.

O Projeto Genoma Humano mapeou o código genético para criar um ser humano - algo que todos os humanos têm em comum. Por mais de um século, entretanto, a Igreja Mórmon coletou registros atuais e histórias na esperança de preparar uma genealogia completa da raça humana inteira. No momento que a Gehenna começa, o projeto de genealogia Mórmon tem registros para quase todos vivos e em torno da metade de todos mortos: graças ao rápido crescimento populacional, a vasta massa de humanidade viveu no século 20. Pesquisadores Tremere perceberam que esta "árvore genealógica" para a raça humana poderia servir como um Nome Verdadeiro.

O Tremere já havia adquirido um cópia do genoma humano. Ele acredita que ao incorporá-lo e a genealogia Mórmon em um ritual, ele consegue encantar todos os seres humanos e todos os outrora humanos ou criaturas parte humanas. O mais importante, ele pode afetar todos os vampiros que restam no mundo, direto aos Antediluvianos, pois eles costumavam ser humanos.

O ritual permite que seus lançadores projetem o efeito de uma Disciplina para todos no mundo. O Tremere planeja usar este link para projetar um comandado de Dominação para todos no mundo. Ele acha que um comando para ficar acordado e dar uma caminhada à luz do dia deve exterminar os Antigos remanescentes. Os personagens, como participantes do ritual, estarão imunes à seus efeitos. Muito possivelmente, o Tremere diz que eles serão os últimos Membros no mundo.

O Arqui-Usurpador não considera o seu plano rígido. Ele escuta quaisquer sugestões para outros comandos ou outras Disciplinas para lançar sobre todos os Membros e gado. No entanto, ele lembra os personagens de que o efeito escolhido deve destruir ou incapacitar os membros sem prejudicar muito o gado. Na realidade, ele iria ao invés destruir somente os Antigos, ou pelo menos poupar qualquer Membro de seu próprio clã, mas o ritual não permite que ele estabeleça condições em seus comandos. Ele não comanda apenas os Antigos, ou apenas os Membros, ou apenas membros de certos clãs: "afetar todos" significa "afetar todos".

Os personagens podem também se questionar se o Tremere pode estar certo de Dominar os Antediluvianos. O antigo Feiticeiro pensou nisso. Ele pode usar a Trilha do Sangue para reduzir a sua geração efetiva quando ele emitir o seu comando. "Deverá ser como um comando do próprio Caim", ele prediz confiantemente.

O Tremere reconhece que seu plano não é perfeito. Ele não sabe se o ritual irá funcionar. Ele diz que ele esgotou todos os outros estratagemas que ele planejou para derrotar os Antediluvianos. O ritual é tudo o que lhe resta.

Cidade de Salt Lake

O registro do genoma humano é portátil. A genealogia Mórmon não é, e a Internet parou de funcionar junto com o resto da civilização tecnológica. Os personagens devem ir para a Cidade de Salt Lake. O Tremere cuida do transporte. O Murchamento não o impede de convocar elementais que possam carregar a coterie inteira para a Cidade de Salt Lake em algumas horas ou noites. Dependendo da atual localização dos personagens, eles podem precisar viajar em estágios de forma que eles não voem na luz do dia. Os elementais parecem como cavalos criados a partir de nuvens de tempestade com olhos de granizo. Eles galopam através do céu a centenas de quilômetros por hora, com seus cascos tremeluzindo com relâmpagos.

Os personagens encontram a Cidade de Salt Lake mais intacta do que qualquer outra cidade que eles viram em meses. A cidade nunca teve uma população significante de Membros: ela é muito distante das outras grandes cidades para os Canitas chegarem facilmente. Os Antigos a ignoraram por esta razão. A Igreja Mórmon também ordena seus membros a estocar o suprimento de um ano de comida e outras necessidade, portanto a cidade sofreu menos de fome e doenças. A Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias também fornecereu uma fonte alternativa de governança e estabilidade social. O Estados Unidos é defunto, mas o Estado de Utah ainda funciona. A

cidade ainda tem eletricidade, embora seja restringida aos prédios do governo, ao grande tabernáculo e aos serviços vitais, tal como os hospitais.

Os personagens podem tentar pedir ajuda às autoridades da cidade e da igreja, se eles quiserem. O Tremere secamente alerta que os anciões da igreja provavelmente não parecem amáveis com os morto-vivos amaldiçoados. Ele está certo: as pessoas da Cidade de Salt Lake mantêm os Membros e bandidos mortais fora de sua cidade através das bem organizadas e bem armadas milícias de cidadãos.

O Projeto de genealogia tem um prédio inteiro para si. Com a ajuda do Tremere, os personagens conseguem facilmente limpar o prédio dos mortais tempo suficiente para conduzir o seu ritual. No entanto, o velho Feiticeiro salienta que ele precisará gastar uma enorme quantidade de vitae para realizar o feitiço, e ele é velho o suficiente para que o sangue mortal não mais sustente ele. Ele precisa se alimentar dos personagens, portanto eles precisam juntar recepientes do próprio sangue deles. O Tremere estima que 15 mortais podem fornecer sangue suficiente, ou duas vezes essa quantidade se os personagens quiserem os recipiente vivos. Ele preferiria que todos os recipientes sejam humanos virgines por razões cerimoniais, mas uma vez que o tempo seja curto, ele relutantemente abdica dessa condição em particular. No entanto, o Tremere insiste em recipientes apenas humanos. Ani-mais contaminariam o ritual.

Ele precisa que os personagens se alimentem até a repleção. Então ele bebe a maior parte do vitae deles. Então eles se alimentam novamente, e ele drena eles novamente. Então eles se alimentam novamente, porque o ritual poderá também consumir a maior parte do sangue deles. O Tremere quer que os personagens reúnem e drenem os recipientes tão eficientemente quanto possível para que eles possam continuar com o ritual. Ele pode até usar a Presença para reforçar seus argumentos, mas o velho Feiticeiro na realidade não força os personagens a obedecer. Mecher com as mentes deles poderá arruiná-los como assistentes. Se os personagens descobrirem isto, eles podem forçar o Tremere a aceder a quaisquer escrúpulos morais que eles possuem. Se os personagens seguirem seus desejos e matarem seus recipientes, os jogadores devem testar a Humanidade (dificuldade 9).

O Ritual

O ritual completo não requer equipamento especial, exceto o impresso do genoma humano e CD-ROMs do banco de dados genealógico completo. O Tremere insiste que eles devem realizar o ritual no prédio com os registros iniciais, para fortalecer a compreensiva conexão dos CD-ROMs com os registros e dos registros com a raça humana. O velho Feiticeiro não considera 15 a 30 recipientes como "equipamento especial", apenas algo que os jogadores precisam reunir antecipadamente.

Na noite do ritual, o Tremere se desculpa por adquirir um componente final. Ele desaparece em uma nuvem de neblina de sangue e retorna uma hora depois, dizendo somente que ele encontrou o que ele precisava. (Na realidade, ele encontrou e diablerizou

um Nosferatu se escondendo em um povoado próximo, para restaurar o seu poder enfraquecido).

O Tremere pede à coterie para proteger o edifício genealógico e prepare os CD-ROMs. O edifício não tem guardas, mas também nenhuma eletricidade, pois este não é um serviço público vital. Se os personagens reconectarem o prédio à rede elétrica ou trazer um gerador movido a gasolina, restaurando a energia para os computadores do prédio, peça por um teste de Inteligência + Ofícios (dificuldade 7) ou alguma Habilidade ou Conhecimento e tome uma hora.

Quando o Tremere retorna, ele puxa um turíbulo e um incenso de sua bolsa. O mago morto-vivo entoa em Latim enquanto ele sopra fumaça sobre os CD-ROMs, o computador, as páginas do impresso do genoma humano, a sala onde os personagens conduzem o ritual, os personagens e todos os recipientes que eles reuniram. Se qualquer um dos personagens for Tremere, ele reconhece que a cerimônia como uma prática padrão para banir quaisquer influências míticas aleatórias que poderiam perturbar a magia.

Em seguida, o velho Feiticeiro direciona os personagens para se alimentarem até a repleção sobre seus recipientes. Enquanto eles assim o fazem, ele usa o poder Potência do Sangue para diminuir a sua geração efetiva: esta é a única forma que ele consegue realizar um ritual de Nível Dez e ter certeza de que a sua Dominação afetará até Antediluvianos. Felizmente, o Murchamento não sabota o seu esforço. Quando o Tremere finaliza, ele anuncia que pela próxima hora, ele é efetivamente um Cainita de segunda geração.

O Tremere bebe de cada personagem até os Membros tiverem apenas um ponto de sangue sobrando, então ele ordena eles a provar o próprio vitae dele, ligando eles como companheiros participantes no ritual. Então ele diz para eles beberem até se satisfazer novamente, ele bebe de cada um deles novamente, e então tem-se a alimentação dos personagens uma terceira vez. Eles irão precisar de todo o vitae que eles puderem reunir para este grande envio.

Os personagens se colocam de pé em um círculo em volta do diagrama, com o tremere no centro. Cada personagem corta as suas palmas enquanto o velho Feiticeiro entoa uma invocação. Então o Tremere se ajoelha, pedaços abrem a sua língua e cutuca suas longas e afiadas miniaturas em seus olhos em um surto de sangue e fluído. "Sangue ao sangue", ele grita. "Deixe minha visão agranger todos os filhos de Adão e filhas de Eva. Deixe que todas as Crias de Caim ou Abel ou Seth escutem a minha voz. Eu tenho os seus nomes! Eu tenho a sua linhagem! Eu tenho a sua alma!"

O Tremere grita enquanto o sangue jorra de suas órbitas oculares. Tentáculos de vitae atacam a palma ensanguentada de cada personagem e pula para o impresso do genoma. Filamentos de sangue traçam as letras e diagramas. Mais vitae verte da boca do Tremere para desaparecer dentro dos CD-ROMs.

Enquanto os dedos de vitae escrevem o código de toda a humanidade, os personagens vêm as pessoas em outras partes do mundo. Eles vêm uma criança colhendo amoras, um bandido cortando a garganta de um fazendeiro, uma mulher dando a luz, um Membro

se ajoelhando diante de um sarcófago, um idoso tremendo em uma cabana, um bando de bacantes, mais e mais, cada vez mais rápido, centenas de pessoas, milhares, até eles sentirem que eles olham para todas as pessoas no mundo de umz vez só. Cada personagem perdeu oito pontos de sangue sem sequer perceber até que o Tremere diz, "Está feito. Escutem-me, Filhos de Adão. Eu ordeno—"

A voz do Arqui-Usurpador sufoca em um gorgolejo. O seu corpo se contorce, incha e se agita, enquanto que os olhos, bocas, tentáculos e outros órgãos irrompem de sua carne e afundam de volta novamente. No meio de todas as mudanças, ele dá uma profunda e feia gargalhada. Os personagens não conseguem se mover: eles não conseguem sentir os seus próprios corpos em suas milhões de vistas do mundo.

"Sejam de mim", a Coisa Tremere diz. Os personagens vêm a carne de milhões de pessoas ondular e fluir. Os membros, gado e outros, as suas peles se partem como que se para lançar uma criatura maior, lodosa e quitinosa, parte macaco, parte inseto, parte réptil e todos um pesadelo. Os personagens podem reconhecê-la como uma Forma Horripilante da Viscissitude. Alguns mortais e meio humanos sobrenaturais resistem o contágio no mundo todo, mas eles são uma pequena minoria.

A coisa que antes foi o Tremere dispara a partir do círculo do ritual, espalhando páginas machadas de sangue. A visão mística dos personagens de todos na

A Coisa Tremere Vozhd

Aqui estão as características para o monstros que o Antediluviano Tzimisce forma a partir do corpo possuído do Tremere e os recipientes mortais transformados. Diferente dos mortais que apenas se transformaram pelo Antigo, o vozhd permanece um monstro vivo e mortal após o fim da Gehenna. No entanto, seus Atributos Mentais caem em 1, e ele perde a sua Prontidão e o seu Moldar o Corpo.

Atributos: Força 8, Destreza 2, Vigor 6, Carisma N/A, Manipulação N/A, Aparência 0, Percepção 8, Inteligência 10, Raciocínio 8

Habilidades Relevantes: Prontidão 8, Moldar o Corpo 10, Briga 4, Intimidação 6

Disciplinas Relevantes: Animalismo 10, Auspícios 10, Celeridade 2, Fortitude 4, Dominação 4, Potência 6, Viscissitude 10; imune à Dominação, Presença e Animalismo.

Força de Vontade: 10

Reserva de Sangue: 20

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -5, -5, -5, Incapacitado

Ataque: ataque por oito dados de dano contusivo; Mordida por oito dados de dano letal; Esmagamento por seis dados de dano contusivo. Lembre-se de também adicionar o dano de Potência.

Terra acaba e eles conseguem se mover novamente. A Coisa Tremere corre para os recipientes. Se quaisquer dos recipientes sobreviveu à alimentação dos personagens, todos exceto dois deles mudaram para a Forma Horripilante. Os mortais transformados saltam sobre a Coisa Tremere e se fundem em uma forma gigantesca. A Coisa Tremere se torna um vozhd, uma das monstruosas criaturas carniçais de antigamente que o poderoso Tzimisce usou para descobrir exércitos e destruir os seus inimigos. Ele tenta matar os personagens porque eles são as únicas pessoas na Terra sobre quem ele não tem poder.

O Antediluviano Tzimisce realizou o seu golpe de mestre. Todos são o Tzimisce.

O Último Julgamento

O vozhd que foi o Tremere imediatamente tenta matar os personagens. Como participantes do ritual, eles se tornam imunes aos poderes do Antediluviano Tzimisce e são as últimas pessoas verdadeiramente livres na Terra. Se o Antediluviano conseguir matar eles, ele reina supremo para sempre.

Se os personagens conseguirem matar o vozhd, bom para eles, mas isto não faz a menor diferença para o Antediluviano. Ele ainda tinha absorvido quase todos outros e pode absorver ou matar o resto à vontade, usando os milhões de corpos disponíveis para ele. Os personagens também precisam escapar da Cidade de Salt Lake, a qual está agora povoada principalmente pelos escravos transformados do Primeiro Tzimisce.

O ato final da Gehenna começa quando os personagens enfrentam ou fogem pelas suas morto-vidas. Um homem baixo e idoso, vestido com uma camisa lisa cinza e calça sai de um canto, uma árvore ou alguma outra cobertura. Os adversários dos personagens olham para outra direção e se afastam em perseguição de nada que os personagens consigam ver. O homem pede à eles para vir com ele. Perguntas tal como “Quem é você?”, encontram a resposta “A pessoa que apenas salvou vocês. Por favor venham comigo”. Então um terceiro olho se abre na testa do homem, brilhando com uma luz dourada.

Os personagens não conseguem lutar com o homem. Se eles tentarem, ele simplesmente desaparece e retorna alguns minutos mais tarde. Ele insiste que os personagens o escutem.

As Explicações de Saulot

O homem gria os personagens para uma pequena igreja em uma vila abandonada do lado de fora da Cidade de Salt Lake. A igreja tem um porão resistente e a prova de luz, onde eles podem dormir durante o dia. Ele promete que a coterie ficará segura lá, portanto agora eles têm tempo para conversar. Ele se oferece para responder quaisquer perguntas que ele puder, embora ele advirta que ele não sabe de tudo.

O homem diz aos personagens para chama-lo de Saulot, o nome que ele usava mais nos últimos 2.000 anos. Ele é um Antediluviano e senhor do pequeno clã Salubri, que os Tremere quase exterminaram a sé-

culos atrás. Ele também alega ser um profeta que previu muito do que aconteceu, embora alguns eventos da Gehenna tenham surpreendido ele. No entanto, toda a profecia agora falha, e ele e os personagens não tem nada além de fé para guiá-los.

Alguns dos personagens podem ter ouvido falar de Saulot. Ele supostamente teria encontrado a sua Morte Final e foi diablerizado pelo Tremere. Saulot dá de ombros e fala que isto é um conto complicado. A versão curta é que ele atraiu o Tremere para ele, com a total confiança de que ele poderia subjugar a vontade do Arquímagos e torná-lo sua ferramenta. Isso se provou mais difícil do que Saulot esperava. A mente e a alma do Tremere escaparam dele, embora Saulot tenha posado como líder do clã Tremere por alguns anos.

Mais importante, Saulot queria ocupar um corpo suscetível à absorção pelo Antediluviano Tzimisce. Há mais de mil anos atrás, Saulot soube que o Primeiro Tzimisce iria terminar a Grande Jyhad como mentor do mundo mortal. Saulot arranjou a sua própria diablerie para se colocar exatamente na posição direita de um contra-ataque para libertar a humanidade do governo do Tzimisce e terminara Maldição de Caim para sempre.

Se o Narrador quiser explicar o porquê da Maldição de Caim ter desaparecido, Saulot pode entregar esta informação. No entanto, ele não pode oferecer alguma prova, e ele sugere que a razão não importa realmente. Entretanto, somente Deus pode limpar a Maldição da Terra completamente.

O Plano de Saulot

Nenhuma força física consegue destruir o Antediluviano Tzimisce, pois ele não mais habita um único corpo. Enquanto uma única criatura viva ou morta-viva permaneça contaminada com a Viscissitude, o Antigo pode crescer novamente. O Antediluviano pode ser somente atacado espiritualmente, por dentro, e mesmo assim somente pela graça de Deus.

Aquele Acima raramente age diretamente. Pois o Infinito alcançar a sua mão no mundo, pode destruí-lo. Milagres funcionam melhor quando guiados e canalizados através de alguém dentro do mundo. No entanto, não muitas pessoas conseguem reunir a fé necessária para se render completamente à vontade divina, portanto milagres permanecem raros.

Então, para deter o Reino do Tzimisce, os personagens devem se abandonar completamente à justiça de Deus. Eles não podem pedir a Deus por qualquer coisa para eles, mesmo que para sobreviver. A oração deles deve ser inteiramente para o mundo e o resto da humanidade. Eles devem também tentar oferecer a Deus alguma forma na qual as suas existências tiveram servido a Ele ou servido à humanidade. Se eles conseguirem dar conta disso, eles podem servir como conduentes para o julgamento de Deus sobre a raça de Caim. Entretanto, para trazer o julgamento sobre o não localizado Antediluviano Tzimisce, os personagens devem se tornar um com ele ao deixar ele comê-los.

O próprio Saulot irá fornecer o acesso ao Antediluviano. O corpo do Tremere é da linhagem Tzimisce. Saulot apenas tem de recorrer à mácula da Viscissitude em seu sangue para pedir a absorção pelo Antigo. Assim que o Antediluviano se manifeste, os personagens devem verdadeiramente se jogarem em suas mandíbulas de modo que ele os diablerize por reflexo. Saulot acredita que ele possa preservar a integridade de suas almas por vários segundos, pelo menos. Então será uma corrida entre a fé deles e a vontade do Antediluviano. Saulot não consegue proteger as almas deles para sempre. (Ele mesmo não consegue resistir ao Primeiro Tzimisce por muito tempo). Se eles fallarem, o Antediluviano os consome e se apropria do mundo para sempre – a menos que Deus escolha destruir tudo.

De fato, os personagens não têm como saber com certeza que Deus quer destruir o Primeiro Tzimisce. Tudo o que acontecerá na Gehenna poderá ser a vontade de Deus; o contágio do Tzimisce poderia ser parte de Seu plano para o mundo. Eles não têm nada além da fé que, ao acreditar no julgamento Dele, eles podem conquistar algo bom.

Se os personagens concordarem com o plano de Saulot, ele sugere que eles passem o resto da noite orando para a raça humana e se reconciliando para a Morte Final. Se não, Saulot inclina sua cabeça e fala que eles fizeram a escolha deles por eles mesmos, e pelo mundo. Na noite seguinte, ele se renderá ao Antediluviano de qualquer forma e oferecer a sua própria oração para o julgamento de Deus sobre ele mesmo, todos os Cainitas e o mundo.

O Fim

Se os personagens se recusarem em se juntar ao plano de Saulot, ele ordena à eles a deixar a igreja na próxima noite. Uma vez que o Primeiro Tzimisce tome o corpo dele, ele não tem nenhuma outra maneira de protege-los. Ele irá dar à eles uma hora para irem embora. Quando essa hora chegar, nada acontece. Saulot perdeu. Fim da estória, pois nada que os personagens façam a partir de então pode possivelmente importar. O Primeiro Tzimisce infunde-se mais e mais através da bioesfera até todas as coisas vivas fizerem parte dele mesmo. Eventualmente ele come os personagens, com Lambach observando.

Se os personagens aceitarem o sacrifício que Saulot demanda, ele sugere quais não cacem por qualquer sangue essa noite ou na próxima noite. Saciar as suas sedes dificilmente se mostra um desejo muito sincero para renunciar a Maldição de Caim.

Encene as despedidas finais dos personagens. Se os personagens não tomarem a iniciativa, Saulot sugere que esta seja a última chance dos personagens de confessar ou perduar ofenças um contra o outro, diga qualquer coisa não dita anteriormente e em geral amarre as pontas soltas de suas não-vidas.

Quando os personagens terminarem, Saulot pede para eles para se cortarem, de modo que seu vitae es-corra. Ele se senta de pernas cruzadas no chão e fecha

os seus olhos. Após alguns minutos, ele diz, "Agora". A pele dele se borrifa em quantidades sanguentas enquanto ele quase explode na Forma Horripilante, só que em vez de uma cabeça, ele agora tem um punhado de tentáculos terminando em bocas com presas.

Os tentáculos com bocas reflexivamente mergulham atrás de vitae. Os personagens não têm nada a fazer, exceto deixar acontecer. Assim como seus Abraços, eles sentem as suas consciências escaparem enquanto as suas visões desaparecem. No entanto, neste momento, nenhum vitae transformado desliza abaixo de suas gargantas para recolher de volta à suas carnes.

Ao invés, eles se encontram sugados de seus corpos a murchar e para dentro da escuridão. Eles conseguem sentir o calor da serenidade de Saulot e a resolução em volta deles, sustentado pela fúria feroz da Besta que ele – até ele – ainda batalha. Além disso, eles sentem a fria e implacável fome do Tzimisce Antediluviano enquanto ele tenta consumir eles.

Este é o momento para os personagens orarem. Peça a cada jogador para justificar as não vida de seu personagem, como Saulot sugeriu. Ele fez mais o bem do que o mal? Ele realmente se esforçou em ser mais do que uma Besta? Uma Trilha da Sabedoria não desqualifica os personagens. Mesmo as Trilhas mais sombrias e mais assustadoras (exceto a degeneração total da Trilha das Revelações Malignas) propõem algum valor transcendental contra se render à Besta.

Assim como em uma tentativa de recuperar a mortalidade, o jogador testa a Humanidade do personagem, ou a metade do índice da Trilha da Sabedoria dela (dificuldade 9 para a maioria dos Membros, 8 para os personagens de 14^a geração, ou 7 para os vampiros de 15^a geração). Reduza a dificuldade em um se o personagem deu uma cena de despedida especialmente comovente ou justificativa para a sua existência. O personagem ainda deve gastar pontos de Força de Vontade, mas não pontos de sangue. Este também é um teste prolongado. Saulot protege as almas dos personagens por três turnos. Se alguém conseguir acumular cinco sucessos neste período, a coterie vence. Alternativamente, o Narrador pode exigir rolagens de dados, mas que na realidade se baseiem nos resultados da qualidade das cenas de despedida dos personagens, orações pelo julgamento e justificativas pelas suas não vidas.

Se os personagens obtiverem êxito, eles se sentem explodindo em uma explosão de poder bruto e aterrorizante. Eles sentem amor nesse poder, mas também ira e satisfação. Essa onda de consumo total de emoção parece fluir os personagens para uma eternidade, queimando-os como fogo, mas dói tão bem.

Os personagens recuperaram a consciência, ileso, na igreja. Nenhum traço do corpo de Saulot permanece. Mais importante, eles logo notam que seus corações batem. Eles estão vivos!

A Cidade de Salt Lake está distante a algumas horas de caminhada. As pessoas parecem humanas novamente, embora todos tenham memórias ater-

A Prole do Tzimisce

Se os Narradores sentirem que eles precisam de algum sistema para determinar quais mortais revertem totalmente após a destruição do Antediluviano Tzimisce, e quais não, use este aqui.

Para cada mortal que os personagens puderem encontrar, role um único dado. Em um resultado de 1 a 7, nenhuma mácula da Viscissitude permanece. Em um resultado de 8, o personagem retém um ponto de Viscissitude; um resultado de 9 indica dois pontos. Estes personagens podem, com prática, desenvolver níveis adicionais na Disciplina. Em um 10, o mortal permanece travado na Forma Horripilante e tem três pontos em Viscissitude. Todos os mortais que reterem Viscissitude sofrem de algum transtorno apropriadamente ao Tzimisce, tal como sadismo, territorialismo ou uma compulsão para beber sangue.

O narrador precisa de tal sistema somente se ele pretender continuar a crônica no mundo pós Cainita e ele quiser amigos ou pais mortais dos personagens que tenham sobrevivido à Gehenna.

aterrorizantes de suas transformações e possessões. Onde os personagens forem a partir dali, depende deles.

Consequência

A destruição do Antediluviano Tzimisce encerra a Gehenna. Todos os Antediluvianos estão destruídos ou totalmente transformados. Nenhum cainita permanece, nem sequer os personagens. Todos os Membros que se deslocaram de volta a mortalidade, mesmo a pequenos passos, se tornam mortais novamente. Todos os outros Membros queimam e não deixam sequer cinzas para trás. A Estrela Vermelha lentamente desaparece do céu assim como misteriosamente ela apareceu.

O curto e terrível reino dos Antediluvianos deixa o mundo em ruínas. Menos de um em 100 humanos sobreviveu ao fim da civilização e às batalhas dos mortos-vivos. A inanição, as praga e o frio matou a maioria deles. De uma população que excedeu em seis bilhões, agora restam menos de cinquenta milhões, espalhados pelo mundo. O restante da humanidade compartilha o mundo com uma quantidade comparável de criaturas que antes foram humanos. A Maldição de Caim acabou, mas não seus efeitos no mundo. A maior classe de outrora humanos consiste dos Escolhidos do Malkav. Bandos de bacantes continuam a sua fúria sem fim. Eles arruinam assentamentos dos sãos e os arrastam para as suas quantidades. Malkav deixou os bacantes com um poder para inundar as mentes dos outros e reduzi-los à bestas como eles. Isolados também vagam pelo mundo como predadores psicopatas na forma humana.

O Antediluviano Tzimisce também deixou uma marca permanente no mundo. Os Tzimisce se foram, mas a Viscissitude permanece. Plantas, animais e coisas que antes foram pessoas, carregam a sua mácula. Alguns deles retêm o poder para deformar as suas carnes em formas monstruosas que refletem mentes monstruosas. A Disciplina mudou para um poder inato alimentado pela Força de Vontade ao invés do vitae. A Prole do Tzimisce pode ser mais humana do que os Escolhidos de Malkav... mas isso não diz muito.

Os monstros dos Nosferatu ainda vagam também pela terra e pelo mar. Alguns deles podem criar feras gigantes como eles. O poder que Absimi-liard colocou neles pode mantê-los vivos por séculos. Alguns deles recuaram para cavernas escondidas, onde eles podem dormir em torpor por milênios, para assombrar e aterrorizar as futuras eras.

Ennoia se acalma com o fim da Maldição de Caim. No entanto, o planeta ainda vive. Às vezes Ennoia remolda a terra para satisfazer aos seus caprichos inescrutáveis. Ele eleva e aplaina montanhas, muda o curso dos rios, levanta ilhas de dentro do mar e imergem outras terras sob as ondas.

A Modeladora também não morreu quando Ennoia devorou ela. Às vezes ela cria um corpo de cristal vivo para que ela possa ver o mundo. Ela marca a sua passagem com pináculos de cristal e outras transmutações. O seu maior monumento é uma montanha transformada em cristal e esculpida para conter as suas feições. Ela conduz uma linha de montanhas similares esculpidas em faces dos membros da coterie – os únicos seres que ela pensa como honoráveis nos milênios de sua não vida. Ela quer deixar algum registro deles, e dela mesma, antes que ela se torne muito divina para se lembrar e se preocupar com tais coisas.

Os personagens podem tentar reconstruir a civilização, se eles optarem por isso. Em adição às várias ameaças deixadas pelos Antediluvianos, o mundo guarda nenhuma falta de perigos meramente humanos. Muitos dos sobreviventes preferem roubar alguém do que proporcionar para si mesmo. Estes bandidos usam as relíquias da tecnologia enquanto eles puderem, roncando ao redor em carros e motocicletas caindo aos pedaços, brandindo armas de fogo e balançando lâminas, lanças e clavas improvisadas em tocos que eles encontrarem. Para cada pessoa que queira plantar uma semente de civilização, uma outra quer afogar essa semente em sangue.

Talvez o mundo não tenha deixado o Calvário de Deus. Talvez ele nunca irá. A fúria e a inveja que levou Caim a assassinar estão tão fortes como nunca e se esforçando para arrastar o mundo de volta para a escuridão e a morte. Os personagens, pelo menos, encararam o julgamento de Deus e sobreviveram. No novo mundo, eles irão conhecer a dor, a luta e a morte – mas por hora, eles têm vida na luz do sol.

No entanto, um Narrador poderia escolher finais mais sombrios...



July 2003

Final Alternativo: O Descanço é o Silêncio

Os grupos que apreciam uma tragédia hard-core podem preferir dar à Gehenna um fim até mais sombrio, particularmente se os personagens apenas lutarem para salvar as suas próprias peles, ao invés de tentar ajudar os outros. Os Antediluvianos destroem o mundo em suas lutas, e drenam toda a vida para alimentar as suas buscas pela divindade. Toda a humanidade morre. Todos os animais morrem. Todas as plantas morrem. Tudo no mar morre. Somente os personagens são deixados, os últimos habitantes em um planeta tão estéril quanto a lua. Eles não têm nada para se alimentar, exceto um ao outro, e então – um torpor que nunca acaba, ou a misericórdia do sol. Para uma sátira extra, deixe as lutas até a morte dos Antediluvianos impulsionar os personagens para o antigo local do Éden, agora explodido e morto como o resto do mundo.

O que os personagens fazem? Quando toda a esperança falhou, quando eles perderam tudo, quando não sobrou nada para alcançar - o que então? O que os personagens escolhem como suas ações finais antes que eles também encontrem o seu fim?

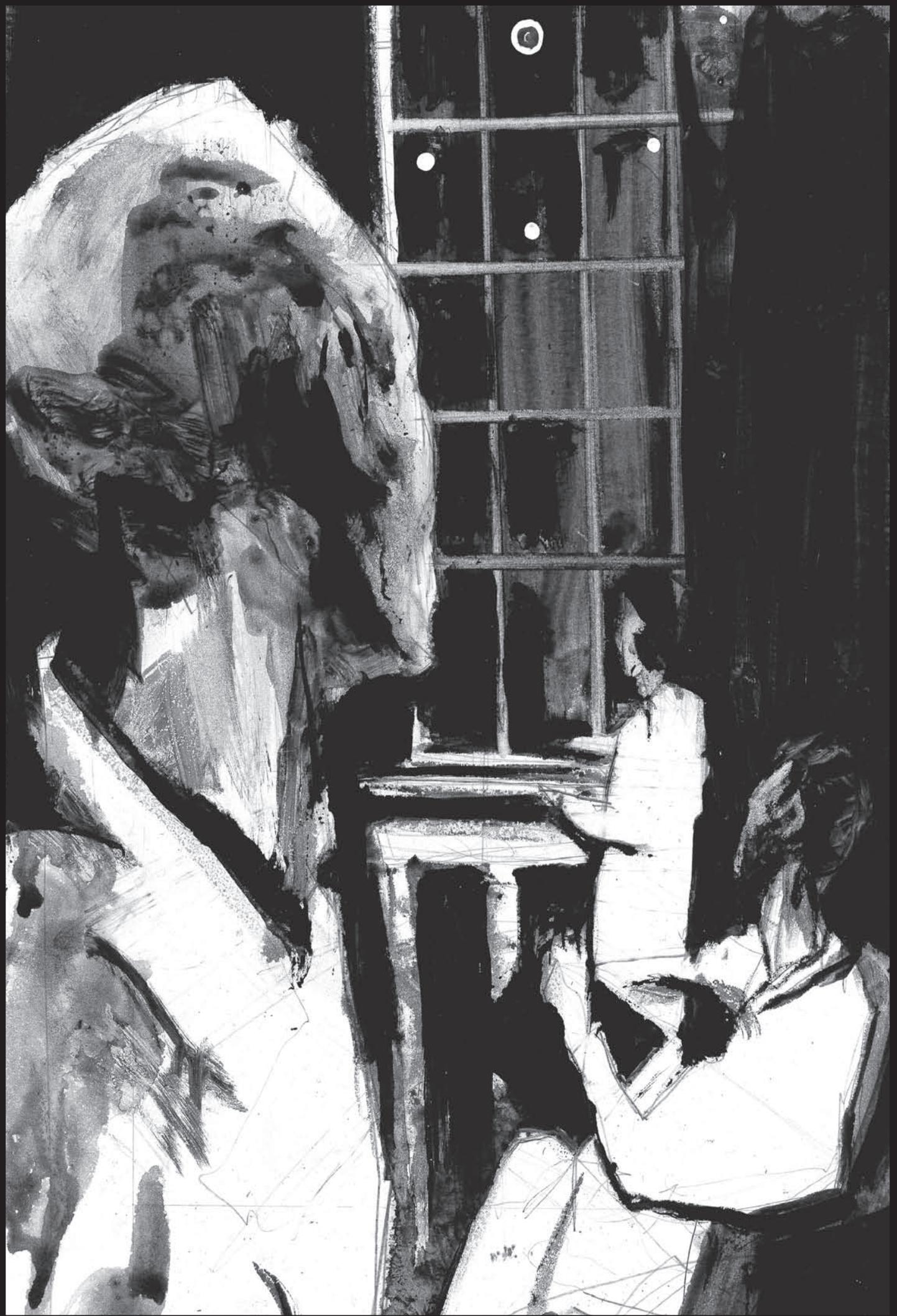
Segundo Final Alternativo: Aqui Vamos Nós Novamente

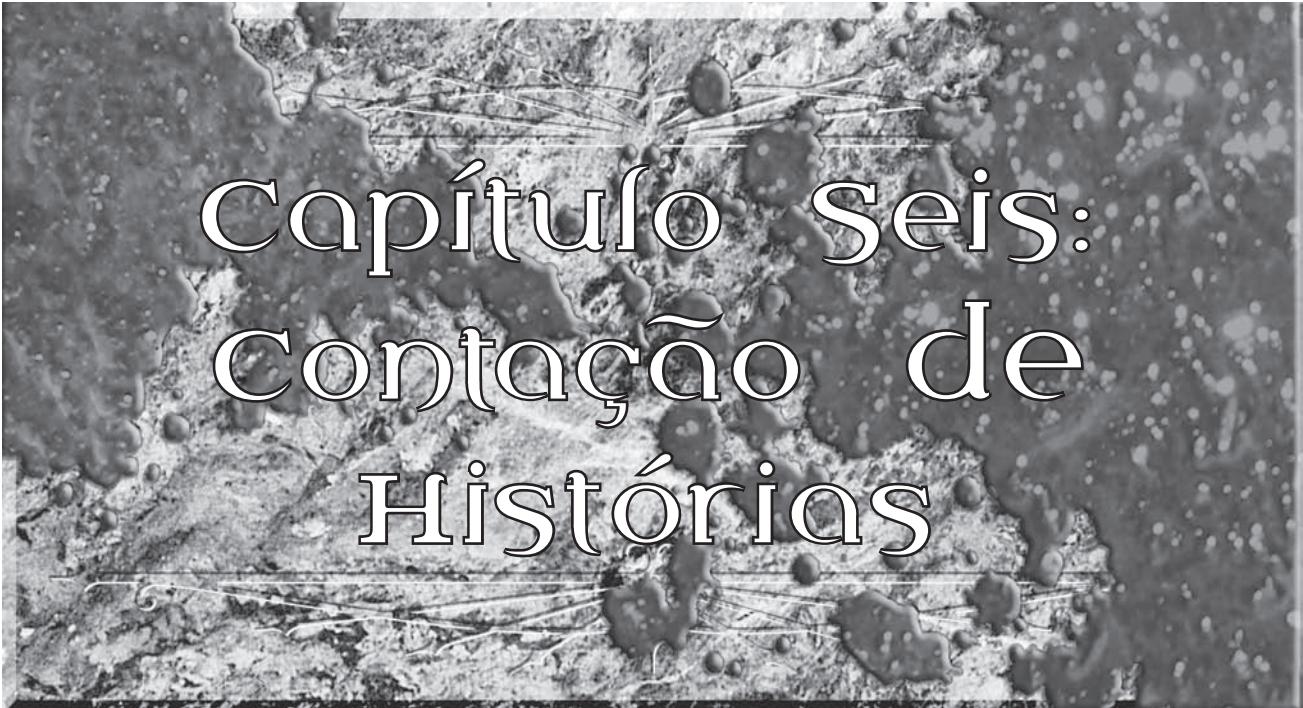
Para um outro final possível, nem todos os personagens emergem da carne do Antediluviano Tzimisce limpo do vampirismo. Eles, entretanto, se sentem... mudados. A Maldição de Caim não mais enfraquece imprevisivelmente. Na realidade, os personagens podem achar que todas as suas Disciplinas aumentaram e eles podem gastar vitae mais rapidamente do que antes.

Eles são os últimos vampiros restantes do velho mundo – a os primeiros vampiros do novo. Eles podem procriar mais vampiros, se quiserem. A luz do sol e o fogo permanecem tão mortais para eles como nunca, mas qualquer fraqueza peculiar à seus clãs não mais aflige eles.

Enquanto isso, em algum lugar no Oriente Médio, uma mão estira-se para fora de uma cova rasa. Um homem se puxa para fora da terra. Ele carrega uma marca de fogo em sua testa. Ele balança a sua cabeça atordoada, olha em suas mãos, sente seus dentes, então olha acima para o céu noturno.

Ele grita, “Por que você não me deixou morrer?”. A única resposta é zombadora e ruidosa risada de Deus enquanto Ele começa o novamente ciclo com uma nova raça de Cainitas.





Capítulo Seis: Contação de Histórias

Lembre-se da última vez que você sentou em frente a uma tela de cinema, inclinado para trás em alegre antecipação à um par de horas de entretenimento e assistiu enquanto uma estória se desdobrava para o que parecia que iria corresponder a todas as suas expectativas? O filme foi divertido, interessante e cheio de um drama cativante, e ele pareceu valer a pena o frio e o dinheiro vivo que você desembolsou para vê-lo. E então, por alguma razão incompreensível, algo aconteceu. Algo ruim. Foi como se os cineastas tivessem decidido que o final original – e provavelmente muito satisfatório – não estava certo, por isso eles demitiram o escritor e contrataram uma outra pessoa para completar a estória. O resultado foi um desastre. Todo o drama e o poder temático do filme foi abandonado para algum final barato que foi provavelmente criado por um bando de puxa-sacos corporativos pesadamente influenciados pelos estudos demográficos e pelos resultados de grupos de discussão. Você sentou e assistiu em incrídulo horror enquanto tudo o que você gostava sobre o filme simplesmente voou pela janela e a estória inteira desmoronou de uma forma sem sentido e artisticamente rasa.

Este é o maior perigo em contar a estória da Gehenna, pois a Gehenna é realmente o fim, e se ela não corresponder às expectativas que foram construídas ao longo dos anos, ela não somente será um desastre para os Membros, como para a sua crônica

inteira. Desde o começo de Vampiro, o prenúncio têm estado lá, lembretes intermináveis aos personagens e jogadores igualmente de que a Gehenna está se aproximando e que ela seria a maior coisa que poderia possivelmente ter sido imaginado. Até nos jogos onde este evento apócrifo não é um tópico importante, ele continua a lançar uma extensa sombra sobre os Membros em geral (e muitos Membros em particular). O Sabá inteiro terrivelmente aguarda por este momento, mesmo quando a Camarilla se esforça em rejeitá-lo. Cultos secretos da Gehenna seguem as suas intenções, e sinais de que algo ameaçador está se aproximando pode ser visto em todo lugar. Agora a Gehenna chegou e é hora de satisfazer todas estas expectativas. Agora não é o momento para os Narradores deixarem a bola cair e verem isto apenas como uma outra estória de muitas. A Gehenna é a última estória, o ápice de tudo que o que veio antes dela, e ela deve se parecer assim a partir do momento que ela começa até os créditos finais.

São os Personagens

Pode parecer óbvio, mas a Gehenna tem haver com os personagens dos jogadores, e não todos aqueles outros caras correndo em volta, bebendo sangue e povoando o seu mundo. É muito fácil, enquanto a maioria dos Narradores estiverem inteiramente cientes, de conduzir uma estória na qual os personagens são conduzidos pela trama e não de outra

forma. O Narrador cria um conto bem dramático, e de forma a garantir que chegue a sua conclusão conforme concebido originalmente, ele tem de se certificar que os personagens não vão muito longe. Eles assim o fazem através dos resultados camuflados dos dados, usando outros elementos para guiar ou forçar os personagens ao longo do caminho correto, ou introduzindo situações do tipo Deus ex machina, geralmente da maneira menos óbvia possível, é claro. Quando feito de forma justa, isso é bom, mas fique atento ao risco de marginalizar os personagens, de tornar os seus desejos e ações importarem cada vez menos, e de ofusca-los pelos outros. Não deixe isto acontecer agora.

Os personagens – e todas as suas esperanças, sonhos, objetivos, relacionamentos, medos, fraquezas, fortalezas, defeitos e tudo o mais que os tornam indivíduos únicos e realísticos – importam agora mais do que nunca. Eles estão no epicentro da Gehenna, ou pelo menos eles devem ser levados a sentir que eles estão. Mesmo se o que eles fazem e o que eles vivenciam durante as suas últimas noites seja realmente não mais importante do que os outros vampiros estão fazendo e vivenciando – e talvez bem menos importante numa escala global das coisas – os personagens devem ser o foco da estória. Seja o que eles fizerem, deve fazer a diferença, mesmo se somente para eles, portanto certifique-se de que eles saibam que faz a diferença. Em seu núcleo, *Vampiro* é um jogo de horror pessoal. Não se esqueça disso. Olhe para os personagens e use tudo o que você puder para tornar a Gehenna uma estória mais sobre eles e como eles irão gastar seus últimos momentos do que sobre o maior e sensacional fim para todos os Membros. Claro, os Antediluvianos podem estar empreendendo guerras, gangues de diableristas furiosos podem estar furiosos através das ruas da cidade e importantíssima Máscara pode estar em farrapos, mas se isto deixar os personagens como simplesmente um bando de Membros impotentes cujas últimas ações parecem apenas não importar, então a estória (e talvez a crônica inteira) serviu para nada. Isso não quer dizer que os personagens precisam na realidade serem as figuras chaves para a Gehenna, responsáveis por cumprir algum destino épico que decidirá o destino de todos os Membros e talvez do mundo inteiro. Certamente não há nada de errado com isso, especialmente se a sua crônica em estiva em uma grande escala, mas isto certamente não é necessário. Você simplesmente precisa ter em conta do fato que – e isto pode soar áspero – a menos que os personagens realmente importem durante este ato final e culminante, você falhou.

De forma a tornar os personagens significantes e evitar a possibilidade de marginalizá-los quando a merda finalmente bater no ventilador, o enredo da Gehenna deve em primeiro lugar ser customizado ou

então suplementado com aquelas coisas que importam aos os personagens. Se estas coisas que são importantes para eles virem à jogo, os jogadores já sentirão que os seus personagens importam. A partir daqui, é simplesmente o trabalho do Narrador de reforçar esse sentimento até o final. A seguir estão algumas destas coisas que geralmente importam mais para os personagens e qual função elas podem ter em uma estória da Gehenna.

Propósito do Personagem

Todo personagem tem pelo menos um objetivo bem claro que ele persegue sempre que possível. Muitos tem uma agenda que inclui vários. Isto pode incluir ganhar uma cadeira no conselho de primogênitos, acabar com outro Membro que a muito vem sendo um espinho ao seu lado, colocar as suas mãos em um precioso artefato para ele ou assegurar um certo nível de influência entre a sociedade mortal. Alguns objetivos são até maiores, tal como sitiар e capturar uma cidade inteira sob a influência de uma outra seita ou destruir uma linhagem inteira. Outros podem estar em curso, tal como protegendo parentes mortais de alguém ou certificando-se de que o Toreador nunca venha a dominar a política da cidade. Seja qual for a agenda, estas buscas são importantes e não devem ser permitidas para simplesmente desaparecer debaixo da forte luz da Gehenna. Mesmo se o fim significar que tomar o principado seja agora uma proposição bastante limitada, por exemplo, o Narrador não deve apenas se deleitar em observar o personagem chegar à essa realização, erguer as suas mãos em amarga frustração e se render à falta de sentido de tudo isto. Ao invés, deixe o personagem provar um pouco da vitória, mas também deixe-o provar do quão vazia essa vitória pode ser. Talvez ele finalmente descubra que o príncipe nunca foi algo além do que uma marionete do primogênito ou de algum agora revelado Matusalém, ilustrando ao personagem que ele nunca foi algo que ele teria quisto de alguma forma. Um personagem que sempre buscou conquistar o respeito de seu frio senhor, poderia finalmente descobrir que ele apenas não valia a pena. Talvez agora, enquanto a lua vermelha sangue ergue-se no céu e os passos de Caim soam no horizonte, o senhor é finalmente exposto como um maníaco seriamente demente que não é sequer digno de pena, muito menos agradável. A ideia é deixar os personagens terem uma chance de compreender algo da verdade que estava escondida ou pelo menos parcialmente obscurecida por trás destas coisas que eles mais desejaram. O antigo provérbio “tome cuidado com o que você deseja” é útil aqui. Entretanto, tome cuidado em não sair dando aos personagens tudo o que eles sempre quiseram, somente para arrebatar tudo na última cena. Essa é uma forma garantida de deixar todos infelizes e estragar um conto muito poderoso.



A Natureza de um personagem é também digna de receber uma boa e longa olhada antes de tudo estar acabado. Pense sobre o que um Fanático, um Pedagogo ou um Diretor realmente quer fora da não vida. O que satisfaz uma Criança ou um Conspirador? E o que satisfaz os desejos mais profundos de um Visionário ou um Mártir? Leia novamente as descrições de cada Natureza de personagem e tente compreender que poucas são mais objetivamente boas ou más do que qualquer outra. Mesmo se a Gehenna signifique que Caim ou Deus ou o que for que está vindo para julgar cada Membro, não comece a decidir quais Membros serão salvos e quais não serão por causa de suas Naturezas. Um personagem Pervertido, por exemplo, pode ser um indivíduo muito moral, mas simplesmente vê o mundo de uma forma que poucos o fazem. Similarmente, um Cuidador pode ser rude e autoritário, sufocando outros em sua necessidade desesperada de tomar conta daqueles em sua volta. Os Narradores devem descobrir uma forma de garantir que pelo menos em algum nível, cada personagem alcançará algum nível de realização pessoal às vésperas da Gehenna. Um Autocrata pode ser capaz de salvar a sua coterie de um destino horrível ao assumir o controle da situação, mesmo se isso chateie o resto do grupo. Similarmente, a violência desvairada de um Sociopata Sabá poderia se provar uma bênção neste período apocalíptico,

eliminando alguns dos inimigos para que o grupo possa completar uma importante solicitação de seu bispo. Talvez o Arquiteto de repente encontra a oportunidade para quebrar o estrangulamento de seus adversários sobre as finanças municipais da saúde e é capaz de finalmente saber que seus esforços para ajudar os moradores de rua da cidade irão se tornar realidade. Deixe cada personagem alcançar algo que ele sempre quis, mesmo se isto for somente uma pequena coisa, e os jogadores sentirão que eles fizeram uma diferença.

Fortalezas e Fraquezas

Não menos importante do que a Natureza de um personagem são as suas fortalezas e fraquezas particulares. Estas incluem todos aqueles Atributos, Habilidades, Virtudes e outras características na ficha de personagem que estão notavelmente acima ou abaixo da média. O personagem é excepcionalmente perceptivo, corajoso ou carismático, ou ele sofre de uma aparência inquietante ou uma falta de qualquer consciência discernível? Os Narradores devem considerar formas de tornar estas capacidades particularmente importantes neste momento. Talvez a coterie precise verbalmente persuadir alguns caçadores de vampiro para não os destruir, uma situação onde o Carisma, a Manipulação, o Raciocínio e até a Aparência podem significar a vitória ou a Morte Final. E sobre os Antecedentes? O personagem tem muitos aliados próximos que irão se colocar ao seu

lado neste momento difícil, ou ele está sozinho, sem sequer um único serviçal para ajudar? Novamente, ter uma conta de banco repugnanteamente grande pode agora ser mais do que nunca uma tremenda vantagem, enquanto que não ter um rebanho facilmente acessível poderia se provar ser um erro fatal. As fraquezas de clã também são muito importantes e não devem ser esquecidas. O neófito Ventrué descobrirá uma repentina e talvez fatal falta de fontes apropriadas como resultado de uma ou mais catástrofes? Talvez o Nosferatu seja incapaz de mascarar a sua aparência bem o suficiente para enganar a multidão carregando forquilhas e empunhando armas de fogo que está caçando-o e o resto dos monstros em seu meio. Muitos Membros também sofrem de várias perturbações como resultado de seus longos anos de danação, e estas aflições também devem ocorrer como uma função em como tais personagens são tratados nesta última estória. Um vampiro paranoico pode perceber coisas que estão bem mais fora de mão do que eles na realidade são (pelo menos para a coterie), mas ao assim fazê-lo, exacerba a situação e cumpre os seus próprios piores temores. Alguém que sofre de bulimia pode estar completamente sobre carregado pela necessidade de se empanturrar e expurgar esse vitae muitas vezes a cada noite, um problema verdadeiramente terrível vem com a Gehenna. E não precisa um narrador ser estimulado sobre que tipo de caos um megalomaníaco pode criar quando os Antigos caminharem sobre a Terra mais uma vez. Além disso, eles podem também ser úteis para se trabalhar dentro da estória – mas, ei, se você já não estiver tomando vantagem daqueles...

Relacionamento dos Personagens

Muito poucos personagens existem que não têm relacionamentos significativos com outros Membros, e muitos também compartilham laços estreitos com mortais. Somente o mais solitário ascético poderia honestamente afirmar o contrário. Estes relacionamentos são a base de quase tudo o que um personagem faz a cada noite, se isso significar ganhar influência sobre um negócio local ou flanquear socialmente um outro Membro. Coterias, concílios, bandos, gangues, kamuts – cada um é um grupo de Membros unidos de alguma forma social por alguma razão importante. E não se esqueça dos conselhos de primogênitos, festins de guerra e numerosas outras instituições que criam relacionamentos entre os Condenados. Não vamos esquecer do Elysium e todas os seus solenes cortesões, ou os incontáveis cultos vampíricos e sociedades secretas. O poder do Sangue cria os seus próprios relacionamentos efetivos, embora desiguais eles possam ser. Senhor e cria, reinante e escravo, Vínculo – cada um é um laço muito difícil, se não impossível, de se quebrar. Embora seria exagero na realidade usar a palavra amizade, os Membros também forjam alianças próximas com outros Membros, os quais também são impor-

tantes para se considerar. No que diz respeito ao gado, muitos Membros se sentem pelo menos paternais com os seus carniçais e outros serviçais. Alguns mortais são até vistos como irmãos, ou até companheiros (românticos ou não). Às vezes é o caso que a família mortal de um Membro ainda viva e um relacionamento de algum tipo sobrevive entre o vivo e o morto-vivo, mesmo se for somente unilateral. É quase certo o caso que os personagens irão cada um ter um ou mais destes relacionamentos, e eles podem todos desempenhar um papel em fazer os personagens se sentirem centrais em relação ao desenrolar dos acontecimentos da Gehenna.

Os Narradores devem selecionar o que os jogadores acreditam ser o relacionamento mais significante de cada personagem e trabalhá-lo na estória. Primeiro, pensei mais sobre qual relacionamento para incorporar, enquanto este possa não ser o mais óbvio. Os sentimentos secretos de um Brujah antatribu tipicamente monstruoso podem nutrir por uma garçonete humilde que lembre à ele de sua mãe é provavelmente mais importante a longo prazo do que seus sentimentos pelo sacerdote do bando com quem ele compartilha um Vínculo muito forte. Estes sentimentos têm a capacidade de carregar um soco bem mais poderoso se você os abordar apropriadamente. Encontre uma forma de testar o relacionamento, expô-lo ao risco de destruição e forçar o personagem a tomar algumas decisões cruciais sobre o que este e possivelmente outros relacionamentos realmente significam. Agora que o fim está próximo, o relacionamento realmente importa mais ao personagem, ou ele de repente importa mais do que nunca? O personagem desafia a convenção e confessa o seu amor para um mortal? Ele admite após décadas de enganação descarada, que ele sempre odiou um membro de sua coterie e agora irá abandoná-lo quando ele pode mais precisar dele? Isto não deve ser sobre pessoas reduzidas que os personagens se preocupam, embora isso certamente possa acontecer. (É o Fim do Mundo, afinal de contas). Pelo contrário, deve ser sobre fazer os personagens se lembrarem que todos esses relacionamentos que eles têm com outros Membros e com mortais não são apenas mecanismos para serem usados para manipular os outros. Ou eles são? Como os personagens lidam com aqueles com quem eles têm relacionamentos é uma parte essencial de não apenas desta última estória, mas de **Vampiro** em geral. As pessoas importam, seja qual for as circunstâncias, e este ponto agora deve ser conduzido de volta para casa, mesmo se você nunca o tenha feito no passado.

Os personagens devem estar no centro da estória e os jogadores devem saber disto. No entanto, não teme incorporar todos os propósitos, todas as fortalezas e fraquezas, e todos os relacionamentos de um personagem na trama na esperança de que isto irá torná-lo

um grande drama. Isso não apenas é bobo, como seria muito difícil de fazê-lo, e retiraria de todo o resto tomado lugar no Dia do Julgamento. Lembre-se, a Gehenna é sobre o fim de todos os vampiros, e não apenas os personagens. Muita coisa está prestes a acontecer, e estas coisas não devem cair pelas frestas apenas para que os personagens sejam feitos para se sentirem importantes. Os personagens não são a estória em si. Eles são os indivíduos que vivenciam a estória e fizeram dela mais do que uma recitação ligada por pontos. Eles são os Membros através de cujos olhos os jogadores verão o fim do mundo, e eles devem importar.

• Primeiro Foco

Nenhuma crônica não importa o quanto bem planejada ou quanto dramática seja seu enredo, é válido qualquer coisa sem os personagens. Eles são as estrelas do show. É o seu horror pessoal que infunde a crônica com a excitação, e são as suas ações que trazem o todo para a não vida, por assim dizer. Uma crônica que falha em focar em suas estrelas ou que limita as suas habilidades em explorar, crescer e desenvolver se torna sem graça rapidamente. Assumindo esta ideia um passo adiante, não haveria nem mesmo uma Gehenna para se falar sem estes personagens (por mais estranho que possa parecer). Todas as tramas armadas pelos inimigos dos personagens ao longo da crônica, todos os feitos dos jogadores antigos na Jyhad, até os dramas microcósmicos do gado na cidade dos personagens, existem apenas para provar um cenário para estórias que falam sobre os personagens. É claro, os próprios personagens não devem ser conhecedores do fato de que seu mundo efetivamente girou em torno deles. Mesmo os jogadores não devem ser capazes de acreditar nisto demais, ou eles irão pensar que seus personagens são invulneráveis. Mas o fato é que por mais que a Gehenna exista para servir à meta trama de fundo – para trazer a maior estória de **Vampiro** à uma conclusão final – ela existe ainda mais como os meios pelos quais os personagens são dados a chance de cumprir os seus próprios destinos. A Gehenna é intrinsecamente sobre eles no sentido de que eles são importantes para como tudo acontece, mesmo se os personagens somente parecerem ser uma pequena parte do todo. Os personagens devem significantemente e capazes de fazer a diferença, mesmo se de uma maneira tranquila. Se assim for, a Gehenna pode ser um final significativo para a crônica e aos personagens que ela afeta.

O Significado da Gehenna

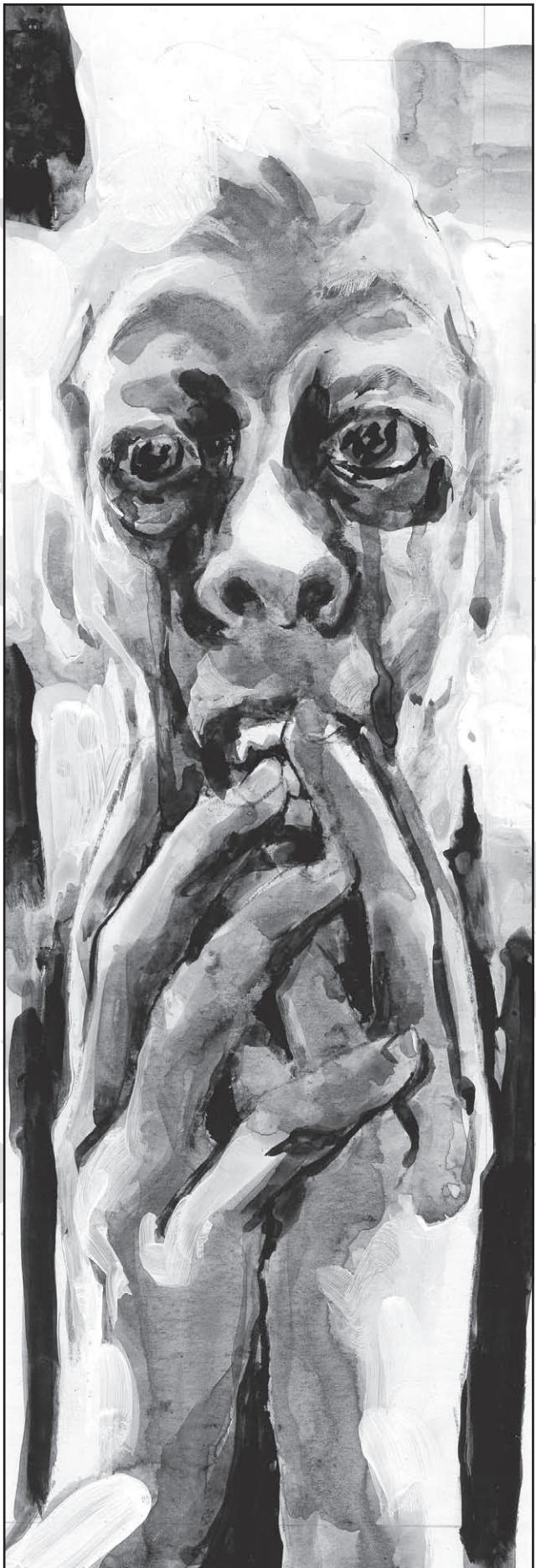
Vampiro é sobre muitas coisas, e a Gehenna, o fim do grande conte, não é diferente. De violên-

cia, solidão, desespero e mal à compaixão, redenção, moralidade e fé, o jogo abrange quase todos os temas possíveis e explora quase todas as facetas da existência mortal. Um Narrador, entretanto, deve reduzir essa lista ilimitada de possibilidades e ressaltar apenas algumas se uma estória for permanecer focada e transmitir uma mensagem coerente e tangível. A menos que isso aconteça, até uma estória cheia de ação que fornece horas de entretenimento irá carregar nenhum significado real. É claro que, às vezes isso está bem. Talvez as únicas coisas que o grupo se preocupa seja se empanturrar com alguns litros de refrigerante, colocando de lado as suas preocupações para uma quantidade de horas e apenas pretendem ser vampiros. Não há problema. A Gehenna, entretanto, não é qualquer outra estória de **Vampiro**. Ela é a última, o final. Quando estiver acabado, exceto alguma coisa extraordinária, não haverá mais estórias de **Vampiro**, pelo menos não para os atuais personagens. Desta vez, se nunca anteriormente, deverá haver algum significado para tudo. E para isso acontecer, um tema central ou dois devem ser identificados e fielmente usados para moldar tudo o que acontece. A seguir há dois temas que não são apenas parte integrante de muitas estórias de **Vampiro**, mas eles proporcionam um excelente foco para qualquer estória da Gehenna. Estes temas podem servir para trazer um real significado ao fim, e não apenas para os personagens, mas para os jogadores também.

Lembrar O Que Significa Ser Humano

Quantas vezes os adultos pareceram impacientes e completamente incompreensíveis com os jovens? Eles todos já foram jovens uma vez, portanto como é que eles não mais parecem ter qualquer paciência? Eles não se lembram de como era quando eles eram jovens? Resumindo, a resposta é não. Claro, as memórias do que aconteceu ainda existem, mas as suas memórias de como é sentir-se jovem e quais seus pensamentos e visões na época são muito mais difíceis de chamar. E se mesmo eles recordarem de tais coisas, o quanto provável é de que eles vão ser empáticos o suficiente para tentar ver as coisas através das lentes da juventude? Provavelmente não muito. É apenas muito difícil ser um adulto e verdadeiramente se lembrar do que significa ser uma criança, ter nenhuma responsabilidade familiar ou financeira, nenhum chefe além da mãe e do pai, e o que parecer ser uma eternidade de vida à frente. Muito raro é o adulto que ainda pode vivenciar a maravilha de uma grande onda do mar da forma que uma criança pode, ou saber novamente do mesmo medo que acompanhou o seu primeiro grande encontro.

Todos os já foram uma vez mortais, é claro, mas tudo isso mudou, e mudou dramaticamente, ao se juntar às fileiras dos mortos-vivos. Os personagens



seriamente reconsideram as suas crenças e suposições anteriores, descartando alguns como os produtos da ingenuidade mortal ou porque eles não mais praticam formas de olhar para o mundo, agora que eles são mortos-vivos. Similarmente, toda experiência mortal que uma vez foi tão familiar, agora é um pouco mais do que uma simples recordação de fatos. O simples prazer de um hot-dog embebido de mostarda seguido de uma cerveja gelada em uma tarde quente e poeirenta no estádio de beisebol. O calor suado e o conforto da pele de um amado nas primeiras horas da manhã enquanto um sinal frio de ar do outono suspira através das cobertas. O terror de descobrir através de uma ligação telefônica inesperada que o filho de alguém foi levado para o pronto socorro. A tristeza de ter de mudar da antiga vizinhança e dizer adeus para os melhores amigos, nunca sabendo se os novos serão encontrados. Muito poucos vampiros são capazes de se lembrar destes tipos de experiências como qualquer coisa mais que uma sequência de eventos impessoais. Os ricos elementos emocionais, o impacto psicológico e qualidade intensivamente humana das experiências foram perdidas, afogados em um mar de sangue e escuridão. Os Narradores podem usar esta desintegração para tornar a Gehenna tanto sobre o Fim do Mundo como é sobre os personagens tentando redescobrir o seu “humano interno”, por assim dizer. Empurre os personagens para situações onde eles são confrontados por essas coisas que devem obter nos mortais uma resposta particularmente emocional, e fique atento à como os personagens reagem. Então segure um espelho, num certo sentido, de forma que os personagens possam reconhecer a chocante diferença. Deixe-os ver a apatia, indiferença, crueldade justificada e intensidade geral que se tornaram uma parte deles. Deixe doer, deixe ficar feio e deixe ser inescapável.

Redenção e Condenação

Os vampiros estão verdadeiramente condenados para sempre como consequência da Maldição de Caim, ou existe uma chance para a redenção? Esta é uma pergunta fundamental por todo o **Vampiro**, e pode ser abordado de muitos formas diferentes e em muitos níveis. No entanto, antes deste tema poder ser explorado dentro do contexto da Gehenna, o Narrador deve primeiro responder ele mesmo a pergunta. Se a resposta for não, então não pode haver redenção para os Condenados e a sua Gehenna será fria de fato..., mas isso não é necessariamente uma coisa ruim. Neste tipo de estória, o fato de que realmente não tem jeito de que os Membros irão sobreviver – fisicamente ou espiritualmente - deve ficar claro para estes “personagens terminais” antes das coisas prossigam muito longe. Não os leve a pensar que eles têm uma chance e então puxe o tapete debaixo deles no último minuto.

Isso é apenas sádico, e serve à ninguém afinal, muito menos à estória. Ao invés, deixe os personagens saberem que a senhora gorda está prestes a cantar, mas também instilar neles um sentimento de esperança. Mostre à eles como eles podem usar o tempo que eles têm sobrando para realizar algum bem. Talvez eles possam finalmente se livrar desse bastardo proprietário que está ferrando com a financeiramente frágil clínica gratuita, ou talvez um dos personagens pudesse apenas tornar essa viagem a muito adiada para visitar a sua filha mortal e agora idosa, e deixá-la saber que pai dela não se afastou da família a muitos anos atrás porque ele não mais os amava. A ideia é que, mesmo se os personagens souberem de que eles não têm saída, eles não se lancem ao esquecimento, rendendo-se ao desespero. Dê à eles algumas sugestões de como eles podem aceitar a sua própria morte e ainda deixar para trás pelo menos um ato altruista de bondade. Deixe-os saber que mesmo se Deus não for salvar as suas almas, as suas contrições são uma medida de redenção.

Por outro lado, se os personagens tiverem uma chance de se redimirem nesta última hora, não deixe ser tão óbvio, mas também não os engane. Novamente, assegure-os de que eles estão condenados e então diga depois que o fato de que eles poderiam ter feito algo para se redimir é simplesmente simples. Deixe a coisa toda ser mais ambígua. Deixe os personagens se questionarem e torturarem as suas mentes e almas sobre isto. Tudo bem em dar à eles algum conselho, mas qualquer ajuda deve ser sutil. O Narrador deve tentar usar simbolismos e técnicas avançadas de narração ao invés de sugestões evidentes. É de crucial importância que os personagens não sejam “alimentados na boca” com uma lista do que eles precisam fazer para serem redimidos. Reduzir nada menos do que a redenção divina à uma simples lista de tarefas é ridícula, e isto dissolve os temas da estória inteira. Fique longe disso, e ao invés crie oportunidades para os personagens se aproveitarem. Se a redenção dos personagens significar que eles devem ter um nível alto de Humanidade, então garanta que eles tenham muitas oportunidades para assim o ter. No entanto, releia a seção sobre Humanidade no livro básico do **Vampiro e o Guia do Narrador de Vampiro**, e certifique-se de que você tenha primeiro um domínio muito sólido sobre do que se trata esta característica importantíssima.

Pense sobre o que irá realmente fazer a diferença para os personagens enquanto eles chegam ao último momento de se tornarem mais humanos. Talvez os personagens precisem realizar uma tarefa muito importante, como assassinar os seus próprios senhores, de forma a se redimirem. Se assim for, dê à eles sinais suficiente para que eles saibam disto, e certifique-se de que eles possam encontrar e destruir os seus criadores, mesmo se isto for difícil. Poderia ser

que essa redenção virá somente para aqueles vampiros que se sacrificam por outro que precisa, uma exigência apropriada devido a suas origens supostamente bíblicas. Siga em frente e conceba situações feitas sob medida para isto, criando circunstâncias que irão separar os homens dos meninos. Apenas tenha cuidado de não dar de presente o segredo, deixando o sacrifício de um personagem alertar o resto do grupo quanto à como eles poderão ser salvos. Pelo menos, a redenção deverá ser a coisa mais difícil que eles já realizaram ou tentaram realizar. Seja o que for que a redenção exija, faças as contas para garantir que seja possível para os personagens realizarem em primeiro lugar. Caso contrário, as acusações válidas de injustiça irão surgir e arruinar tudo isso que foi planejado e tudo o que a Gehenna pode ser.

A Verdade está Lá Fora

Um terceiro tema é esse da revelação e descoberta. O mundo dos Membros ronda está preenchido com mais mistérios, perguntas sem respostas e personagens enigmáticos do que você possa imaginar, e para muitos jogadores, este é o aspecto mais divertido do jogo. Com a chegada da Gehenna, não haverá realmente uma segunda chance de expor quaisquer verdades adicionais escondidas de uma forma na qual os personagens possam participar satisfatoriamente, portanto por que não dar à eles o que eles sempre quiseram e deixar os gatos fora do saco? Tematicamente isto pode ser abordado de duas formas. A primeira é fazer que as revelações não sómente impressionem os personagens com a enormidade das coisas que eles descobrem, mas também os antigos segredos deveriam esclarecer algumas coisas sobre a existência dos vampiros que irão, neste momento final, fazer os personagens verem qualquer coisa sob uma nova ótica. Por exemplo, a descoberta de que mais de 13 Antediluvianos possam existir – mas você já sabia isso, certo? – não deveria apenas colocar as mentes dos personagens zunindo sobre o que isto significa para todas as lendas e mitos que eles ouviram falar, mas também deveria também colocá-los para pensar sobre como as suas próprias crenças nas estórias agora desmascaradas moldaram as suas não vidas. Quem sabe, talvez uma Caitiff no grupo de repente percebe que ela seja descendente de um dos antigos Antediluvianos desconhecidos, e isto dá à ela um novo sentido de propósito. Ou poderia ser que os personagens descubram que o Círculo Interno da Camarilla era realmente nada mais do que a ferramenta de um Antigo, ou talvez dos Inconnu. Esta percepção não apenas os chocaria, mas também faria os personagens verem a seita de uma forma que mudará tudo sobre como eles veem o seu lugar na sociedade dos Membros.

A segunda forma de usar esta ideia como um tema da Gehenna é deixar os personagens responderem por conta própria esta pergunta: Saber de tudo

é sempre importante ou necessário? Não é para sugerir que o aforismo “a ignorância é uma bênção” possa estar correto, mas talvez algumas das perguntas pendentes sobre os Membros não sejam mais realmente de algum significado. Os vampiros passaram milênios perseguindo qualquer pista que seja que pudesse dizer à eles mais sobre Caim, o seu criador, se para nenhum outro propósito do que saber se ele ainda estava por ai. (E se sim, onde ele está, e o que ele está pensando?) Mas e se agora, com a Gehenna iminentemente abrangente, isto realmente não importa? Em primeiro lugar, talvez seja basicamente irrelevante se ele ainda existisse. As mesmas chances para as perguntas sobre a Golconda ou as intenções de Sailot. Claro, eles são divertidos de se discutir ad infinitum e dão não vida à alguns estímulos intelectuais, mas é realmente uma necessidade que a verdade seja de fato conhecida? Que diferença isso faz? A resposta para isso pertence aos personagens. O quão importante são tais repostas? Para quais fins os personagens irão, mesmo agora, para encontrar a verdade? Ou eles podem finalmente esquecer isso? Eles podem finalmente parar de gastar todas as suas energias em tais coisas e colocar ao invés os seus últimos esforços em algo mais pessoal, mais imediato e mais recompensador? Pode ter sido revigorante gastar décadas caçando fragmentos do Livro de Nod, mas às vésperas da Gehenna, isso pode ser uma busca sem sentido quando comparada a se redimir com a cria de alguém que ainda está amarga com o seu Abraço indesejado. Como os personagens respondem tais perguntas dirá muito sobre eles e irá deixá-los definir por si mesmos onde eles se colocam na grande escala da Gehenna.

Cinematografia

Fazer a Gehenna funcionar para os personagens e jogadores irá provavelmente exigir chegar em sua sacola de truques de narração e puxar algumas coisas que você raramente usa. Dado ao escopo e significado final da Gehenna, ela não é o tipo de estória que possa ser contada de uma forma ordinária, tempo real e cronológica sem sacrificar muito do que possa e deveria ser. Pense sobre a sua crônica. Tente realmente destacar certos temas ou aspectos dos vários personagens que podem exigir que você force os personagens à situações que não fluem naturalmente, assim roubar dos personagens do livre arbítrio é essencial, especialmente agora. Por exemplo, se você quiser realmente explorar a fundo o relacionamento de um dos personagens com a sua mãe mortal, isto pode ser muito complicado tentar traer a mama para a ação se os personagens estiverem no meio do Caio enfrentando uma horda de Setitas esquisitos. Se, entretanto, você mostrar ao personagem flashbacks de sua vida com a sua mãe em momentos apropriados durante a estória – tal como o quão ela se preocupava com ele quando ele está doente, a forma que ela falava para ele para se

casar com a sua noiva e o que ela disse sobre a morte de seu pai – o seu relacionamento será tornado importante, e ele será forçado a pensar sobre isto.

Um outro exemplo pode ser se você desejar explorar o tema da impossibilidade de amor como alguém dos mortos vivos. Isto seria difícil de introduzir em uma estória da Gehenna, especialmente se o grupo for envolvido com preocupações menos emocionais enquanto o seu mundo está desabando sobre eles. Todavia, você poderia usar uma mistura de cenas cortadas e uma sequência de memórias para fazer isto funcionar muito bem. Enquanto os personagens estão prestes a entrar na cripta da Matusalém Gangrel na esperança de destruí-la antes que ela acorde completamente, a cena poderia de repente cortar para o aposento de uma mulher adormecida, uma mulher da qual um dos personagens tem amado de longe, causando à ele anos de angústia. Uma figura entra nos aposentos dela, mas permanece na sombra. Agora a ação muda de volta para os personagens enquanto eles entram no santuário interno do Antediluviano e espionam a monstruosidade inumana enrolada como alguma grande besta sobre o piso cheio de ossos. Eles se aproximam com extrema cautela, e então congelam quando a criatura se mexe. Neste ponto, a cena muda de volta para o aposento novamente. Agora, a figura sombria paira próxima da borda da cama, olhando para baixo sobre o corpo lânguido da mulher. Ela está quente, perfumada e o sentimento de amor por ela de repente irrompe no personagem. Então ela se move, o lençol de seda farfalhando, e os lábios dela se abrem enquanto ela lentamente acorda. De volta à cripta, os personagens se preparam para lidar com a Matusalém, preparando quaisquer armas e poderes que eles possuem enquanto o monstro muda e se estende. Os personagens estão prestes a atacá-la, quando a cena retorna uma última vez para a mulher. Ela abre os seus olhos, um sorriso afetuoso em seu rosto que enche o personagem apaixonado com êxtase. Mas então ela vê a figura sombria observando-a, com a sua boca embebida de sangue, sua carne como de cadáver, seus olhos vorazes, e ela grita em terror absoluto, com o medo dela como uma faca no coração do personagem imaginando ou se relembrando desta cena. O amor dele o vê apenas como um monstro, não um homem. Ela nunca será capaz de amá-lo, portanto ele nunca conhecerá o amor novamente. Nesse momento, o Matusalém desperta, gritando em um rugido ensurdecedor que de alguma forma retém alguma pequena essência da mulher que ela antes foi a milênios atrás, e o personagem descobre o horror novamente. Quando o personagem se lança sobre a antiga vampira, ele busca destruir a mulher na sua mente e os sentimentos dolorosos que ele recorda ou imagina tanto quanto ele está fora para destruir a Matusalém. Quando ele afunda as suas presas na criatura, ele está fazendo o mesmo à mulher do sonho, e a dor que ele sente em sua alma é tão grande quanto qualquer que o monstro sinta, talvez até maior.

As sequências de memórias são particularmente efetivas em uma estória da Gehenna. Elas permitem que os personagens vivenciem novamente algo que foque as suas atenções sobre uma pessoa, lugar, emoção ou alguma outra coisa para a qual o Narrador deseje dar impacto. Elas podem também ser usadas muito habilmente para preencher as lacunas na vida e não vida de um personagem que nunca foram antes totalmente detalhadas. Por exemplo, talvez um certo Toreador antitribu nunca pareceu se preocupar com a sua família mortal, especialmente a sua irmã. Desde o seu Abraço pelo Sabá, ele jogou a sua vida mortal e relacionamentos na lixeira de sua mente, convencendo-se de que eles são insignificantes agora. Como consequência, o jogador nunca realmente colocou muitos pensamentos no passado de seu personagem, talvez apenas anotando algumas notas rápidas – onde o seu personagem cresceu, a ocupação de seu pai, onde ele foi Abraçado, et cetera. Agora pode ser o momento perfeito para o Narrador forçar esse personagem à se recordar de seu passado mortal, lembrar que ele tem uma irmã que sempre olhou para ele como protetor dela contra um pai abusivo e uma mãe indiferente. O personagem não é mais dado à luxúria de ignorar isto, porque o Narrador agora mostra à ele algumas cenas de sua difícil vida como um mortal. A noite que ele escondeu a sua irmã na sua fortaleza da árvore, para que seu pai não pudesse abusar dela. O momento que ele na realidade enfrentou o seu pai e passou cinco dias no hospital como resultado. Na manhã que ele encontrou a sua mãe morta, pendurada em uma corda no banheiro. E então a noite em que ele foi levado pelos vampiros, deixando a sua irmã totalmente sozinha com o seu pai, com ninguém para protegê-la mais. Este tipo de técnica pode trazer forte ressonância emocional à um estória da Gehenna e, mesmo quando os personagens estão prestes a encontrar o seu fim, ajude a completa-los, de certa forma. Isto pode ser usado para responder perguntas que nunca foram respondidas, mas deveriam ter sido. Isto pode realmente adicionar profundidade aos personagens, de modo a quando eles quando eles se forem, eles não eram apenas vampiros, mas pessoas reais, com vidas e não vidas que são muito mais complexas, evocativas e significativas do que elas pudessem já ter parecido.

Além de técnicas de edição avançadas, um outro aspecto muito crítico de narrar uma estória da Gehenna é o tempo. Exatamente qual tipo de ritmo e cronologia funciona irá depender pesadamente em apenas qual tipo de Gehenna irá acontecer, mas em todo caso, isto é importante. Você deve tomar cuidado em não acelerar as coisas, se para nenhuma outra razão que não o fato de que esta é a última chance que os personagens têm para fazer as suas coisas, por assim dizer. Não há necessidade em apressá-los para fora da porta e não os deixar ter um pouco de diversão antes que eles partam. Deixe a Gehenna se desdobrar a um ritmo que permita pausas razoáveis, dando à todos uma chance de eles tomarem

fôlego agora e depois. Mesmo se a Gehenna estiver seguindo para ser um único trovão e pum, todos os Membros estão sumindo, portanto deixe o ritmo aumentar lentamente primeiro, atendendo enquanto as coisas se aproximam cada vez mais do fim. Assim como é importante garantir que as coisas não se movam no mesmo ritmo por toda parte. Varie o tempo das cenas, usando uma velocidade que construa um suspense e faça a adrenalina subir, mas então abrande as coisas um pouco depois. Também, acalente os personagens com uma falsa sensação de calma agora e depois. Deixe-os pensar que a ação seria ainda está a um caminho à frente, e então acerte-os com uma cena na qual as coisas comecem a se mover ridículamente rápidas, pegando-os desavisados e forçando-os a reagir no calor do momento. Você não deve assim o fazer apenas por uma questão de atormentá-los, fazendo-os dançarem enquanto você descarrega o seu revólver nas botas deles. Ao invés, isto deveria ser feito para que a tensão seja permitida construir, mas nunca se torne insuportável. A qualquer momento que os jogadores sentirem que as coisas estão se movendo muito rápido, uma tendência se ergue para colocar seus personagens fora da ação. Este não é o momento para ter de retirar qualquer personagem da estória, portanto ajuste o tempo de forma que eles sejam todos envolvidos.

Tão importante quanto, mantenha um olho no nível de drama da estória. É muito fácil tudo ir aos extremos e ter também as coisas ficando realmente maçantes – mesmo quando o ritmo é rápido – ou os tenha tornando-se roxo e melodramático. Sim, esta é a Gehenna – a Gehenna - e algum drama seriamente alto é de se esperar, mas não deixe que se afogue em momentos mais introspectivos, emocionais e pessoais que possam trazer uma riqueza de significados para a estória. As vezes as coisas devem se acalmar para que os personagens possam lidar com as questões pessoais que importam, mesmo se eles não estiverem empolgados. Certifique-se de que você crie a oportunidade para isto, mesmo se as coisas forem em geral mais nervosas. Como o ritmo, deixe às vezes o nível de drama mudar rapidamente, e bem mais lentamente em outros momentos. Deixe os personagens anteciparem algum grande drama, mas seja apanhado de surpresa em outros momentos. Sim, eles irão ver a ação chegando quando o Antediluviano aparecer no horizonte com um exército de soldados vampiros furiosos, mas e quando eles estiverem sentados em um farol quieto na companhia de um antigo Nosferatu? O quanto de surpresa será isto quando o horrível Membro de repente puxar um livro com um fragmento herético do Livro de Nod que pinta uma imagem muito diferente da Gehenna, e uma que parece refletir exatamente o que está acontecendo lá fora? Talvez os personagens finalmente consigam derrubar o seu antigo arqui-inimigo, uma anciã muito desonesta, somente para descobrir que ela tem realmente estado ao seu lado por todo esse tempo, a oposição dela meramente uma enganação



para protegê-los de um outro e mais perigoso inimigo? A luta que eles estavam esperando, o drama que eles estavam esperando, de repente se dissipou. Manipular o ritmo e o drama de uma estória desta maneira pode seguir um longo caminho para tornar a Gehenna o tipo de estória que ela deveria ser.

Uma outra relacionada e importante consideração para você é simplesmente como introduzir a Gehenna em uma crônica em andamento. A Gehenna pode certamente ser executada como uma estória curta, ou até alongada como uma crônica inteira, mas a maioria dos Narradores irão provavelmente usá-la como o fim para as próprias crônicas de longa duração. No entanto, isto não deve apenas ser esbofeteado em direção ao fim de uma crônica sem primeiro tomar cuidado de pensar sobre algumas coisas importantes.

A primeira destas preocupações é um simples ajuste. Certifique-se de que seja qual for o cenário de Gehenna você use – se é uma daquelas incluídas neste livro, ou a sua própria versão original da Gehenna – seja apropriada para a sua crônica. Ele deve ter a mesma seção geral, atmosfera e foco temático que a crônica toda. Isso é, apesar de invocar o Fim do Mundo, ele não deve ser um fim chocante que esteja fora de sincronia com todas as estórias que vieram antes. Se a sua crônica tem sido sobre os mistérios da Jyhad entre dois ou mais Matusaléns que os personagens se

tornaram cada vez mais cientes, então a Gehenna não deveria de repente jogar isso subjacente ao enredo e se focar exclusivamente nos assuntos profundamente pessoais. Certifique-se de que o seu tema Jyhad seja incluído na estória da Gehenna, mesmo se isto for mostrado para finalmente ter sido uma batalha irrelevante entre Antigos que de repente descobriram que todos os seus esquemas servem para nada. Se a crônica for sobre o amor perdido e as dores de tristeza vivenciados pelos Membros enquanto eles se veem ficando mais distantes da humanidade, então o conto final deve usar isso, não apenas se tornar uma grande guerra entre o Sabá e a Camarilla e os Antediluvianos depois esmagando a todos. As diferentes estórias da Gehenna fornecidas nos capítulos anteriores cada um tem uma sensação e um escopo diferente, portanto se você for usar um deles, escolha aquele que melhor completa a sua crônica, um com a mesma escala geral de drama. Você não quer o fim parecer inconsistente ou opressor.

Também, olhe para como toda a linha da trama de sua crônica pode ser resolvida. Não vá tentando amarrar todas elas – isso não é apenas impossível de se fazer bem, mas também é desnecessário – apenas selecione o suficiente para fornecer algum encerramento para os personagens. Deixe-os sentir que pelo menos alguns de seus problemas抗igos foram finalmente

colocados para descansar. Também pense sobre como usar simbolismos, temas e elementos de trama das estórias anteriores no cenário da Gehenna. O dinheiro surgiu novamente, e novamente como uma forma de ilustrar a dupla face de seu poder nas suas estórias? Então use-o aqui novamente. Talvez as vastas fortunas dos antigos sejam agora reveladas para nada significar diante da Gehenna. Ou talvez o dinheiro se tornou como um vício que um dos Membros caiu porque ele não consegue se afastar de sua cobiça. Você toca uma determinada peça de música um pouco antes de uma perda importante para os personagens? Use isto agora, e certifique-se de que isto seja jogado no final. Este tipo de atenção aos sujeitos centrais e de apoio permitirá que a Gehenna pareça como o fim real e intencional à crônica, ao invés de apenas uma forma conveniente (se dramática) de produzir um final.

Finalmente, use prenunciando. Se possível, antes de executar a Gehenna, adote certos elementos de sua trama e introduza-os em algumas estórias à frente do tempo, dando aos personagens uma pequena chance de sentir algo se aproximando. Além do mais, os personagens irão realmente curtir quando eles finalmente vivenciarem os eventos prenunciados, e isto vai muito mais além de fazer a Gehenna parecer como se fosse a forma que a crônica sempre devesse terminar. Se os personagens irão estar presentes na destruição do Antediluviano Assamita quando chegar a Gehenna, então siga em frente e deixe-os pegar alguns vislumbres da arte, idioma e atmosfera do Oriente Médio com bastante antecedência. Talvez ocorra deles testemunharem um acidente de atropelamento e fuga, e descubram que o homem morto era chamado de Haqim. Talvez eles sejam aqueles que estão dirigindo o carro, uma ótima maneira de prenunciar as suas próprias funções possíveis na destruição do Antediluviano.

A música também pode ser muito efetiva para este propósito. E se, ao começar algumas estórias antes da Gehenna, os personagens escutem uma canção árabe estranha e melancólica – em um rádio de táxi, em um restaurante étnico, da janela do apartamento de um imigrante? A canção continua surgindo, apesar de nenhum personagem do Oriente Médio figurar na estória até agora. No momento que eles estiverem cara a cara com a Gehenna, a canção irá surgir novamente, desta vez uma parte bem mais longa, essencialmente uma introdução enquanto Haqim sobe no palco. Agora tudo faz sentido e os eventos da Gehenna parecem muito mais fortemente uma parte da crônica toda. O prenúncio pode ser usado para muitas coisas, mas ele deve ser reservado para aquelas coisas que serão mais dramáticas. No entanto, o uso excessivo desta crucial técnica de narração irá somente confundir o foco e desviar de algumas

coisas estão tentando ser destacadas. Use-o com moderação e ele ajudará, e não dificultar, a estória que você planeja contar.

O Elenco de Apoio

A Gehenna não é uma coisa pequena, e mesmo o mais pessoal dos fins terá um elenco de personagens potencialmente grande atuando todo papel de apoio concebível. Embora este conto se foque nos personagens dos jogadores, o resto dos personagens vampiros e mortais não podem ser vistos somente como uma decoração de vitrine e carregadores de lança. Como eles reagem à Gehenna e aos personagens neste momento é muito importante, e você deve pensar seriamente sobre o que estes personagens estarão fazendo quando chegar o Dia Julgamento. Para a maioria dos vampiros, a Gehenna é o fim de algo, mas exatamente do quê, quase ninguém consegue concordar. É um período que muitos veem como somente alegórico; eles realmente não acham que acontecerá. Eles veem os assim chamados de sinais de sua chegada como nada mais do que eventos que foram mais provavelmente para ocorrer de qualquer forma, dado à natureza menos que perfeita dos filhos de Caim. Quando vier, se eles a reconhecerem, a maioria destes Membros irão provavelmente estar mais do que um pouco perturbados – muitos completamente atordoados. No entanto, outros estão mais preparados para a eventualidade, mesmo se somente em um nível supersticial. Alguns, como os da Mão Negra e certos cultos da Gehenna, na realidade esperam ansiosamente por isto e fizeram muitos planos sérios para exatamente o que eles irão fazer quando a noite finalmente chegar. Mas como você lida com tudo isto? Não se preocupe com as estrelas do drama, os personagens. Eles irão praticamente fazer o que eles quiserem. Mas como você imagina o que cada um dos outros Membros na crônica fará quando a Gehenna começar? A seguir estão apenas algumas ideias que podem ajudá-lo a descobrir isto.

Vamos primeiro dar uma olhada nos outros Membros da cidade. A menos que a população local inteira de Membros consista somente dos personagens, os outros na cidade terão as suas partes para atuar. Dependendo de como a Gehenna aconteça, eles poderiam estar fazendo qualquer coisa, de sentar no telhado e esperar por Caim para vir e beber as suas almas para tentar o seu pior para tomar o controle total da cidade e estilhaçar a Máscara ao demonstrar as suas Disciplinas nos noticiários da noite. Tudo isto é muito bom, mas é como as suas ações ou inações afetam os personagens que é mais importante. A audiência não se importa com o que acontece às pessoas no fundo, não importa o que eles estiverem fazendo, eles somente querem saber o que está acontecendo no centro do palco e como isto preocu-

pa as estrelas. Lembre-se disto. Como um Narrador, você pode ter todos os tipos de boas motivações para estes personagens de apoio darem certo, todas as maneiras de agendas e planos secretos. Estes planos importam, mas se eles não farão qualquer real diferença para os personagens agora, eles apenas não são dignos de se gastar muito tempo. Ao invés, pense sobre os relacionamento que estes Membros têm com os personagens e como eles serão usados. O príncipe irá finalmente se decidir em esmagar a gangue anarquista que os personagens estão em separação amistosa? Os personagens responderão? Como? E sobre o Toreador que deve à eles um grande benefício? Ele virá para ajudá-los agora, dado às circunstâncias, ou ele irá trapaceá-los e fugir, cobrindo a sua própria bunda ao invés de honrar o seu débito?

Naturalmente, até os Membros sem relacionamentos próximos com os personagens estarão fazendo algo que pode afetá-los. Novamente, dependendo da maneira como as coisas acontecem, os membros podem buscar enfrentar quaisquer horrores que a Gehenna traz, puxando juntos como uma comunidade na esperança de que os seus talentos e recursos combinados farão algum bem. Rivalidades de séculos de idade podem se dissipar quando inimigos antigos forjam um fronte sólido contra o que vir em seu caminho. Ou, eles podem todos fazer o oposto, buscando os seus próprios meios de sobrevivência, cada Membros por si. É claro, poderia ser uma mistura de ambos, com algum alguns bandos juntos para a defesa, enquanto o resto desmorona. Se a Gehenna não for tão apocalíptica, muitos Membros podem ser tão obtusos e absortos quanto a nem sequer perceber isto até ser tarde demais. Eles podem continuar ignorando os pessimistas iludidos e seus mitos tolos direto até as suas aterrorizantes próprias Mortes Finais cumprimentá-los. Alguns, entretanto, podem ser especialmente perceptivos e terem se preparado antes do tempo, acumulando informação e planos que se provem úteis aos personagens.

Olhe para a Natureza de cada Membro. Esta é uma boa forma de determinar como tais personagens lidam com o fim. Um Mártir pode se lançar em um combate, pronto para encontrar o seu criador, enquanto que um Solitário irá provavelmente se remover da companhia de outros, buscando encarar o seu destino sozinho e em suas próprias condições, independentemente das consequências. Um ranzinza é provável que faça apenas o mínimo para ajudar os outros, reclamando da futilidade disso tudo e lembrando os outros de que ele sabia que ia ser assim tão ruim. Um Cuidador pode passar as suas últimas noites cuidando de sua coterie e fazendo o que ele pode para ajudar o maior número possível, Membros e mortais igualmente.

Além do ambiente local, as seitas e os vários gru-

pos divididos nos quais a maioria dos Membros reivindicam adesão podem também desempenhar um papel em sua Gehenna. Se os personagens em seu jogo forem Sabá, então será imensamente mais importante olhar para como essa seita lida com o fim, mas pelo menos alguma atenção deve ser gasta na Camarilla, os anarquistas e talvez os outros grupos, também. Se nada mais, pelo menos os jogadores irão querer a satisfação de ouvir algo sobre o que aconteceu com eles. Apesar de muitas formas que a Gehenna poderia acontecer e as ainda mais numerosas formas que as seitas podem responder à Gehenna, algumas coisas precisam ser consideradas, aconteça o que acontecer. Primeiro, decide qual é a reação geral das seitas para o fim. Similar à como os Membros locais reagem, mas em uma escala global, a seita irá se juntar, mais unida agora do que nunca? A seita irá se desfazer nas cicatrizes? A sua reação será uma mistura de ambos?

Independentemente do que seja, como irá acontecer? Se eles vierem juntos nesta hora de necessidade, é porque os líderes da seita usam todos os métodos draconianos disponíveis para impor isto, ou é uma reação das classes mais baixas nascida da recém descoberta coragem e moral em face da Gehenna? Isto fará uma diferença muito grande, não apenas para a forma que tudo termina, mas para os próprios personagens. Por exemplo, se a seita se desintegra silenciosamente, com os seus membros preferindo encarar o fim como indivíduos, então os personagens devem ver isto refletido na forma de seus ex aliados abandonando-os, na forma de seus líderes desaparecerem ou simplesmente atrapalhando-se ao impotentemente tentar se exhibir às tropas. Por outro lado, se a queda da seita vir como resultado de uma briga interna, então mostre isso. Os ex aliados dos personagens se viram contra eles, seus líderes se tornaram traidores e o sangue corre nas ruas. Em outras palavras, não apenas diga aos jogadores o que está acontecendo, mostre à eles por meio de seus personagens. Isto é uma forma bem mais efetiva de conduzir o impacto do que estiver acontecendo com a sua seita, se ela desmoronar em medo ou se tornar uma centelha de esperança como resultado do valor heroico. Esta é a hora para se certificar de que os personagens não são deixados esperando nas arquibancadas, apenas observando a ação. Eles podem não ser os indivíduos mais poderosos no palco da Gehenna, mas eles devem ainda ter uma função importante para desempenhar.

Além das seitas estão os próprios clãs, junto com as várias linhagens. Primeiro, vamos deixar uma coisa bem clara: não importa o quão próximo um clã pareça, não importa o quão leal seus membros alegam ser, um clã é nada mais do que uma família grande. Embora a família possa reivindicar pela sua parte de gênios, ar-

tistas, líderes, visionários, diplomatas, indivíduos sagazes e senão estimáveis, estes são a minoria quando comparados com os assassinos, ladrões, sadistas, pervertidos, traidores, brutos, idiotas, psicóticos e francamente perdedores que compartilham do mesmo sangue, pelo menos se vistos de uma perspectiva mortal. Os personagens irão provavelmente cair no primeiro grupo, mas eles são a exceção. Como tal, quando as coisas ficam difíceis, qualquer semblante significativo de lealdade, devoção, apoio, proteção e até cuidado que pode uma vez ter existido, poderia desaparecer da noite para o dia. Isto não significa que alguns membros do clã possam não fingir que tal coisa não é o caso, especialmente aqueles que desejam pedir assistência e serviço de seus irmãos de sangue mais fracos, mas na realidade, isto não irá realmente significar mais nada. Apenas estes clãs ou linhagens que têm algum laço poderoso, místico ou filosófico um com o outro podem ser seguramente assumidos de permanecer relativamente unidos durante a Gehenna. Os Malkavians podem ouvir as palavras do próprio Malkav, um evento que poderia possivelmente fazê-los agir juntos em direção a algum objetivo, ou os Setitas podem acreditar que Set retornou e os chamou para as armas. Sem este tipo de motivação, ou sem uma real compaixão da parte de um vampiro para com os outros de sua espécie, os Membros podem ignorar tais distinções e olhar mais em direção à sua seita e coterie para as suas necessidades do que a sua grande família consanguínea.

Então existem os vampiros antigos, os anciões realmente antigos, os Matusaléns e sim, os Antediluvianos. As seitas são sem sentido para criaturas cuja única preocupação é provavelmente ser o seu próprio destino pessoal, outros vampiros que sejam amaldiçoados. O quanto Absimiliard realmente se importa com a Camarilla? Até o conceito de clã tem importância somente se o Antigo tiver uma forma única de tomar vantagem de seus descendentes ou tiver uma boa razão para temer-los mais do que os outros Membros. A verdade é que nenhum Antigo tem absoluto controle sobre a sua progênie, portanto isto também se torna relativamente irrelevante. O que é importante para estes deuses do sangue é a simples autopreservação – assumindo que eles se preocupam em tomar qualquer ação que leva ao fim da estrada, uma vez que muitos estão imersos em tédio que eles podem dar as boas-vindas ao juízo final. Certamente, alguns destes vampiros possuem Disciplinas e recursos que podem exceder as de quase qualquer outro Membro em um campo de jogo normal, mas não deixe esquecer que a Gehenna não é um campo de jogo normal. Ela é a última. É onde as últimas batalhas são travadas e os Antigos vaidosos, junto com a maioria, se não todos os outros Membros, finalmente caem. Por causa disto, os mais antigos Filhos de Caim não iriam deixar de dar o máximo de si. Agora é o mo-

mento quando eles colocam todas as forças e desencadeiam os seus mais incríveis e destrutivos poderes sobre o mundo.

Por causa de quem são estes Antigos, você pode não ter uma lista de características para todos estes caras. Portanto, como você determina como cada um reagirá e o que cada um almejará fazer? Basicamente, isso vai ter que ser uma chamada de julgamento, uma feita ao considerar o que cada um desses Antigos representa tanto no sentido literário quanto no dramático. Tome Augustus Giovanni, por exemplo. Assumindo que você pretende usá-lo em sua versão da Gehenna, o que ele fará? Bem, dado a sua própria ascensão ao poder, está bem claro que ele é um desgraçado faminto por poder que irá praticamente fazer qualquer coisa para conseguir o que ele quer. Ele também é o mestre quase incontestável das artes necromânticas, provavelmente tão confortável quanto qualquer vampiro no mundo dos mortos quando ele está no mundo dos vivos. Ele é essencialmente independente. Ele não gosta de trabalhar com outros, a menos que seja ao estrangulá-los. Portanto, quando a Gehenna estiver ao longo acontecendo, é provável que Augustus irá procurar por quaisquer formas possíveis que ele possa usá-la para ganhar ainda mais poder, ou tudo isso. (Isso provavelmente vai ser quantos dos vampiros verdadeiramente antigos reagem primeiro, a propósito). Ele irá provavelmente procurar uma maneira de usar o aspecto absolutamente mais poderoso de suas artes necromânticas para dar à ele a vantagem também, apostando que não há outro vampiro na existência que possa derrotá-los nesta arena. E finalmente, ele fará isso da sua forma e sem ajuda.

Exatamente o que isto significa pode variar muito, mas esse é o seu modus operandi, portanto ele vai mantê-lo. Claro que, ele está quase certamente condenado, mas ele não sabe disto, e mesmo se ele soubesse, ele não vai se deixar acreditar nisso. Os matusaléns irão provavelmente ficar atentos enquanto estiverem tomando o campo, temerosos de que a fome a fome de seus senhores retorno, e será mais provável buscar aliados de conveniência até eles se tornarem, bem, não mais convenientes. Não deve nunca ser esquecido que tais monstros têm estado por aí a muito tempo, que de alguns para nenhum sequer pensa o mesmo como os Membros mais jovens. Esses predadores sobrenaturais têm assombrado as sombras do mundo desde tempos imemoriais, e eles não vão estar olhando para a Gehenna em tons de cinza. Para eles, é tudo sobre ganhar ou perder o movimento final na Jihad. Não veem realmente o meio termo.

A função do gado não deve também ser subestimada. De fato, é imperativo que ele seja levado em consideração. Se a Gehenna é algo óbvio, ou se resulta em um levante violento entre os os Membros,

então os mortais vão perceber que os vampiros estão no seu meio e agem de acordo. Naturalmente, isso vai significar que o mundo não mais será o lugar que era, para mortais ou vampiros igualmente. Pense na Inquisição para sugestões sobre como os mortais reagem ao fato de que um hospedeiro de predadores bestiais foi alimentando-se deles como parasitas por eras. Agora pense sobre todos os avanços tecnológicos que vieram junto desde a Idade Média e como eles podem fazer uma guerra mortal contra os vampiros um conflito muito mais mortal do que o tal último conflito. Avanços na coleta e análise de inteligência, ciência forense, estratégia militar e armamento, compartilhamento de informações e análise estatística e comportamental darão ao gado vantagens que eles não tiveram durante a Inquisição. Somente aqueles membros bem informados sobre tais coisas ou afortunados o suficiente para ter influência com o gado que são, serão capazes de escapar dos caçadores por muito tempo. Se as notícias de vampiros seguirem pública a histeria e o caos podem se suceder, com o equivalente moderno das turbas empunhando forcados tornando-se um esteio todas as noites. Se, por outro lado, as notícias permanecerem restritas à inteligência secreta e organizações militares, então a guerra será enfrentada mais cuidadosamente e silenciosamente, mas não menos drama-

ticamente.

A Gehenna deve significar o Fim literal do Mundo e isso é sabido, os mortais serão conduzidos à extremos ainda maiores. Tumultos sem precedentes, ondas de crimes, suicídios histeria religiosa, ação militar e qualquer outra coisa concebível pode estar acontecendo em adição aos eventos causados ou direcionados aos Membros. Entretanto, atos espontâneos de abnegação e heroísmo também devem ocorrer no meio da escuridão. Apesar de todos os nossos pecados e tendências desprezíveis, as pessoas são surpreendentemente capazes de atos surpreendentes de misericórdia, bondade e sacrifício. Não deixe isso de fora, ou distorcerá demais as coisas. Mesmo se o mundo se distorcer e por causa dos pecados desenfreados dos vampiros e humanidade, lembre-se que os jogadores que pelo menos houve alguma virtude. E se a redenção for possível, se o Fim do Mundo puder na realidade ser evitado na sua história da Gehenna, então foque-se nesse ponto e deixe esta virtude ter uma chance de mudar o destino do mundo.

Crônicas da Pós Gehenna

A Gehenna não tem de significar o fim absoluto para todas as crônicas ou para todos os personagens. Enquanto puder ser discutido que ainda ter um vam-



piro a sobreviver ao ataque para continuar a sua existência predatória, isto anula o propósito e a justiça poética da Gehenna, e muitos grupos irão querer explorar o que pode acontecer depois, assumindo que uma Terra habitável permanece quando tudo estiver acabado, é claro. Não importa que tipo de consequência você escolha, as coisas vão ser muito diferentes de qualquer coisa que veio antes. Se os vampiros sobreviverem – se apenas um par ou uma sociedade inteira dos mortos-vivos – isto ainda vai ser uma mudança dramática da não vida antes da Gehenna. Para começar, haverá muitos poucos vampiros, não importa como você fatie isso. Enquanto a população mortal não tiver sido reduzida à um nível similar, isso significará que cada Membro (ou o que eles quiserem se chamar agora) irá potencialmente ter um enorme rebanho para se alimentar. Isto sozinho é uma tremenda vantagem. Também significa que cada um pode potencialmente esculpir um domínio muito grande por conta própria sem ter brigado com outros vampiros. Isso também significa que a sociedade vampírica, como ela antes existiu, se foi. Quais regras de conduta social, associação política e exposição à humanidade irão os sobreviventes agora criar? Realmente, qual quer coisa é plausível. É altamente improvável que quaisquer vampiros sobreviventes serão tão tolos quanto ao tentar governar abertamente sobre os mortais, pois eles provavelmente estão em desvantagem numérica agora e não têm o tipo de influência que eles antes tiveram como membros de uma coterie, um domínio e uma seita. Se os sobreviventes estiverem familiarizados um com o outro, em todas as probabilidades eles irão imediatamente avaliar o relativo poder dos outros, pensando pensamentos típicos de vampiro tais como, “De qual geração é o Lick na próxima cidade? Ele irá tentar me diablerizar, ou eu posso pegá-lo primeiro?” e “Como eu consigo fazer um laço de sangue nele?”. Dado o tempo suficiente e a provável falta de lições aprendidas, as coisas irão eventualmente se repetir. Embora externamente tudo possa parecer diferente, vampiros são vampiros, e a menos que eles tenham mudado显著mente após a Gehenna, os vampiros permanecerão verdadeiros à sua natureza por causa de suas necessidades, impulsos e o conhecimento que eles possuem.

Um outro futuro possível é que todos os Membros sobreviventes congreguem em um local, talvez uma cidade que eles apelidam de Nova Enoque ou a Terceira Cidade. Pode ser que os mortais saibam quem e o que eles são e conduziu eles à esse lugar em um esforço para pelo menos contê-los, se não na realidade exterminá-los todos. Talvez uma paz tensa surja, uma que deixe os vampiros ter a sua cida-de enquanto eles ficam quietos. Isso poderia ser um bom lugar para começar um novo tipo inteiro de crônica. Os vampiros provavelmente criam primeiro regras contra a nova progénie, assim como Caim fez, de formar a não criar muita competição. Mas em tempo, alguma trapaça, e muito antes, as crias estão batendo o pé e ignorando os seus anciões. Então

alguém sai, uma vampira escapa da cidade e o real problema ocorre. Ela entra sorrateiramente em outra cidade, e talvez ninguém saiba que ela que ela fez isso. Então, no clássico estilo vampiro, ela estende os seus tentáculos em cada parte da cidade para ganhar influência e usar isto para a sua vantagem. Talvez ela seja na realidade mandada a fazer isso de forma a basicamente comprometer a segurança que mantém os vampiros presos na outra cidade, uma noite fatal obtendo êxito em derrubar os muros e mais uma vez liberando os vampiros para o mundo em liberdade.

Também pode ser divertido ter os vampiros juntos (pelo menos no começo) apenas por segurança em quantidade, mas os mortais não estão cientes das suas existências. Eles atuam mais silenciosamente nos bastidores, e eles lentamente ganham mais e mais poder em uma grande cidade de crescente importância. Os personagens conseguiriam uma chance de se tornarem profundamente envolvidos nas políticas e intrigas, sempre cuidadosos com a tecnologia que poderia ser usada para detectar e destruir todos os seus planos. Eventualmente, as crias viriam a estar e provavelmente se espalhar para fora, estabelecendo outros domínios, mas a Terceira Cidade seria a sede do poder, pelo menos por um tempo. Os vampiros lá, os personagens incluídos, é claro, teria de formar uma nova sociedade, levando em consideração a geração e outras questões sérias. Isso forneceria uma boa dose de desafio, e talvez em algum lugar ao longo do caminho, um novo mito para os vampiros se ergueria – um que contasse o conto do começo dos vampiros na Primeira Cidade.

Entretanto, nem toda futura crônica precisa ressuscitar o antigo mundo dos vampiros como alguma fênix terrível. Pode ser o caso de que alguns vampiros sobreviveram, ou que eles não são mais os mesmos, e o antigo ciclo está verdadeiramente quebrado. A nova crônica pode partir em uma direção muito diferente, talvez os personagens decidam que eles se comprometerão a caçar quaisquer vampiros remanescentes, tanto porque eles sentem remorso e desejam se redimir diante dos olhos de Deus, quanto apenas porque eles podem e eles veem isto como a coisa certa a fazer. Eles poderiam se tornar rum time de caçadores muito especiais, e a crônica poderia se tornar uma série de encontros onde eles rastreiam e destroem os outros vampiros sobreviventes do mundo. Isso também não tem de ser tão vídeo game. Talvez os personagens descubram que alguns dos outros sobreviventes também se sintam terríveis e desejem que eles não mais fossem vampiros, uma forma de introduzir a compaixão e um profundo significado nas estórias. Ou talvez eles descubram para o seu choque e horror que dois dos Antediluvianos sobreviveram à Gehenna e eles ainda estão continuando com as suas Jyhads pessoais até o fim. Os personagens podem até descobrir que eles têm sido até agora peões desavisados de um desses Antigos, enviados para arruinar os esquemas de seu rival. Se bem feito, esse tipo de situação pode reintroduzir

o senso de horror que os personagens pensaram que tivesse se encerrado com a Gehenna.

Uma terceira possibilidade para acompanhar o holocausto da Gehenna é para os personagens terem se tornado mortais como resultado dos eventos da Gehenna. Para tal crônica ter qualquer apelo dramático, os personagens precisam ser tão importantes e encarar inimigos e outros desafios tão empolgantes quanto eles foram como vampiros. Talvez os personagens retenham uma de suas Disciplinas, mas ao invés de ser alimentados com vitae, ela é agora simplesmente movida pelo o seu próprio sangue mortal, algo que eles não podiam mais prover tão facilmente. Ou talvez eles são simplesmente capazes de usar o extraordinário conhecimento que eles já possuem para buscar e destruir outros monstros que podem permanecer na Terra, tal como lobisomens e demônios. Vários jogos Storyteller fornecem uma lista sem fim de antagonistas possíveis para estes personagens. A chave, novamente, é apenas se certificar de que o drama é proporcional com o tipo de drama que os jogadores ficaram acostumados a quando jogavam a antiga crônica. Talvez os personagens decidam corrigir os erros de suas próprios passados, ajudando aqueles que eles machucaram quando eles eram vampiros e colocaram um fim à maior parte da falida moralidade de seus ex-aliados, serviços e contatos mortais. Por exemplo, se as ações dos personagens como Membros tivessem resultado no fechamento de uma fábrica que antes empregou aproximadamente 10 por cento dos residentes da cidade, eles podem agora tentar ajudar a reabrir a fábrica ou do contrário ajudar os desempregados da cidade. Se os personagens tiverem feito coisas que beneficiaram o submundo criminal – talvez eles tivessem transformado um chefe da Máfia em um carníval de forma a ganhar influência sobre esta organização – eles podem se dedicar a agora derrubar a Máfia local como um tipo de penitência por seus muitos crimes do passado. **O Mundo das Trevas:** Máfia forneça uma riqueza de ideias de como executar esse tipo de crônica.

Pode na realidade ser mais apropriado não tentar criar uma crônica nova inteira, mas simplesmente executar uma estória ou duas mais como um epílogo à Gehenna. Assim fazê-lo tem a vantagem de evitar o risco de diminuir a antiga crônica e os personagens, enquanto ainda oferecer aos jogadores algum tipo de conclusão ao drama da Gehenna. Qualquer crônica nova terá tantas expectativas para corresponder que pode ser melhor evitar o risco. E se os personagens não mais encontrarem o mesmos tipos de desafios? E se a premissa for boba? E se a trama apenas vagueia e não tem real significado?

Um epílogo tem o benefício de ser capaz de manter o mesmo senso comum de drama e importância, carregando os temas da crônica à uma conclusão final e pós-climática. Pode deixar os jogadores verem o que acontece ao mundo e seus personagens quando tudo for dito e feito, sem forçá-los a tentar se reinventar,

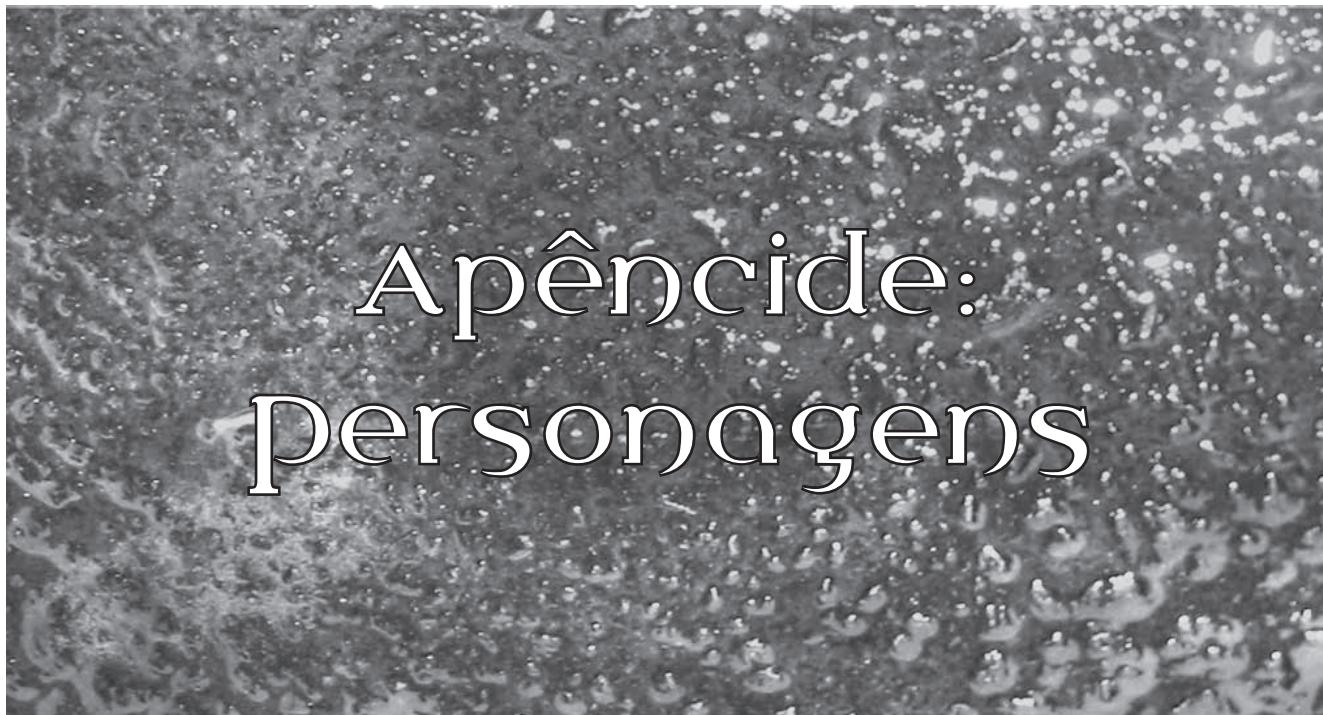
algo que geralmente falha. Quantas sequências de Hollywood são realmente boas? Quantos filmes ainda arrasam quando tornados em séries de televisão? Não muitos. O mesmo vai para uma crônica. Se realmente foi tudo o que você queria que fosse, se realmente impressionou os jogadores e os manteve retornando por mais, e se a sua Gehenna realmente bateu o prego na cabeça e trouxe a coisa toda à um cataclisma extremamente satisfatória conclusão, então é provavelmente melhor parar lá, sente-se e aprecie o resplendor. Um epílogo pode ser muito curto ou pode na realidade se alongar por algumas sessões, o que for preciso para embrulhar bem as coisas de modo que os jogadores sentam que o que acabou de terminar foi o melhor encerramento possível. É possível que um epílogo possa continuar mais tempo do que o esperado, mesmo se tornando involuntariamente em uma nova crônica. Esse tipo de continuação natural é muito provável de continuar a ser bem melhor do que qualquer coisa intencionalmente planejada a frente do tempo, se ela ocorrer.

Um outro estilo que os grupos podem querer tentar após a Gehenna é o da reprise. Execute a estória da Gehenna novamente, mas desta vez dê aos jogadores personagens inteiramente novos, talvez membros de uma outra seita, ou talvez anciões, ou algo parecido. A ideia é permitir que eles vivenciem a Gehenna a partir de um novo ponto de vista, um da qual a coisa toda possa parecer bem diferente em muitos níveis. Talvez seus antigos personagens foram anciliaes da Camarilla que foram aterrorizados e rogaram à Deus no final por perdão por todos os seus pecados. Agora dê à eles personagens da Mão Negra e deixe-os encarar e até se exultar na Gehenna, lutando até o último como guerreiros sagrados de Caim, prontos para encontrar a Morte Final e ser garantida a promessa de seu progenitor. Não somente os jogadores podem na realidade fazer algo diferente em termo de ação, mas eles descobrirão que a Gehenna revela coisas muito diferente em diferentes Membros. Esse tipo de visão alternativa também não precisa ser salvo para após a coisa toda estiver acabada. Você poderia usar isso durante a sua primeira crônica da Gehenna, cortando para frente e para trás entre um e outro conjunto de personagens. Ao invés dos personagens serem Membros diferentes, pode-se até ser mais divertido tê-los sendo tipos de monstros inteiramente diferentes, mas usando este mesmo método de corte de cena. Cada uma das outras linhas de jogos de Mundo das Trevas também tem a sua própria versão do fim, portanto os jogadores podem conseguir ver isso se desdobrar enquanto Lupinos ao mesmo tempo em que eles vivenciam isso como Membros. As diferentes perspectivas que eles teriam seria radical, dando à eles uma apreciação inteiramente nova de algumas das outras criaturas que assombram o seu mundo. A única palavra de cautela aqui é ser muito cuidadoso em descobrir exatamente o que o Fim do Mundo significa. A Gehenna dos vampiros é um animal muito diferente

do Apocalipse dos lobisomens e a Ascenção dos magos. Crossovers forçados demais podem na realidade acabar jogando tanta água na versão do fim que ele não mais valha a pena o trabalho de executá-lo.

No final, você pode apenas querer executar uma crônica de **Vampiro** inteiramente nova, uma com todos os novos personagens que tomam o lugar bem antes da Gehenna ou simplesmente selecione como se o último nunca tivesse acontecido e talvez nunca irá. Certamente não há nada de errado com isto. Muito mais estórias aguardam para ser contadas, muito mais temas são deixados para explorar, e muito mais personagens podem ser conjurados. A Gehenna é o fim de algo, não há dúvidas sobre isto,

mas não tem de ser o fim do seu jogo, e certamente não deverá significar o fim de sua narração. Apenas faça isso significar algo, de modo que mesmo se você começar uma nova crônica inteira e agir como se a último nunca existiu, o eco da Gehenna e o que os personagens e os jogadores vivenciam e descobriram enquanto jogando ela ainda deve continuar, no entanto fracamente. Não deixe que toda esta Gehenna tenha significado caído no esquecimento enquanto o seu grupo segue em frente. Mesmo se tudo estiver completamente diferente na próxima crônica, mesmo se for um jogo e gênero inteiramente novo, leve com você algo da Gehenna. Torne a Gehenna algo digno de ser lembrado.



Ferox, O Servo de Deus

Antecedente: Ferox nasceu filho de Boudicca, rainha dos Icenos Celtas, e passou a maior parte de sua jovem vida testemunhando a crueldade dos Romanos e defendendo o seu próprio povo. E foi eventualmente capturado com a sua mãe e destinado à morte, mas alguns Brujah por trás dos bastidores se admiraram da determinação do menino e decidiram mantê-lo para si. Ele se tornou um carníçal para os Brujah por um tempo, mas ele foi capturado pelos Ventre durante uma batalha posterior e, ao invés, veio a servir este clã, sua lealdade inabalável ganhando para ele altas estimas de seus novos mestres. Ele serviu principalmente como um de seus agentes na Igreja primitiva, onde a sua fé pessoal começou a crescer enquanto ele estudava todos os textos religiosos que ele conseguia colocar as suas mãos. Com o tempo, ele começou a questionar a forma que os Ventre dominavam sobre a humanidade, preocupando-se com a possibilidade de a Igreja retaliar – uma linha de pensamento que irritava os seus mestres. Como resultado, ele foi negociado para o Clã Tremere em troca de um favor, e ele se encontrou servindo uma estirpe de mestre morto-vivo inteiramente diferente.

O seu tempo com os Tremere horrorizou progressivamente ele. Ele observou enquanto eles faziam experimentos em outros Membros, criando a raça escrava de Gárgulas, a qual ele sentiu pena. Logo, com a sua fé tendo crescido consideravelmente poderosa,

ele não aguentou mais, portanto ajudou a organizar a infame Revolta Gárgula. Como consequência deste evento fatídico, ele foi Abraçado por aqueles que ele salvou de forma a agradecê-lo e salvá-lo da morte - pois



ele não tinha mais o vitae Tremere para sustentá-lo. O abraço não apenas fez a maioria de suas memórias passadas desaparecerem, mas também fez a sua fé aumentar ainda mais. Ele logo veio a acreditar que ele e a sua espécie eram os anjos caídos bíblicos, condenados pela rebeldia passada à Deus e agora se colocam na terra para buscar a redenção. Ele viu que parte de sua tarefa era também ser o guerreiro e evangelista de Deus, portanto ele passou a maior parte de sua não vida buscando unir aquelas Gárgulas com o livre arbítrio sob a sua bandeira. Ele odeia os Tremere por sua escravização das Gárgulas, e ele acredita que os Nosferatu são na realidade a prole de demônios que devem ser destruídos sempre que possível.

Imagem: Ferox é uma Gárgula branca com asas grandes e rosas, olhos albinos que brilham com a luz de sua fé. Ele mantém seus olhos escondidos por trás de óculos escuros. Ele tem chifres em espiral em cima de sua cabeça, uma boca pequena e um queixo pesado. Ele geralmente veste um manto de coral enfeitado de roxo, um colar de crucifixo e/ou um brinco de cruz.

Dicas de Interpretação: Você é o servo escolhido de Deus e está constantemente entristecido pela corrupção do mundo. Você é paciente, e você não machuca muito os neófitos, a menos que eles pareçam inclinados a destruir você. Fique ajustando seus óculos escuros.

Para mais informações detalhadas sobre Ferox, veja o **Kindred Most Wanted**.

Clã: Gárgula

Senhor: Rocio

Natureza: Juiz

Comportamento: Cuidador

Geração: 8^a

Idade Aparente: Indeterminado

Físico: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Social: Carisma 5, Manipulação 1, Aparência 0

Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Sabedoria 5

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 5, Coragem 5

Talentos: Prontidão 3, Briga 5, Diplomacia 4, Esquiva 4, Empatia 3, Instrução 3, Intimidação 4, Liderança 5, Manha 2

Perícias: Empatia com Animais 3, Escalar 2, Interrogatório 3, Meditação 3, Armas Brancas 5, Pesquisa 3, Furtividade 5

Conhecimentos: Arquitetura 5, História da Arte 2, Burocracia 5, História 3, Direito 2, Linguística 5, Literatura 5, Ocultismo 1, Filosofia 2, Teologia 5

Disciplinas: Animalismo 4, Auspícios 2, Celeridade 4, Dominação 3, Voo 5, Fortitude 5, Obeah 4, Ofuscação 2, Potência 5, Metamorfose 2, Visceratika 5

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Rebanho 2

Humanidade: 9

Fé Verdadeira: 9

Força de Vontade: 10

Alia, A Mensageira de Deus

Antecedente: Nascida de um pai Membro e uma mãe mortal, a vida de Alia nunca foi normal. A partir do momento que ele chegou à condição de mulher, ela percebeu que ela foi escolhida para algo especial, porque é quando ela primeiro ouviu a voz de Deus e descobriu a sua missão divina. Ela viajou com três Caitiff que serviram como seus protetores e bajuladores até ela ter encontrado Ferox e entregado a Palavra de Deus. Desde então, ela tem viajado com a Gárgula onde quer que ele vá, pois Deus disse a ela assim o fazer. Ela nunca esteve segura de onde isto tudo levaria, e ela sempre se preocupou com qual seria o seu destino, mas ela nunca se desviou de sua missão e não tem intenção alguma de assim o fazer. Para ser honesta, se ela não fosse uma mensageira para Deus, ela não tem ideia do que ela faria consigo mesma.

Imagem: Alia é uma garota igualmente pálida e magra que parece ligeiramente mais jovem do que a sua idade em razão de suas características como de uma criança abandonada. Seus cabelos loiros caem direto pelo meio de suas costas e seus olhos castanhos claros parecem quase dourados quando a luz os atinge na medida certa. Ela tem um sorriso terno, mas na maior parte do tempo as características dela são colocadas numa expressão mais séria e determinada, pois ela tem muito a pensar e fazer. Ela não tem tatuagens ou piercings, e ela veste jeans e um simples



top, junto com o que o clima ditar. Apesar de sua aparência fraca, algo sobre ela chama a atenção e é um pouco intimidador para alguns que se encontram com ela.

Dicas de Interpretação: Você não sabe porque Deus escolheu você para ser o Seu mensageiro, mas Ele o fez e é assim que é, goste ou não. Você não é perfeita, e você sabe disto, mas você fará o seu melhor para servir Deus e transmitir a Sua Palavra sempre que Ele falar. Você nunca pensa muito sobre o certo e o errado, mas nem você tem certeza que as suas decisões estão sempre corretas. Tudo o que você sabe é que você se considera ser uma boa pessoa, apesar das circunstâncias de seu nascimento. Você tenta ajudar os outros, mas fica às vezes com medo do que isso envolve. Você fica com Ferox porque você sabe que você deve, mas você fica às vezes desconfortável perto dele – não por causa de sua estranha aparência, mas porque você acredita que às vezes ele parece muito moralista. Esse é o tipo de servo que Deus realmente quer?

Para as regras completas sobre os vampiros, veja **Tempo de Sangue Fraco**.

Clã: Dampiro

Senhor: Nenhum

Natureza: Conformista

Comportamento: Mártir

Geração: nenhuma

Idade Aparente: 18

Físico: Força 1, Destreza 3, Vigor 2

Social: Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 3

Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Sabedoria 4

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 4, Coragem 3

Talentos: Prontidão 3, Empatia 3, Intimidação 1, Intuição 4

Perícias: Meditação 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Enigmas 3, Teologia 2

Disciplinas: Auspícios 1, Celeridade 1, Obeah 1

Antecedentes: Aliados 1

Humanidade: 9

Fé Verdadeira: 10

Força de Vontade: 6

John Trent, O Tremere Pessimista

Antecedente: Também conhecido como Hector Trelane e Le Physicker, John é peão de um senhor que desafiou seus superiores ao Abraçar uma cria, pelo qual seu senhor foi sumariamente destruído em Viena. Os pecados do pai caíram sobre o filho, resultando nos Tremere enviando John para uma capela francesa onde ele passou a maior parte dos próximos dois séculos. A sua mente científica foi aplicada para

todo campo de estudo durante este período, embora a alquimia e a mais recente teoria evolucionária concebida vieram para dominar as suas atenções. Ele acreditou que os vampiros eram simplesmente um passo desajeitado ao longo da escada evolucionária da humanidade, e ele se dedicou em procurar os meios para avançar para o próximo passo ou final. Como tal, ele viu as práticas mágicas tradicionais de outro Tremere como inapropriadas e tornou público as suas visões sobre o absurdo da mitologia dos Membros e a estória de Caim. Esta atitude serviu somente para alienar mais ele de seu clã. Eles o chamaram de Le Physicker em zombaria, e quando a oportunidade finalmente veio para livrá-lo dele, os superiores da sua capela mandaram ele embora para Washington, DC sob a pretensão de que ele poderia se provar útil durante os problemas dessa cidade com o Sabá.

No entanto, Le Physicker não simplesmente desapareceu. O destino trabalha de formas inesperadas, e ela o levou para um lugar onde um dos Membros da Lista Vermelha, Petaniqua, foi derrotada por suas mãos. Agora um Alastor Vermelho, John encontrou-se pego em uma corrente dinâmica de políticas e intrigas, coisas que ele não tinha alguma experiência. Ele fez o seu melhor para sobreviver, mas ele basicamente se encontrou com bem mais inimigos do que aliados, e ele tentou o máximo que ele poderia para se extraer dos jogos maquiavélicos para que ele pudesse retornar a seu objetivo pessoal de transcendência. Foi neste momento que ele foi capturado por um covil de Membros adoradores de demônio e que as vendas que



ele tinha usado por toda a sua não-vida foi rasgada de seus olhos. A ele foi mostrado coisas que quebraram a sua vontade e mudou a forma que ele pensava sobre tudo em um instante. Ele finalmente escapou de seus acptores e não retornou para a Camarilla. Ele sentiu que o envolvimento com a seita somente o expôs aos horrores que ele testemunhou, portanto ele se tornou autarcas, encontrando refúgio onde ele poderia e usando o seu talento para pesquisar e experimentação para descobrir como melhor se preparar para o dia quando as terríveis coisas que ele havia visto aconteceriam. Em sua ausência, o rumor que chegou ao Círculo Interno de que ele havia cometido diablerie em um dos Anátemas, portanto ele foi declarado ele mesmo Anátema e colocaram ele no terceiro lugar na Lista Vermelha. Desde então ele foi perseguido pelos alástores, ávidos em reivindicar o Troféu por destruir o traidor que antes contava-se entre os seus números.

John Trent ainda sofre de pesadelos horripilantes por conta de suas experiências. Com muita frequência ele desperta ainda acreditando que seus sonhos sejam reais, e a sua paranoíia em um pico perigoso. Em tais momentos, ele fica inclinado à se mutilar, cortando um glifo hermético, africano e de outros ocultos na sua cabeça e braços na iludida esperança de que isto possa oferecer à ele alguma proteção contra as forças que ele acredita que estão fora para levá-lo. Além disso, ele continua a achar que o sangue de pessoas enfermas ou impuras seja inteiramente intragável.

• **Imagen:** John aparenta ser um homem magro, sombrio e perturbador de compleição pálida nos seus 30, cujas recentes experiências conferiram um aspecto feral às suas características. Ele prefere raspar a sua cabeça na maioria das noites, e se ele estiver sofrendo do pior de seus pesadelos, provavelmente é que ele se tornou grotesco ao cortar estranhos símbolos em sua carne. Ele geralmente usa equipamento paramilitar e couro preto, e ele mantém várias pistolas e facas ao alcance da mão, o melhor para protegê-lo de seus muitos inimigos, reais e imaginários. No geral, ele se apresenta relativamente uma figura intimidadora e às vezes até aterrorizante. Quando ele tem se apresentar em uma corte de Membros importante, ele se veste em roupas Virginianas arcaicas do século 19 e não raspa a sua cabeça, mantendo o seu preto e longo cabelo em um rabo-de-cavalo.

Dicas de Interpretação: Você antes foi um tolo ingênuo que acreditava em tais coisas como o triunfo da humanidade, a possibilidade de transcendência e o sonho de alcançar a perfeição humana final.

Você riu de seus companheiros Membros e suas mitologias absurdas e tolices supersticiosas. Agora você sabe melhor. Os olhos foram abertos para a rastejante e irracional escuridão que deverá eventualmente consumir a terra sem hesitar. Não há esperança na longa corrida; todos estão condenados, e ninguém disso ainda além de você. A única coisa que resta para você fazer é ver a sua própria segurança, tomar cuidado e se preparar para o fim. Quem sabe, talvez haja uma pequena chance de que você possa resistir tempo suficiente contra as hordas de demônios se você conhecer magias o suficiente e tiver armas o suficiente? Provavelmente não, mas certamente não vai doer tentar, certo? E enquanto você está nisto, talvez você possa aprender mais algumas coisas ao longo do caminho.

Clã: Tremere

Senhor: Muresh Kelbandu

Geração: 9^a

Natureza: Cientista

Comportamento: Sobrevivente

Abraço: 1838

Idade Aparente: 30

Físico: Força 1, Destreza 3, Vigor 4

Social: Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 4

Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Sabedoria 2

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 3, Intriga 2, Manha 1, Lâbia 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Cavalgar 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Alquimia 3, Enigmas 2, Linguística 3, Medicina 3, Ocultismo 3, Pesquisar 5

Disciplinas: Auspícios 4, Necromancia 2, Taumaturgia 5

Trilhas Taumatúrgicas: Alquimia 3, Manipulação de Espíritos 2, Controle do Clima 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Rebanho 2, Status 5 (Alastor)

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 5, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 3

Força de Vontade: 7

Ryder, Diablerista Reformado

Antecedente: Ryder nasceu nos primeiros anos do século 20 para um fazendeiro rural e sua esposa devota. A sua vida foi gasta ajudando os seus parentes, mas ele ficou cada vez mais inquieto e sentiu que ele não poderia ficar por mais tempo. Quando a Grande Depressão atingiu duramente a sua família,



ele percebeu que não havia mais nada que ele poderia oferecer e imaginou que ele era apenas mais uma boca para os seus pais terem de alimentar, portanto ele partiu por conta própria. Ele vagou pela nação oeste do Mississippi, pegando trabalhos estranhos e sustentando o seu estilo de vida errante o melhor que ele podia, com pouca preocupação com o futuro.

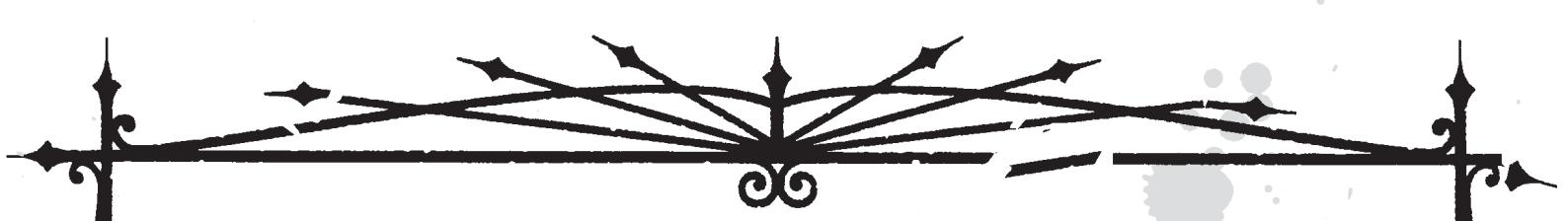
Uma noite ele se encontrou acampando em baixo do Grand Canyon, contemplando sobre a maravilha surreal, quando uma mulher repentinamente apareceu a uma curta distância atrás dele. Ela tinha mais ou menos a idade dele, com um longo cabelo ruivo e um olhar sobre ela que dizia que ela era a sua própria pessoa e nunca seria domada por qualquer homem. Ela tinha um olhar animal e ela se movia com a graça de um gato, mas ao invés de ficar com medo, Ryder perguntou a ela para se juntar ele durante a noite. O nome dela era Belinda e ela trouxe um brilho ao companheiro viajante dela, compartilhando estórias sobre os lugares que ela esteve e as coisas que ela viu até o céu ter começado a ficar mais claro. Ryder esperou que ela compartilharia o seu saco de dormir quando ela se moveu para próximo dele e beijou a sua garganta, mas ao invés ela afundou as suas presas em sua garganta e bebeu até se saciar. Quando ela terminou e o jovem ficou deitado imóvel sobre o solo vermelho sanguíneo, ela desembainhou um facão e deixou ele provar o próprio sangue dela. Quando Ryder acordou como um dos mortos-vivos, Belinda já havia ido embora, desapareceu na escuridão antes do amanhecer.

Por uma quantidade de anos ele aprendeu a sobreviver o melhor que ele podia, continuando a va-

gar para cima e para baixo das extensas pradarias, as cadeias montanhosas e o litoral das vastas terras do oeste do país. Ele encontrou Belinda mais uma vez, no Noroeste Pacífico, e ela explicou um pouco mais a ele sobre a sua herança, antes de desaparecer novamente. Ryder eventualmente se dirigiu para o leste e começou a se familiarizar com o novo terreno. Por um tempo ele esteve envolvido em algumas das confusões da Camarilla-Sabá em torno de Boston, mas em tempo ele se mudou para o sul, esperando evitar políticas tanto quanto possível. Ironicamente, foi em Washington, DC que ele foi pego em todas as maneiras de intrigas – um pouco demais, na verdade. Seu crescente desprezo por outros Membros levou ele a se associar com vários anarquistas, dos quais ele aprendeu a fina arte da diablerie. Ele tornou-se um homem caçado, mas ao invés de fugir da lei, ele atacou em vez disso. Foi durante um movimento muito ousado que ele caminhou direto para uma armadilha, ele foi ferido seriamente e entrou em torpor na zona rural de Maryland.

Quando ele finalmente acordou alguns anos mais tarde, ele se encontrou com John Trent – ou Hector Trelane, como ele se chamava neste período – que tinha acabado de chegar à cidade. Os dois acharam que apesar de suas diferenças, eles trabalhavam bem como um time, portanto eles ficaram juntos por um tempo. Quando o Sabá atacou a cidade e invadiu a Camarilla, a dupla foi separada. John Trent foi mandado de volta para Viena após destruir um dos Anátemas, deixando Ryder por conta própria mais uma vez. Nessa altura, ele havia baixado a sua geração uma quantidade de vezes e estava um pouco mais do que um animal feroz.

Foi então que ele teve a sorte de conhecer alguns Membros que foram capazes de fazê-lo realmente analisar o que ele havia se tornado. Os Filhos de Osíris ensinaram a ele o suficiente para que ele escolhesse um novo caminho, um onde ele tentaria enfrentar a Besta interna, ao invés de deixá-la controlar ele. A sua luta foi difícil, a maior parte sem qualquer apoio, mas eventualmente ele viu algum sucesso. Quando o seu clã se retirou da Camarilla, ele procurou Xaviar e descobriu coisas que o convenceu de que algo grande estava prestes a acontecer em breve, dando a ele pouco tempo para se preparar. Ele se dedicou a nutrir ainda mais a sua crescente humanidade, e quando ele ouviu falar que seu ex-companheiro foi declarado um Anátema, ele rapidamente se colocou a encontrá-lo, certo de que John Trent era inocente dos crimes que mereceu a ele o seu lugar na Lista Vermelha. Infelizmente, quando ele encontrou John, ele descobriu que o Tremere havia tomado a sua própria reviravolta



e era agora uma ruína paranoica e sem esperança, e possivelmente culpado dos crimes que ele era acusado. Ainda assim, Ryder não poderia abandoná-lo, especialmente se ele estava sendo caçado, portanto ele ficou ao lado de John desde esse momento na esperança de que talvez seria ele quem salvaria o seu amigo desta vez.

Desde que Ryder era uma criança, ele temia corpos d'água e, portanto, nunca aprendeu a nadar. O Abraço apenas aumentou esta fobia ao ponto de onde ele irá agora fazer o que for que ele puder para evitar ter de atravessar qualquer coisa mais larga do que um riacho de água na sarjeta, o qual ele ainda tentará contornar se possível. Ele usa um anel que ele ganhou em um carnaval pouco depois de deixar a casa de seus pais, o que ele veio a acreditar poder ser responsável por sua habilidade de facilmente ignorar os efeitos de magia usada contra ele. Se este for o caso, ou se a sua resistência à magia era algo imbuído quando ele se tornou um vampiro, é deixado para o Narrador decidir. Em ambos os casos, todos os usos de magia sobre ele sofrem uma dificuldade de +2. Finalmente, Ryder possui um senso excepcional do perigo, um tipo de sexto sentido que ficou mais afiado com o tempo. Como resultado, o seu jogador ganha um +3 quando estiver rolando para a iniciativa em combate e pode fazer uma rolagem de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para detectar uma abordagem perigosa alguns turnos antes de uma ameaça levantar a sua cabeça feia.

Imagen: A Besta tem sido a companheira de Ryder por bem mais tempo do que qualquer outro, e ela não foi gentil com ele. Ele carrega as marcas por todo lugar que alguém olhar, de suas mãos e pés como patas, ao focinho como de gato que lentamente substituiu o seu ex-nariz. Seus lábios estão permanentemente curvados para trás, e ele constantemente emite um rosnar baixo que assusta qualquer um muito próximo dele. Seus olhos são ferais e brilham estranhamente na luz, enquanto que as suas orelhas se afundaram para dentro de seu crânio. A sua carne é bem mais hirsuta do que o normal e ele caminha com um passo predatório que é verdadeiramente perturbante de se ver. Ele se veste com roupas frouxas e casuais que ajudam de alguma maneira pequena a compensar as suas características estranhas, embora ninguém iria confundi-lo com uma pessoa normal, mesmo em uma sala escura.

Dicas de Interpretação: Você passou a maior parte da sua vida, e não vida, sozinho, mesmo quando cercado pelos outros, e essa é a forma que você gosta na maior parte do tempo. Você não é responsável por ninguém mais e não quer ser. Em todo o seu tempo, somente alguns indivíduos já chegaram perto para realmente conhecer você, e Hector Tre-

lane (vulgo John Trent) é um deles. No entanto, você reconhece a monstruosidade do que você já foi uma vez, um diablerista feral movendo-se como um animal entre a sua própria raça, e você finalmente começou conhecer as dores da culpa e arrependimento. Você chegou a um acordo com a sua condição e comprehende que a única maldição que você carrega é aquela que você está disposto a aceitar, e você não irá aceita-la mais. No entanto, a maioria dos Membros ainda são selvagens tolos, e eles devem cruzar o seu caminho ou ousar tentar arrastar você para os seus esquemas execráveis, então eles deverão estar preparados para pagar o preço.

Clã: Gangrel

Senhor: Belinda

Natureza: Solitário

Comportamento: Penitente

Geração: 7^a

Abraço: 1935

Idade Aparente: Difícil de dizer... no fim dos anos 20?

Físico: Força 4, Destreza 5, Vigor 4

Social: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1

Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Sabedoria 5

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 5

Talentos: Prontidão 4, Briga 5, Esquiva 3, Empatia 3, Intimidação 4

Perícias: Empatia c/ Animais 1, Condução 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Reparos 3, Furtividade 2, Sobrevida 2

Conhecimentos: Investigação 1, Linguística 1, Ocultismo 2, Política 2

Disciplinas: Animalismo 3, Celeridade 2, Fortitude 2, Potência 3, Metamorfose 5

Antecedentes: Aliados 1

Humanidade: 5

Força de Vontade: 7

Dr. Douglas Netchurch

Antecedente: Alguns podem achar estranho que o principal especialista no campo da patologia, hematologia e neobiologia dos Membros seja um Malkavian. Essas almas lamentavelmente ignorantes obviamente nunca conheciam o Dr. Netchurch. Embora a loucura de seu clã certamente agarre a sua mente, o gênio científico do bom doutor é inequívoco.

Douglas Netchurch nasceu antes da virada do século, em uma abastada família de New England com uma longa história na profissão médica. Embora o seu irmão mais velho tenha sido uma decepção para a família, Douglas acabou sendo tudo o que eles poderiam ter pedido, facilmente voando pela escola



com as melhores notas. Várias universidades ofereceram a ele bolsas de estudo bastante generosas, mas no final ele não escolheu um único sequer. Ao invés, ele escolheu espalhar a sua educação superior em várias escolas, incluindo estudar no exterior.

Durante a Primeira Guerra Mundial, Dr. Netchurch escolheu deixar a sua clínica de Boston e retornar para a Europa, ajudando os hospitais locais no tratamento dos soldados caídos o melhor que ele podia. Ele chegou a conhecer as doenças e infecções das trincheiras imundas em primeira mão – assim como os horrores da guerra química – e ele nunca mais recuou.

Foi lá que ele foi atraído para a órbita do Trimeggian, um poderoso Malkavian e colega estudioso das artes médicas. Trimeggian, o qual foi atraído para a Grande Guerra por curiosidade, ficou muito impressionado com a determinação e a compreensão do doutor estado unidense. Parecia natural que tal prodígio da medicina moderna se provaria útil em aplicar a vanguarda da ciência médica ao analisar igualmente a condição humana e dos Membros. E ele não se desapontou. A sua cria levantou para a ocasião com toda a dedicação e racionalidade que se esperaria de um Netchurch.

Nas Noites Finais, Dr. Netchurch opera uma instalação secreta (mas muito profissional, claro) na área do Triângulo de Pesquisa Raleigh-Durham, onde ele se transforma “bolsas de pesquisa” de sangue, dinheiro e voluntários em achados altamente críveis sobre o vitae, carniçais, revenantes e muitas outras cobaias de interesse. Ele é principalmente assistido por sua cria,

Dr.^a Nancy Reage uma psicóloga brilhante cuja fixação com o seu senhor e seu ex-domitor sobreviveram – e foi até fortalecido – pelo seu Abraço. Netchurch está aparentemente muito inconsciente da obsessão amorosa dela. Então novamente, talvez ele saiba e tenha simplesmente classificado como um padrão comportamental compreensível e não problemático. Seja qual for o caso, o comportamento dela é certamente mais... generoso do que o seu próprio – ainda assim outra vantagem que a torna inestimável.

Imagem: Dr. Netchurch é um homem impecavelmente arrumado com um cabelo curto louro-acinzentado e óculos redondos (o qual, dado a seu superior Auspícios, é certamente uma afeição ou hábito obsessivo). Ele se locomove rápida e eficientemente e fala em um tom nivelado e medido todo o tempo. Tentativas deliberadas de incomodá-lo são recebidas com condescendência sutil e gelada. Dentro dos confins de seu laboratório (onde ele se sente quase em casa) ele se veste como o cientista que ele é. Quando forçado pela circunstância a sair, ele veste um terno que fica perfeitamente imaculado, se levemente fora de moda.

Dicas de Interpretação: Você é consumido com um ímpeto de compreender a condição dos Membros em todas as suas permutações. Infelizmente, parece improvável que você irá alcançar este objetivo a qualquer momento em breve, mas você tem todo o tempo do mundo. Você é decididamente desdenhoso das crenças mais “ocultas” de seus companheiros Membros, e você evidentemente não acredita na Gehenna. Mesmo a sua conexão à Rede é vestigial. Contudo, embora você considere a Taumaturgia, o Nodismo e similares bobagens supersticiosas, você tem tato o suficiente para não mencionar os seus sentimentos na frente dos outros. Seja reservado, fale somente quando você tiver algo que precisa ser dito, e mantenha-se afastado de políticas tanto quanto você puder. Finalmente, somente a busca da compreensão científica dos assuntos sobrenaturais, e todo p resto é uma distração.

Senhor: Trimeggian

Natureza: Visionário

Comportamento: Diretor

Geração: 7^a

Abraço: 1915

Idade Aparente: anos 30

Físico: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2

Mental: Percepção 4, Inteligência 5, Sabedoria 3

Talentos: Prontidão 5, Esquiva 2, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 4 (olhar cruel), Liderança 2, Lábia 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Segurança 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computador 1, Investigação 4, Direito 2, Linguística 4 (Latim, Grego, Espanhol, Francês, Alemão, Italiano), Medicina 5 (patologia de Membros/carniçais), Ciências 5 (hematologia de vitae)

Disciplinas: Auspícios 4, Celeridade 2, Demência 1, Dominação 4, Fortitude 1, Ofuscação 3, Potência 1, Presença 1, Metamorfose 1, Vicissitude 1

[Nota: Os estudos de Netchurch expuseram ele à muitas linhagens de sangue, e ele descobriu os básicos de várias Disciplinas “semi-intuitivas” no curso de seus experimentos. Os Narradores podem querer garantir a ele um ponto em qualquer outra Disciplina semifísica que ele está atualmente estudando. No entanto, Netchurch classifica a Taumaturgia e Disciplinas similarmente “ocultas” como de natureza “mística”, ele não tem inclinação ou talento para desvendar tal].

Antecedentes: Aliados 1 (Dr.^a Reage), Contatos 3, Geração 6, Rebanho 3 (pacíficos/cobaias de teste), Mentor 4, Recursos 3, Lacaios 2, Status 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 6

Perturbações: Obsessivo/Compulsivo

Força de Vontade: 9

Hesha Ruhadze

Antecedente: A noite tinha muito reservado à Ruhadze, a qual mudaria o seu nome para Hesha após o seu Abraço nas sombras da meia-noite de uma mina de ouro de Nubian.

O clima rigoroso de Nubian e a pobreza de Ruhadze temperou-o em uma idade muito jovem. Para evitar o conflito, ele e sua família adotaram qualquer religião que tenha crescido a proeminência em qualquer dado momento: Islam, Cristianismo e até Animismo em certos pontos. No momento que ele chegou à uma idade relativamente avançada para os Nubians – seus anos 30 – Hesha caiu em um culto que havia ganhado nenhum pouco de notoriedade. Este era um culto de sangue, um bando de mortais levados a acreditar na divindade de seu patrono Membro. O líder Setita do culto Abraçou Hesha, vendo no homem uma inteligência e intelecto que ele pensou que serviria bem a ele na sua busca para reencarnar o seu deus morto. De fato, o senhor de Hesha ficou tão orgulhoso de sua progênie nas noites modernas que ele se renomeou de Abu Ruhadze na tradição Islâmica: “o pai de Ruhadze”.

Após seu Abraço, Hesha se adaptou muito bem com a condição “Cainita”. Sua recém encontrada ri-



gidez era uma grande dádiva durante as longas noites que ele passou descobrindo o conhecimento escondido dos membros e outras criaturas ctônicas. Orientado primeiro por seu senhor, Hesha sentiu o chamado do legado de seu clã. Abu Ruhadze sabia que ele havia escolhido sabiamente, e ele instruiu a sua cria nos caminhos da Trilha de Tifão. A sua progênie se provou mais uma vez ser um pupilo fervoroso. Para esta noite, os companheiros de clã de Hesha o consideram um paradigma próximo dos Theopidianos, reverenciados por sua devoção ao deus do Mundo dos Mortos e sua sabedoria espiritual.

As viagens morto-vivas de Hesha levaram ele para todo lugar, ele conheceu uma grande quantidade de Membros proeminentes. Ele cruzou caminhos não poucas vezes com os Membros arqueólogo Beckett, e os dois se consideram rivais cordiais. Adicionalmente, seu zelo em descobrir o próximo segredo ou revelação oculta rende a ele grande status entre os membros de seu clã. Ele fica contente em mergulhar nas tumbas esquecidas tanto quanto ele acredita que elas ofereçam algo de valor.

Nas noites modernas, Hesha continua a sua busca incansável por conhecimento. Ele estabeleceu vários refúgios e pelo menos uma identidade secundária para ajudá-lo no ramo do conhecimento críptico. Aqueles que conhecem ele, também sabem que ele está disposto a compartilhar quase qualquer segredo que ele desenterre – pelo preço certo. Às vezes, Hesha adverte, o preço do conhecimento é o conhecimento. O Mundo das Trevas contém entidades e forças bem mais malignas do que meros

vampiros – criaturas terríveis mais poderosas do que a mente humana possa compreender. Os Antediluvianos pensam em assumir tal poder, mas Aqueles Mais Antigos foram antigos quando os Antediluvianos eram novos. Muito poucos vampiros dos outros clãs sabem da labuta de Hesha para proteger a Terra dos Poderes Mais Antigos. Ninguém destrói o mundo até os Setitas estiverem prontos para a sua própria ascensão à divindade.

Imagen: Uma Serpente garbosa, Hesha agora não mostra algum traço de seu passado de aldeão. Na realidade, ele não mostra nada que ele não queira que a outra pessoa veja. Hesha combina a postura de um modelo de passarela com a calma impecável sob o fogo de um veterano de combate. Seu olhar âmbar escuro é quase o suficiente para fascinar um espectador sem sequer apelar para suas Disciplinas. Hesha se porta com graça e dignidade, igualmente em casa, em um baile de embaixada ou nas catacumbas de um templo em ruínas. Ele costumeiramente veste um terno de negócios cinza perfeitamente sob medida, assim como um monóculo a pesar do fato de que ele tem uma perfeita visão. A cabeça raspada de Hesha carrega uma tatuagem de serpentes entrelaçadas, mas em público ele esconde esta marca através da Ofuscação.

Dicas de Interpretação: Nenhum problema é tão grande que não possa ser superado pela razão. Você permanece calmo e sensível mesmo sob a mais extrema das circunstâncias, se você estiver enfrentando o enfurecido Sabá, saltando um abismo ou abrindo as tumbas dos reis esquecidos. A maioria das pessoas e Membros são apenas ferramentas para você, e eles servem melhor quando dispostos, portanto você os coloca em débito com você sempre que você pode. Mesmo aqueles que não são as suas ferramentas têm algo a oferecer. Conhecidos, antigos aliados e novos rostos igualmente têm um potencial não percebido.

Na maior parte do tempo você finge um charme formal e cortês que faz as pessoas pensarem que elas conhecem você bem melhor do que elas realmente conhecem. De vez em quando você surpreende as pessoas com o seu conhecimento enciclopédico de história, arqueologia, mitologia e arte, mas você não mostra deliberadamente – não a menos que você veja uma boa razão para isto. Você nunca diz toda a verdade, mas considerando o que você sabe, isso é provavelmente uma gentileza.

Clã: Seguidores de Set

Senhor: Abu Ruhadze

Natureza: Visionário

Comportamento: Conivente

Geração: 8^a

Abraço: Desconhecido; assumido final do século 17
Idade Aparente: da metade pro fim dos anos 30

Físico: Força 3, Destreza 4, Vigor 5

Social: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2

Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Sabedoria 5

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 4, Empatia 3, Graça 3, Intimidação 3, Intuição 3, Liderança 4, Manha 4, Estilo 3, Lâbia 5

Perícias: Trato c/ Animais 2, Ofícios (avaliação) 4, Demolições 3, Condução 1, Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Performance 4, Cavalgar 1, Segurança 3, Prestidigitação 2, Furtividade 4, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos (ciências humanas) 5, Computador 1, Enigmas 4, Finanças 4, Investigação (arqueologia) 4, Direito 1, Linguística (várias línguas e idiomas escritos, tanto vivas quanto mortas) 5, Medicina 2, Ocultismo 4, Políticas 4, Ciências 1, Conhecimento Setita 4

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 1, Fortitude 1, Ofuscação 3, Potência 1, Presença 3, Serpentis 5

Antecedentes: Identidade Alternativa 1, Fama 1, Rebanho Especial (Hesha possui um banco de sangue), Influência 3, Recursos 5, Lacaios 5, Status Setita 3

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 4, Coragem 5

Moralidade: Trilha do Tifão 8

Força de Vontade: 6

Qualidades e Defeitos: Linguista Natural

Jan Pieterzoon, Filho da Camarilla

Antecedente: Para Jan Pieterzoon, a Gehenna e o Livro de Nod são disparates supersticiosos que pertencem à Idade das Trevas. Jan entende que os Membros são paranoicos e insignificantes – seu gransenhör foi morto por uma vingança. Fala da Gehenna e dos vorazes Antediluvianos apenas alimenta esta paranoia e resulta em facciosismo, medo e paralisia. As Noites Finais estão aqui porque os tolos anciões projetam os seus medos e leem demais sobre coincidências e hipóteses aleatórias. No entanto, Jan não é cego. Ele sabe que algo está acontecendo, mas não é mais apocalíptico do que uma simples mudança nas convenções sociais dos Membros. Isto aconteceu antes nas lendas dos Membros, assim como aconteceu em Constantinopla e durante a Revolta Anarquista. Ao invés de se esconder da “Gehenna”, Jan acredita que a Camarilla deve abraçar a mudança, se envolver e se adaptar à ao novo milênio. Se não for isto, Jan teme que a Camarilla irá desmoronar e se deparar com uma Gehenna autorrealizável.



Jan não adquiriu nenhuma pequena quantidade de influência de mídia além de seu objetivo de erradicar a superstição dos Membros. Os Ventre estão em uma cruzada de queima de livros. Ele quer que o Conselho Interno pena todas as referências ao Livro de Nod uma vez que tais referências apenas alimentam o medo apocalíptico que está fascinando a sociedade dos Membros e tornar mais difícil para a Camarilla permanecer dominante. Ele reuniu Cainitas eruditos e cientistas para encontrar explicações "científicas" para os vampiros – esperando que uma explanação secular irá acalmar os medos da Gehenna.

Apesar de estar imerso na traição dos Membros Bizantinos desde a noite de seu Abraço, Jan Pieterzoon permanece comprometido com a noblesse oblige que caracteriza os mais respeitáveis dos Ventre. Ele verdadeiramente acredita que o dignitas Ventre inclui guiar os outros Membros teimosos. Ele subscreve à ética decadente de liderança acima da cobiça, do conselho acima da dominância. Contudo, Pieterzoon não é ingênuo. Ele comprehende que a maioria dos Membros são muito míopes para saber o que é melhor para eles. Para este fim, ele está disposto a se deixar levar pela corrida das tramoias mesquinhas de Caim e as grandes jyhads enquanto eles realizam o fim necessário – a preservação dos Membros e seus costumes secretos.

Imagen: Com o seu cabelo loiro pontiagudo e profundos olhos azuis, Jan Pieterzoon é um arquétipo de descendência escandinava. Ele geralmente pinta o seu cabelo quando viaja, como muitos Membros acham seu visual um pouco menos que o tradi-

cional e um pouquinho chocante. Jan é um completo manequim, vestindo-se em ternos sob medida dos mais finos e sofisticados tecidos, e acessórios de alta qualidade.

Dicas de Interpretação: A sua participação no jogo é grande, e você sabe muito bem que é demais para si. Ainda assim, a calma deve prevalecer. Se você deixar os outros saberem que você duvida da extensão de suas capacidades, eles irão derrubá-lo como tubarões que são atraídos pelo cheiro do sangue. Seu senhor, Hardestadt, deixou a você um tremendo legado para satisfazer, e você não teme falhar pelo seu próprio bem pois você faz o desapontamento ser dele, se você não for capaz de obter êxito nas tarefas pelas quais ele escolheu você.

Clã: Ventrue

Senhor: Hardestadt, o Jovem

Natureza: Idealista

Comportamento: Diretor

Geração: 7^a

Abraço: 1723

Idade Aparente: final dos anos 20

Físico: Força 3, Destreza 3, Vigor 6

Social: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 3

Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Sabedoria 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 4, Expressão 3, Graça 4, Intimidação 4, Liderança 4, Manha 1, Estilo 4, Lábia 6

Perícias: Condução 2, Etiqueta 4, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 4, Performance 4, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computador 2, Finanças 5, Investigação 3, Direito 4, Linguística 4, Políticas 4, Ciências 2

Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 4, Fortitude 5, Ofuscação 2, Tenebrosidade 1, Potência 3, Presença 5

Antecedentes: Contatos 5, Rebanho 2, Mentor 5, Recursos 5, Lacaios 2, Status 4

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3

Moralidade: Humanidade 6

Força de Vontade: 7

Calebros, o Príncipe Anterior

Antecedente: Apesar de ser o mais influente Nosferatu em Nova York pelos últimos 50 anos desde o desaparecimento de seu senhor, Calebros é notavelmente anônimo além de seu clã, e essa é a forma que ele prefere. Ele mantém a ordem em sua toca em baixo de Manhattan enquanto também coordena planos e informação para seus confrades através das Américas e partes da Europa. Como o relutante e temporário (e agora ex) Príncipe de Nova York,



Calebros não dormiu bem desde que deixou estes deveres para trás.

Calebros lembra-se pouco de sua vida mortal. Quando criança, ele foi arrancado pelos Nosferatu e retido em prolongado cativo antes de seu Abraço. Para seu pensamento, ele sempre foi Nosferatu, e a natureza indistinta de seus dias como um gado impede noções de angústia existencial. Ele existe como o Membro quintessencial, e seus esforços foram recompensados por seu status continuamente crescente entre seus companheiros de clã e pares Amaldiçoados.

Ao ser Príncipe Pro Tempore da cidade de Nova York, Calebros fez o que ele sentiu achou que ele tinha de fazer – ele agiu como um títere de tempo de guerra para uma tentativa de cerco que precisa de um. Ele não alimentou nenhuma ilusão sobre isto. Ele sabe que ele mantém o título somente para dar ao esforço da Camarilla uma causa comum à manifestação por trás e dar ao Sabá um inimigo sobre o qual se focar. Alguns considerariam isto uma inaudita e meteórica “ascensão ao poder” nos círculos dos Membros. No entanto, Calebros e seus companheiros Nosferatu compreendem isto pelo o que ele foi. Os Nosferatu se consultaram com arcontes e justicars, se encontraram com coteries de futuros heróis da seita, esquematizaram com os Tremere e os Ventrule, e agiram como intermediários para os Seguidores de Set e Giovanni que também chamavam Nova York de sua casa.

Então, foi com grande alívio que Calebros abdicou como príncipe do domínio. Ele nunca realmente quis a posição. Ele se achou empurrado para isto pelos poderes da Camarilla que queriam um príncipe fraco o suficiente para aquiescer às suas necessidades táti-

cas, mas aceitável o suficiente para dar à tentativa de cerco um sentido de credibilidade (e dar ao Sabá uma figura para odiar enquanto os verdadeiros arquitetos da retomada planejavam por trás das cortinas).

Calebros sabia o tempo todo que seu mandato seria curto, mas o seu abandono dos deveres de príncipe causou uma divisão entre os Nosferatu da cidade. Vários membros do clã compreendem a posição de Calebros e se identificam com a sua decisão de deixar o principado. No entanto, uma metade mais radical se ressentiu da Camarilla por suas ações, alegando que Calebros foi usado (ou se permitido ser usado) como um bode expiatório. Este elemento mais radical deseja colocar um outro Nosferatu em uma posição para reivindicar o domínio, mencionando a estabilidade artificialmente curta como um mandato para alguém dentre eles para ela ou ele se provar digno do status.

Calebros está cansado de todo o acontecimento, é claro. Ele ainda joga o jogo o quanto é esperado dele – falando com vários Membros que podem se achar entre os primogênitos uma vez que um príncipe viável surja – mas ele ânsia pelas noites quando ele poderá colocar todo o circo político para trás e retornar para a sua toca debaixo das ruas. A questão do principado, pelo menos até onde os Nosferatu estiverem interessados, deve ser secundário na melhor opinião de Calebros. Durante o curso de sua estada em Nova York, ele descobriu traços do que ele acredita ser um Nictuku, um dos veículos lendários da vingança do Antediluviano Nosferatu sobre seus descendentes repugnantes. Enquanto algo ameaçar a totalidade de seu clã, ele tem sérias preocupações com aqueles que iriam colocar a sua própria sobrevivência de lado por jogos de poder temporais.

Dito isso, Calebros ainda carrega muita influência entre os Membros da cidade de Nova York. Ele é visto por muitos como um campeão da causa da Camarilla, até por aqueles que têm as suas próprias queixas com a seita. Muitos dos mortos-vivos versados de Nova York acreditam que nenhum príncipe poderia ter reivindicado o domínio sem a aprovação de Calebros. Enquanto Calebros permanecer caracteristicamente quieto sobre a questão, isto é potencialmente verdadeiro.

Imagem: Calebros raramente se mistura com o gado ou Membros além de sua toca, pois lá há pouca necessidade para ele assumir um outro semblante que não seja essa de sua maldição; pálido, cabeça careca; olhos largos e profundos acostumados a quase ou total escuridão; boca cheia de presas pontudas que esfregam suas gengivas esfoladas e sangrentas; costa encurvada; dedos permanentemente com garras que, contudo, não interferem com o seu trabalho em sua máquina

de escrever Smith-Corona. A coluna vertebral retorcida e as articulações artríticas de Calebros causam a ele uma quantidade excessiva de dor toda noite, se ele estiver ativo ou em sua mesa. No entanto, ele é capaz de veloz e decisiva violência se pressionado.

Dicas de Interpretação: Alguns de seus companheiros de clã chamam você de acumulador, mas você sabe que cada um de seus incontáveis relatos, fotografias e recortes de jornal que se amontoam em seu escritório gruta é uma peça do grande quebra-cabeça – e montar esse quebra-cabeça poderia significar a sobrevivência de seu clã. Outros Membros te dão valor, e isso também é bom, porque coisas cada vez mais terríveis estão ocorrendo no mundo. Salvar guardiar seus confrades deles mesmos é o seu eterno trabalho. Parece que você meramente trocou uma responsabilidade inevitável por outra, e seria um alívio incomparável ter a sua não-vida para si mesmo novamente.

Clã: Nosferatu

Senhor: Augustin

Natureza: Mártir (às vezes Penitente)

Comportamento: Diretor

Geração: 9^a

Abraço: 1780

Idade Aparente: indeterminado

Físico: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Social: Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 0

Mental: Percepção 5, Inteligência 5, Sabedoria 4

Talentos: Prontidão 4, Briga 4, Intimidação 3, Liderança 3, Manha 5, Lábia 4

Perícias: Trato c/ Animais 3, Ofícios 1, Condução 2, Armas Brancas 1, Performance 2, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Conhecimento da Camarilla 2, Computador 1, Finanças 3, Investigação 5, Linguística (grego, latim, russo, espanhol) 3, Oculismo 3, Políticas 4, Conhecimento do Sabá 1, Ciências 2, Conhecimento dos Esgotos 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspícios 1, Celeridade 1, Fortitude 2, Ofuscação 5, Potência 3, Metamorfose 2

Antecedentes: Prestígio de Clã 2, Contatos 5, Rebanho 3, Influência 3, Mentor 5, Recursos 4, Status 4
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 2

Moralidade: Humanidade 5

Força de Vontade: 7

[Nota: O Antecedente Mentor de Calebros reflete vários Membros de autoridade variada entre os esca-

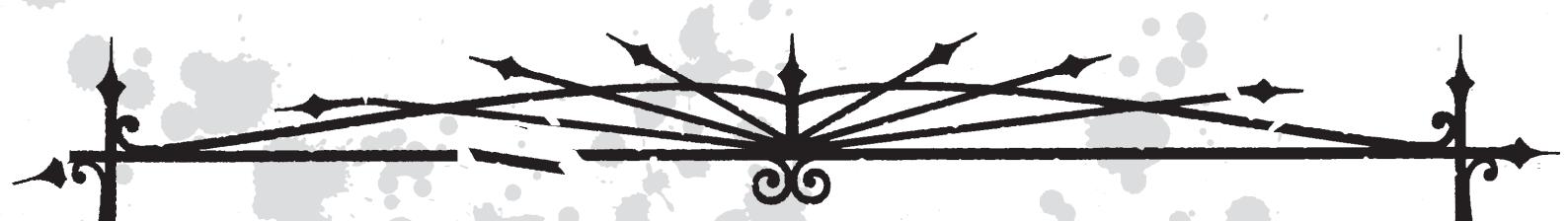
lões de cima da Camarilla. Sim, eles o usam, mas ele está ciente disto, e um respeito mútuo cresceu entre Calebros e seus mentores, ambos os lados aceitando que o outro tinha os meios para fazer o que precisava para ser feito no momento para expulsar o Sabá].

Sascha Vykos, Anjo de Caim

Antecedente: Androgynous Sascha Vykos – erudito Nodista, cientista Tzimisce e monstro Cainita – a muito tempo tem sido um adepto convicto da liberdade Sabá. Ele é o torturador chefe do Inferno e um músico com um bisturi. Sacha comprehende as nuances de toda sensação física e os nervos mais adequados para receber as suas ministrações. Ele também é uma criatura de erudição, com uma coleção de livros e artefatos que humilham os salões de toda academia. Os inimigos de Sascha, incluindo o Gangrel Beckett, acreditam que ele possui status culto dentro do Sabá, donde os membros da seita emulam as suas ações. Na verdade, entretanto, Sascha é um monstro além de sua própria idade. Poucos poderiam sequer compreender os grandes esquemas dos priscus ronin do Sabá.

Sascha Vykos, nomeado de Myca Vykos nos anos anteriores a seu auto infligido castração, viveu uma existência invejável no glorioso Império Bizantino. Nascido para a realeza nos Cárpatos antes da virada do primeiro milênio, Myca parecia destinado à grandeza de uma era jovem. Enquanto criança, seus





feitiços e visões trouxeram a ele a atenção da Casa Tremere dentro da ordem de Hermes. Ele aprendeu o básico da feitiçaria e se provou um tamanho estudante adepto que inspirou ciúmes no magus Goratrix. Mais tarde, a tentativa de Goratrix de traír Myca para Cainitas Tzimisce saiu pela culatra, e o jovem garoto encontrou-se entre os Demônios.

Eventualmente, Myca veio a odiar o seu clã e fugiu para Constantinopla com o auxílio de seu senhor, Symeon, um Tzimisce renegado. Os granes livros de Alexandria tornaram-se os professores silenciosos de Myca enquanto os gigantes políticos dentro das cortes Bizantinas ensinaram a ele as sutilezas da influência. No entanto, como os outros Cainitas da cidade, Myca ficou enamorado pelo Toreador Michael e as desilusões de divindade do Matusalém. Infelizmente, nem Constantinopla e nem Michael duraram. Quando a Quarta Cruzada destruiu a cidade, tanto Myca quanto o seu senhor fugiram para as fortalezas dos Balcãs de seus confrades Tzimisce. Embora eles tenham deixado o legado de Michael para trás, o seu alcance iria grandemente afetar Myca mesmo após a Morte Final do Matusalém.

Durante os anos de Myca em Constantinopla, Michael encorajou a sede por conhecimento de Myca. Foi seu intento fazer o jovem Tzimisce um registro de caminhada de Constantinopla, a visão do Paraíso na Terra de Michael. À revelia de Myca, o Toreador Matusalém instilou ele com esta visão e com uma necessidade de preservar o legado de Constantinopla. Myca tornou-se o arquiteto de Michael, construindo um novo reinado sem os erros do passado. Myca realizou os sonhos de Michael ao construir um império de carne viva ao invés de pedra. A sua cidade era para ser uma comunidade de Cainitas fundada sobre pilares de sangue e osso. A sua participação na formação do Sabá foi o primeiro passo em direção a esse objetivo.

Durante a insurreição antitribu, melhor conhecida como a Revolta Anarquista, os anarquistas atacaram as fortalezas dos anciões para destruir tudo associado com os seus ex-mestres. Myca, por outro lado, atuou como o monstro enquanto torturava Symeon – repetidamente absorvendo e regurgitando o seu senhor antes do ato final de diablerie. Contudo, ele também assumiu o papel de estudioso quando ele salvou livros em risco para a sua própria existência. Durante a insurreição, Myca auxiliou seus aliados, Lugoj e Velya, e forneceu auxílio crucial ao emergente movimento Sabá como priscus.

Ao longo dos séculos – por isso é que Myca se renomeou logo após liderar um ataque sobre a vila de Thorns – serviu a sua seita como estudiosa e guerrei-

ra. Em ambas as funções, Sascha é uma aliada à velha guarda do Sabá que aprecia a força do conhecimento. No entanto, como guerreira, Sascha é também uma ferramenta de retribuição assustadora. Com o domínio sobre a Vicissitude e a Taumaturgia, ela consegue superar a maioria dos adversários. Em geral, no entanto, ela prefere capturar adversários ao invés de matá-los. Muitos prisioneiros de Sascha suportaram sessões de tortura alternada e prazer extático que dura por décadas. Suas vítimas muitas vezes não têm certeza se irão ser submetidos à tortura ou estuprados.

Nesta faceta violenta, Sascha agrada ao Sabá mais jovem. Coletivamente, em troca, o Sabá é uma arma para Sascha, uma muralha viva contra os vorazes Andediluvianos – os adversários no jogo da moralidade de Sascha. Cada morte que ele inflige, fortalece a posição do Sabá; cada respingo de sangue faz parte da pintura de Deus; cada choro agonizante é um prego na cidade não-viva do Paraíso. É por isso que ela sabe o quanto cada nervo grita, o quanto de sangue escorre a partir de ferimentos específicos e o quanto de gordura ela consegue roubar de um corpo mortal antes da morte.

Imagen: Sascha é uma beleza alienígena. Seus membros são longos, esbeltos e graciosos, mas ela se move com poder. Seu rosto é como um trabalho de Michelangelo, perfeito e impecável na forma. No entanto, nem mesmo o artista mestre poderia capturar o semblante cruel de Sascha. A rede de cicatrizes, tatuagens e piercings que cobrem a sua forma andrógena somente se adiciona à beleza enigmática de Sascha. O que parecem ser tatuagens finas e pretas em seu corpo são fissuras na pele que se abrem como uma boca desdentada de um bebê. A habilidade de Sascha com a Vicissitude permite que ela também fale através dessas bocas, criando um coro de sua voz para enervar até o oponente mais obstinado. Sascha exibe estas marcas como troféus, às vezes alisando-as com ternura. No entanto, a característica mais persuasiva de Sascha são os seus olhos. Ela observa tudo em volta dela da forma que um médico-legista examina um cadáver. Ela nunca pisca ou olha para longe; ela simplesmente olha fixamente.

Dicas de Interpretação: Você olha para as pessoas da mesma forma que os mortais estudam um peixe-dourado: com desprendido interesse. Você já decidiu como mata-los; é uma questão de se alguém deve viver ou morrer, mas quando você planeja descarta-los. Tudo depende de quanto tempo eles se provam útil para você. No entanto, a sua mentalidade não é uma fantasia psicótica, mas uma pura e analítica observação. Você é um cientista de coração: prático, meticoloso e desprendido.

Clã: Tzimisce
Senhor: Symeon
Natureza: Monstro
Comportamento: Visionário
Geração: 6^a
Abraço: 1002
Idade Aparente: Indistinguível
Físico: Força 4, Destreza 4, Vigor 3
Social: Carisma 6, Manipulação 4, Aparência 7
Mental: Percepção 3, Inteligência 5, Sabedoria 4
Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 5, Empatia 1, Interrogação 7, Intimidação 5, Intriga 4, Liderança 3, Estilo 6, Labia 4
Perícias: Trato c/ Animais 2, Arqueirismo 2, Artesanato Corporal 6, Etiqueta 3, Herbalismo 3, Armas Brancas (faca) 4, Performance 2, Cavalgar 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Área de Conhecimento (Europa) 6, Conhecimento da Camarilla 4, Finanças 2, Sabedoria Popular 2, História 6, Investigação 3, Direto 1, Linguística (uma litania de idiomas contemporâneos, antigos, Asiáticos e Romances) 6, Medicina 5, Ocultismo 5, Políticas 4, Pesquisa 5, Conhecimento do Sabá 6

Disciplinas: Animalismo 4, Auspícios 4, Celeridade 2, Dominação 5, Fortitude 3, Presença 4, Taumaturgia 5, Vicissitude 7

Trilhas Taumatúrgicas: Linha do Sangue 5, Sedução das Chamas 5, Movimento da Mente 2

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Rebanho 5, Recursos 5, Lacaio 6, Rituais 5, Status Sabá 5

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 4, Coragem 5

Moralidade: Trilha da Morte e da Alma 9

Força de Vontade: 8





Conforme o fim do mundo se aproxima, o fundador do banquete merece uma menção especial. Se não fosse por Caim, os vampiros (provavelmente) não existiriam no mundo, e ele poderia fazer uma aparição para observar tudo o que ele forjou do julgamento difícil aos olhos de Deus ou simplesmente murchar e queimar.

No entanto, antes que nós discutamos Caim, uma palavra de alerta: Não use Caim levemente. Casualmente “jogando uma aparição do Primeiro Vampiro não servirá à sua crônica, especialmente no fim quando todos os atos individuais das performances dos personagens têm tanta importância. Pensem em certos filmes ou programas de televisão no quais mostram que todo o drama rapidamente cai pela beira quando um deus ex machina severo aparece na tela e reproduz todo o resto. Caim não tem de ser “o deus na máquina”, mas ele pode ser, especialmente se você o usar desajeitadamente ou como um método de subjuguar os esforços dos personagens.

Igualmente, não se sinta compelido a usar Caim. Nem todo mistério tem uma solução, e mesmo no Fim dos dias, a resposta à pergunta “Por que?” pode estar unicamente ao alcance de Deus.

Na maioria dos cenários da Gehenna, Caim deve aparecer sutilmente, se você escolher envolvê-lo de qualquer modo. Ele não deve saltar de uma sombra, pousando em frente dos personagens para matar quaisquer adversários que eles encarem ou para pessoalmente colocar os próprios personagens em risco. **Vampiro** é um jogo de sutilezas, e os jogadores não podem sequer saber que seus personagens encontraram o Primeiro Vampiro. De fato, “Caim” pode ser pouco mais do que cinzas que sopram no vento ou um único e esbranquiçado crânio encontrado próximo de um templo escondido no deserto.

De agora em diante nós apresentamos algumas possibilidades para incorporar Caim à sua crônica Tempo do Julgamento Gehenna. Você notará que ele está conspicuamente ausente dos cenários como escritos. Essa é a nossa forma não tão sutil de dizer, “Você

não tem de fazer isto. No entanto, se você escolher envolver Caim no fim do mundo, tenha algumas considerações em mente.

Caim está Morto

Deus não fez alguma garantia de que nós meros mortais – ou até os Membros – pudéssemos impedir-lo. Se Caim encontrou a Morte Final, isso certamente transmite um sentimento de finalização em todo o assunto. Isto é especialmente apropriado para crônicas dadas ao niilismo, mas também para crônicas nas quais alguns ou todos os personagens dos jogadores conseguem alcançar a redenção. O último implica que, assim como Caim foi falho demais para reivindicar o perdão de Deus, os personagens sem o seu orgulho ou mal debilitante (no entanto você decide posicionar o Primeiro Vampiro) poderiam finalmente reivindicar o tesouro que a ele foi negado.

Esta opção também apresenta uma série de possibilidades, pois Caim poderia ter encontrado a Morte Final em qualquer ponto da história entre o seu curso inicial e o momento que ele entra na estória. De fato, as ações dos personagens podem ser o que trouxe o Primeiro Vampiro a esse ponto. Dado que **Vampiro** faz muito da noção dos pecados do pai sendo visitado em sua cria, isso poderia criar um desfecho muito satisfatório ou de partir o coração.

Caim está Ativo, mas Desconhecido

Os Narradores que usaram O Sinal Vermelho serão capazes de fazer muito desta possibilidade, pois ela sugere que os verdadeiros eventos do mundo, no estilo Lovecratiano, são frios e sem emoção e não se importa nem um pouco com os esforços do indivíduo. No contexto de **Vampiro**, Caim poderia se provar ser o erudito mais virtuoso da Jyhad, conspirando as suas teimosas crias a se destruir com muita pouca influência direta dele. Considere que a guerra entre os Antediluvianos poderia ocorrer na provocação deste mais antigo Membro, e a Jyhad assume um aspecto de predestinação.

Nesta situação, os personagens provavelmente nunca encontram Caim. Alternativamente, eles podem entrar em contato

com ele ou seus agentes, mas nunca saber que eles tiveram um súbito encontro com o Primeiro Vampiro. Lide com isto delicadamente, pois pode levar os jogadores à um sentimento de futilidade, mas um Narrador inteligente pode usar a sugestão de impotência para conduzir os personagens à gestos e façanhas grandes desafiando essa impotência que pode se provar a sua salvação.

Caim está Presente

Isto não precisa significar que Caim se junta à coterie, simplesmente que sua atividade é uma quantidade ou qualidade conhecida. Caim pode bem fazer a sua aparição no domínio dos personagens, ou ele pode surgir como um ameaça (ou aliado) no horizonte. Seja qual for o caso, o mundo nunca será o mesmo, pois o indivíduo responsável pelo flagelo dos vampiros chegou para reparar o seu pecado original, ou para arrastar o mundo gritando para o

Inferno com ele. Novamente, pise com cuidado. Caim não deve ser o martelo pelo qual o Narrador forje as ações dos personagens de seus jogadores. Evite usar Caim como o deus ex machina acima citado porque assim fazê-lo, remove o poder dos jogadores e ao invés de coloca-lo nas mãos de um recurso da trama. De forma ideal, a aparição de Caim deve predizer algo de grave ou jubiloso, revele uma pista de outra forma inacessível, ou ajude os jogadores a decidir qual caminho eles irão tomar. Ter Caim força os personagens a tomar um certo caminho, ou aliená-lo como um obstáculo físico invencível, simplesmente removendo o drama da situação.

Caim é Um Mito

Então novamente, que garantia temos de que Caim era nem um pouco real, ou até o Primeiro Vampiro? As suas origens ligam ele à Bíblia, a crença na qual é um exercício supremo de fé. Se essa fé ocorrer de estar incorreta diante de outro fato...

Vampiro apresentou uma variedade de outras opções para as origens dos Membros. Lilith pode ser



vir como um ponto focal melhor, especialmente se você puder enfatizar o papel dela como a “mãe dos monstros” do Livro de Nod. Os Vampiros do Oriente e seus Reis Yama podem ser a “real” fundação do vampirismo, com a condição Cainita e descendente fracassado ou definhado do Segundo Suspiro. Se você deseja usar as cosmologias de outros jogos, o Lobisomem sugere que vampiros são criaturas geradas por uma força cósmica de entropia e destruição, um tema que pode servir à sua crônica. Mago tem algumas próprias reviravoltas esotéricas que podem adicionar um grau de horror cerebral aos eventos da Gehenna.

No entanto, não se sinta limitado pelo o que está publicado. A Gehenna é sua, e os eventos que você assume para provocar o fim dos vampiros são igualmente seus para comandar. Se divorcie do cânone da White Wolf se você desejar – faça os vampiros resultarem de um vírus, uma conspiração da Área 51 ou os caprichos de um antigo ou até panteão desconhecido. Enquanto que Vampiro assume que o mito Judaico-Cristão de Caim seja a fundação para o vampirismo, você não tem de usar essas suposições se você não quiser.

