

Índice

- Índice
- Lore
 - Dossiê: Vincent "Vince" Ferrara
- Ficha do Vince:
- Arsenal Balístico
 - **FCB-308 "Chimera" (Ferrara Custom Bullpup)**
 - **AMT Automag III Custom**
 - **STI Edge 2011 Custom**
 - **Benelli M3 Custom**
- Arsenal Químico
 - **Granadas Químicas "Green Gas" (CR/Cloropicrina):**
 - **Explosivos:**
- **Gadgets**
 - **Race Rig: Safariland 012 + Cinto CR Speed**
 - **Porta-Carregadores de Roletes (Safariland 771)**
 - **Coldre Velado de Kydex (Blade-Tech IWB)**
 - **CCW Tactical Strippers**
 - **Bringandina Modular AR500**
- **Notas Sobre o Estilo de combate do Vince**
 - IPSC Specialist (Homebrew Merit -2PB):
 - Inventário de Granadas e Munições:
- HF TECHNOLOGY - THREAT RESPONSE LOG
 - ENTRY #001: "The Wake-Up Call"
 - ENTRY #014: "The Farm Siege"
 - ENTRY #023: "The Alpha Intruder"
 - Inventário de Defesa da Propriedade
- Trilha Sonora
 - **"Red Soil, Lead Harvester"**

Lore

Dossiê: Vincent "Vince" Ferrara

Status: Ativo **Idade: 32 anos** **Ocupação: Engenheiro Mecatrônico / Sócio-Fundador da HF Technology**
Conceito: Engenheiro de Combate / Glass Cannon **Natureza/Comportamento: Perfeccionista / Autista (Focado/Analítico)**

1. **Histórico e Carreira** Nascido em uma família tradicional de produtores rurais, Vince sempre teve uma relação diferente com o campo: enquanto outros viam colheitas, ele via a mecânica dos tratores. Aos 12 anos, já desmontava e consertava o maquinário pesado da fazenda, demonstrando uma aptidão técnica prodigiosa. O seu interesse por armas de fogo seguiu a mesma lógica analítica. Longe da cultura de caça, Vince encontrou no tiro esportivo uma disciplina de precisão e controle. Começou com rifles de ar na juventude e migrou para o IPSC (Tiro Prático) assim que atingiu a idade permitida, competindo em circuitos regionais durante toda a sua vida adulta. Para Vince, o tiro não é violência; é balística aplicada e memória muscular. Sua mente analítica o levou ao MIT (Massachusetts Institute of Technology), onde se formou em Engenharia Mecatrônica. Foi lá que conheceu Chris Herrera, um colega brilhante com quem fundou a HF Technology (Herrera & Ferrara). A empresa, especializada em automação industrial e robótica pesada, tornou-se referência no setor, garantindo a Vince uma fortuna considerável (Recursos 5) e acesso irrestrito a tecnologias de ponta. Apesar da riqueza, Vince manteve suas raízes. Herdou parte das terras da família, mas optou por arrendar o cultivo para seu irmão, Bruno, mantendo para si apenas a antiga sede e o galpão principal, que converteu em residência e laboratório de P&D de alta segurança.
2. **O Incidente (1996)** A visão de mundo de Vince foi fraturada em 1996, durante uma consultoria técnica em uma metalúrgica cliente da HF. Chamado para investigar a falha catastrófica de uma prensa hidráulica de 50 toneladas, fizeram de **tudo** (incluindo controle mental) para convencer Vince de que a causa do acidente foi "fadiga de material", mas ele rejeitou o laudo oficial. Sua análise forense e o acesso às gravações de segurança revelaram o impossível: um intruso humanoide parando o maquinário colossal com as próprias mãos para extrair um objeto, antes de desaparecer em uma velocidade que desafiava a física. Aquilo não era uma falha mecânica; era uma violação das leis naturais.
3. **A Escalada e o Ataque (Início de 1997)** Movido por uma curiosidade científica obsessiva (Defeito: Curiosidade), Vince iniciou uma investigação digital para encontrar padrões de "acidentes industriais" semelhantes. Sua busca atraiu a atenção errada. No início de 1997, sua fazenda foi invadida por um grupo de "agentes de limpeza" (carnícias) enviados para silenciá-lo. Vince sobreviveu apenas graças à sua competência no IPSC e ao conhecimento do terreno, mas a mensagem foi clara: ele estava lidando com predadores organizados e fisicamente superiores. Vince entendeu que a diplomacia era inútil e recuou estrategicamente, usando a desculpa de "projetos confidenciais da HF" para se isolar e preparar uma resposta.
4. **O Hiato e o Preparo (1997-1999)*** Nos dois anos seguintes, Vince transformou sua oficina em uma fábrica de contramedidas. Incapaz de competir fisicamente com o sobrenatural, ele focou na superioridade tecnológica ("Engenharia de Combate"): Balística Avançada: Desenvolveu munições experimentais (API e Incendiárias de Magnésio) para anular a resistência física e a regeneração dos

alvos. Proteção: Adaptou chapas de aço AR500, usadas em máquinas da HF, para criar uma Brigandina moderna — uma armadura corporal capaz de suportar danos massivos sem sacrificar totalmente a mobilidade. Mobilidade Tática: Adquiriu e modificou um protótipo da nova Mitsubishi Pajero 4M41, hackeando a ECU e instalando sistemas industriais para criar um veículo de extração robusto.

5. **Status Atual (1999)** Vince reemergue na sociedade em 1999. Aos olhos de seus antigos amigos, ele é o mesmo engenheiro de sucesso, talvez apenas mais sério e observador. Na realidade, ele é um caçador metódico que não busca heroísmo, mas eficiência. Ele encara os vampiros não como monstros místicos, mas como problemas de engenharia complexos que requerem soluções térmicas e cinéticas definitivas.

1. Attributes

1. Physical

1. Strength: 2
2. Dexterity: 4 (-5 PB)
3. Stamina: 2

2. Social

1. Charisma: 1
2. Manipulation: 3
3. Appearance: 2

3. Mental

1. Perception: 3 (-5 PB)
2. Intelligence: 5 (-5 PB)
3. Wits: 3

2. Abilities

1. Talents:

1. Alertness: 2
2. Athletics: 2
3. Dodge: 2 (-2 PB)

2. Skills:

1. Drive: 2
2. Firearms: 4
3. Repair/Engineering: 5 (-2 PB)
4. Security: 1
5. Stealth: 2 (-2 PB)
6. Survival: 1

3. Knowledges:

1. Computer: 3
2. Investigation: 2 (-2 PB)
3. Medicine: 1
4. Science: 4

3. Advantages:

1. Background

1. Resources: 5
2. Contacts: 1 (-1 PB)

2. Virtues:

1. Conscience: 2
2. Self-Control: 4
3. Courage: 4
4. Humanity: 6
5. Willpower: 5 (-1 PB)
6. Faith: 0

3. Merits:

1. Iron Will (Lore: Vince superou lavagem cerebral de um vampiro) (-3 PB)
2. Concentration (Vince é capaz de entrar em hiperfoco) (-1 PB)
3. IPSC Specialist (-2 PB)

4. Flaws:

1. Impatient with People (+1 PB)
2. Dark Secret (Vince consegue comprar materia prima de forma legal e sem suspeita, mas não tem licença para fabricar explosivos na escala que tem feito) (+2 PB)
3. Enemy (Vince está sendo caçado por vampiros pois "Sabe Demais") (+3 PB)
4. Curiosity (+2 PB)
5. Obsession / Compulsion: Research or Engineering (Ele não consegue deixar um problema técnico/sobrenatural sem resolver) (2 pts)

Arsenal Balístico

FCB-308 "Chimera" (Ferrara Custom Bullpup)



Protótipo de Fuzil Bullpup Calibre 7.62x51mm projetado e construído pelo Vince.

1. **Base:** Mecanismo AR10/FAL modificado para Bullpup.
2. **Munição Especial:** 7.62mm API (Armor-Piercing Incendiary) Caseira.
3. **Ponto Fraco:** Por ser um protótipo, o equipamento está propenso a falhas:
 1. **Falha Leve:** Falha de extração.
 2. **Falha Crítica (1 em tudo):** Sistema de gás é danificado inutilizando a arma.
4. **Regra:**
 1. **Dano:** O dano base é 8 dados.
 1. Inimigos sem Fotitude recembem +1 de dano Agravado
 2. Rötschreck: O alvo atingido precisa fazer teste de coragem (Diff 5)
 2. **Bônus:**
 1. *Mira Holográfica* +1 dado em testes de mira e precisão.
 2. *Munição API*

AMT Automag III Custom



Pistola .30 Carbine Customizada pelo Vince. É um canhão de mão para caçar monstros. Possui carregador estendido de 12 munições.

1. **Customização:** Compensador de recuo superdimensionado para melhorar controle ou supressor para abafar sons de disparo.
 1. **Supressor:** Aumenta a Dificuldade de Percepção dos inimigos para ouvir o tiro.
 2. **Compensador:** Diminuir a Dificuldade do seu segundo tiro no mesmo turno (tiro rápido).
2. **Munição:** .30 Carbine "Hot Load" (Pólvora de queima rápida + Ponta Oca com Óxido de Prata ou Magnésio).
 1. **Munição de Magnésio:**
 1. Inimigos sem Fotitude recembem +1 de dano Agravado
 2. **Contra Vampiros:** Rötschreck: O alvo atingido precisa fazer teste de coragem (Diff 5)
 2. **Munição de Prata Contra Lobisomens:** O dano é Agravado e não pode ser absorvido.
3. **Regra:**
 1. **Dano:** 6 dados.
 2. **Bônus:** Red Dot +1 dado em testes de mira e precisão.

STI Edge 2011 Custom



Pistola 1911 9mm modernizada e customizada para competições de tiro. Capaz de atirar em alta velocidade sem perder a precisão. Possui carregador de 20 munições. Arma de porte diário do Vince.

1. Regra:

1. **Dano:** Letal, 4 dados.

2. Bônus:

1. *Red Dot*: +1 dado em testes de mira e precisão.

2. *Race Gun*: -1 de dificuldade em todas as ações com a arma

Benelli M3 Custom



Escopeta Customizada do Vince. Utilizada tanto para competições quanto defesa. Capacidade de 10+1 munições.

1. **Seletor Híbrido:** Permite alternar entre Semi-Auto e Pump-Action para munições de cargas diferentes.
2. **Munições:**
 1. **00 Buckshot:** Utiliza dano físico básico, pode ser combinado com choker de spread.
 2. **Slug:** Utiliza dano físico básico, é um balote sólido de chumbo.
 3. **Sabot Slug:** Um balote de Tungstênio numa cápsula de resina. Feito para penetrar blindagem. Ignora armadura (Regra do V20/HH2).
 1. Utiliza carga pesada de propelentes, pode danificar a arma se utilizado em modo semi-automatico.
 4. **Dragon's Breath:** Munição de magnésio que causa efeito incendiário, tem dano reduzido para 4, porém Agravado. Pode utilizar chokers.
3. **Regra de Dano:** 8 Dados.

Arsenal Químico

Granadas Químicas "Green Gas" (CR/Cloropicrina):

Granadas de gás feitas duma mistura de CR e Cloropicrina. Causam inflamação das mucosas e cegueira. Podem preencher por completo um ambiente fechado ou um raio de até 3m em céu aberto. O gás não é letal, mas é um dos poucos químicos que funciona contra vampiros.

1. **Regra:** A vítima rola teste de resistência Dificuldade 8

1. **Falha:** A vítima fica Cega e com Dor Extrema. **Penalidade de -3 dados em todas as ações.**

2. **Falha Crítica:** A vítima inala altas quantidades de gás. **Incapacitada (só pode se arrastar enquanto engasga no próprio vômito).**

Explosivos:

1. **Kit de Demolição Binária (PLX):** Explosivo plástico caseiro feito misturando nitrometano e etilenodiamina, usado para demolição e arrombamento. Em caso de vistoria, pode se passar por combustível de corrida e produtos de limpeza.

2. **Eritritol Tetranitrato (ETN):** É um agente oxidante, quando queima libera oxigênio.

1. Pode ser utilizado como aditivo em explosivos ou para se salvar de um sufocamento.

3. **Ácido Pícrico:** Um líquido amarelo que parece tinta. É inofensivo quando úmido, mas ao secar se torna um explosivo altamente reativo que sofre ignição com um pouco de atrito ou leve pancada. Ótimo para fazer armadilhas.

4. **Estrela da Manhã:** Uma granada incendiária e uma flashbang se amaram muito e tiveram um filho.

1. **Receita especial do Vince:** Vince mói o nitrato de amônio em um moinho de bolas até virar talco. Depois, mistura com o pó de magnésio e adiciona a limalha de alumínio da sua fresadora. O resultado é um pó cinza que, quando detonado, cria um explosivo incendiário de 3.000°C e um flash de luz tão intenso que, a curta distância, parece um sol verdadeiro.

2. Composição detalhada:

1. **ANFO:** Nitrato de amônio extraído de fertilizantes, triturado e misturado com combustível líquido (Diesel, Gasolina, Etanol, Metanol ou Nitrometano). Vince utiliza Nitrometano para maximizar o poder explosivo.

2. **Pó de Alumínio:** Serve para aumentar a temperatura da reação através das reações de alumínio com óxidos.

3. **Magnésio:** Metal que quando entra em combustão emite luz branca muito forte e uma grande quantidade de raios UV-A e UV-B.

4. **ETN:** Aditivo oxidante.

3. **Nota:** Olhar diretamente para a detonação desse explosivo sem proteção (como máscaras/oculos de solda) pode causar danos permanentes a visão.

4. Regra:

- **Dano:** 4 Agravado (fogo) em raio de 3m do epicentro

- **Flash:** Todos em 5m testam Destreza + Prontidão (dif 8) ou ficam cegos por 1d3 turnos
- **Rötschreck:** Vampiros testam Coragem (dif 9) ou entram em Pânico
- **Dano Permanente:** Quem olhar diretamente sem proteção perde 1 ponto de Percepção por queimaduras na retina (falha crítica)

Cuidado com o Friendly Fire!

Gadgets



Race Rig: Safariland 012 + Cinto CR Speed



Este equipamento elimina o atrito. A arma não é "sacada", ela "aparece" na mão.

Regra Especial: "Zero Drag Draw"

- Efeito (Iniciativa):** Se Vince declarar que vai sacar a arma no início do turno, ele soma **+1 na Iniciativa final**. (A arma sai do coldre antes que o inimigo termine de piscar).
- Efeito (Saque Rápido):** O teste de Saque Rápido (Fast Draw) tem **Dificuldade -2 em saque rápido**.
- Penalidade (A Falha do Equipamento):** Este coldre não tem retenção de segurança. Se Vince sofrer um Knockdown ou tentar fazer acrobacias, ele deve testar Destreza + Esportes (Diff 5). Se falhar, a arma cai no chão.

Porta-Carregadores de Roletes (Safariland 771)



A recarga no V20 geralmente consome um turno ou exige dividir a parada de dados.

Regra Especial: "Lightning Reload"

1. **Efeito:** Quando for recarregar, diminui penalidade por ação multipla em 2, SOMENTE PARA RECARGAS.
2. **Requisito:** Vince precisa ter munição nesses porta-carregadores específicos. Se ele tirar do bolso da calça ou outro porta-carregadores, é a regra normal.
3. **Na Narrativa:** "Enquanto a mão direita ainda está disparando o último tiro, a esquerda já está com um novo carregador cheio. O ciclo não para."
4. **Penalidade:** Este porta-carregadores é de baixa retenção. Se Vince sofrer um Knockdown ou tentar fazer acrobacias, ele deve testar Destreza + Esportes (Diff 5). Se falhar, as munições caem no chão.

Coldre Velado de Kydex (Blade-Tech IWB)



Para quando você precisa ser discreto, mas letal.

Regra Especial: "Concealment Profile"

1. **Efeito:** Diferente de coldres de couro que "imprimem" (mostram o contorno da arma), o Kydex mantém a arma colada no rim. Adiciona +1 dados em qualquer teste para esconder a arma no corpo (Destreza + Furtividade/Lábia).
2. **O Saque:** Permite sacar a arma sem a penalidade padrão de "Arma Escondida". A dificuldade é a padrão, pois o coldre mantém a boca aberta e rígida.

CCW Tactical Strippers



Clipes de polímero reforçados com molas de lâmina de aço. Vince pode carregar até 4 desses no cinto, permitindo que ele arranke punhados de munição sem olhar.

Regra Especial: "Stripper Clip Reload"

1. **Efeito:** Permite carregar 4 cartuchos por ação (em vez de 2). Técnica de Quad-Load.
2. **Vantagem Tática:** Esses clipe são compactos. Se o Vince estiver de jaqueta, eles mal aparecem.
3. **Penalidade:** Este porta-capsulas é de baixa retenção. Se Vince sofrer um Knockdown ou tentar fazer acrobacias, ele deve testar Destreza + Esportes (Diff 4). Se falhar, as munições caem no chão.

Bringandina Modular AR500



Um design de armadura medieval reprojetado com materiais modernos. É modular para reparos faceis, não afeta mobilidade e possui sistema de absorção de traumas. Porém é pesado pra caralho e cansativo de usar.

- **Proteção:** +4 dados de absorção.
- **Cobertura:** Torso e braços apenas
- **Penalidades:** -1 Stamina e Dexterity, +1 Dificuldade em Stealth

Notas Sobre o Estilo de combate do Vince

IPSC Specialist (Homebrew Merit -2PB):

- Vince possui uma excelente memória muscular graças ao treino extensivo de:
 - El Presidente Drill
 - F.A.S.T. Drill
 - The Bill Drill
 - Mozambique Drill
 - V-Drill
 - 1-Reload-1
 - Quad-Load
 - Double Tap
- **Regra:**
 - O custo de ações multiplas diminui em 2 ao executar qualquer drill (ou variação delas)
 - Como atirador profissional no IPSC, Vince consegue atirar e recarregar armas enquanto se movimenta com penalidades reduzidas (0 andando, +1 correndo)
 - Não se aplica a combate corpo-a-corpo, outras habilidades ou ações não listadas

Inventario de Granadas e Munições:

Vince possui um limite de items que pode levar consigo:

1. Cinto 8 Slots:

1. Porta carregadores: 1 slot cada (pistola ou rifle)
2. Porta capsulas: 1 slots cada (12ga)
3. Coldres: 2 Slots
4. Granadas/Explosivos: 2 slots *Os equipamentos Safariland só podem ser utilizados no cinto.*

2. Bolsos 12 Slots (Vince ama calças cargo)

1. Carregadores de pistola: 1 slot
2. Carregadores de Rifle: 2 slots
3. Capsulas de 12ga: 4 -> 1 slot
4. Granadas e explosivos: 2 slots

3. Bringadina (20 slots, -1 Stamina quando equipado)

1. Carregadores de pistola: 1 slot
2. Carregadores de Rifle: 2 slots
3. Capsulas de 12ga: 4 -> 1 slot
4. Granadas e explosivos: 2 slots

4. **HF Multitool:** Ferramenta fabricada pela empresa do Vince, contem:

1. Canivete
2. Alicate
3. Kit de Chaves de Precisão
4. Réguas de precisão
5. Lixa/Lima
6. Kit de Lockpicking

📁 HF TECHNOLOGY - THREAT RESPONSE LOG

User: V. "Engineer" | **Clearance:** Level 5 | **Subject:** Field Testing / Incident Reports

📄 ENTRY #001: "The Wake-Up Call"

- **Local:** Estacionamento Subterrâneo, Sede da HF Technology.
- **Horário:** 23:45.
- **Ameaça:** 1x Vampiro Neonato (Classificação Desconhecida).
- **Loadout:** Pistola Compacta 9mm (Porte Velado Padrão).
- **Relatório:** Alvo abordou o veículo blindado tentando quebrar o vidro do motorista com força sobre-humana. Desembarquei e engajei.
 - **Dados Balísticos:** 15 disparos efetuados no centro de massa (Torso). Efeito nulo. O alvo ignorou o choque hidrostático e a dor. A munição FMJ atravessou o tecido morto sem transferir energia suficiente.
 - **Desfecho:** Sobrevivência garantida apenas via atropelamento tático e fuga em alta velocidade.
- **Conclusão:** A física convencional falha contra a biologia deles. Se não sangram, balas comuns são apenas "incômodos".
- **Ação:** Início do P&D do Projeto CHIMERA.

📄 ENTRY #014: "The Farm Siege"

- **Local:** Perímetro Norte da Fazenda.
- **Ameaça:** 4x Carníçais Armados (Facões e Barras de Ferro).
- **Alerta:** Comoção dos Gansos. A variação no padrão de grasnado indicou intrusos.
- **Relatório:** Invasores tentaram flanquear o galpão de máquinas.
 - **Engajamento:** Teste de campo do protótipo FCB-308 Chimera. 1. **Disparo 1:** Alvo Líder atingido no esterno. Munição API (Lote 1). Combustão imediata da caixa torácica. Baixa confirmada. 2. **Falha Mecânica:** O sistema de gás do fuzil falhou em ciclar a pressão extra da munição. 3. **Transição:** Abandono da arma primária. Saque da STI Edge. Execução de Mozambique Drill em movimento diagonal reverso. 4. **Desfecho:** 2 Baixas letais. 2 Inimigos tentaram fugir em pânico. Continuei disparando contra as costas dos alvos em fuga até que caíssem mortos ou sumissem de vista.

Nota: Os gansos terminaram o serviço com os que caíram perto da cerca. Ninguém sai da minha propriedade vivo se entrar sem convite.

📄 ENTRY #023: "The Alpha Intruder"

- **Local:** Varanda da Casa Principal.
- **Ameaça:** Entidade de Nível Superior (Vampiro com modificações corporais visíveis - Provável Tzimisce ou Gangrel).
- **Alerta:** Comoção dos gansos seguido de silencio. Alerta assumido por sensores de movimento sísmico.
- **Relatório:** Alvo rompeu o portão externo como se fosse papelão. Blindagem dérmica visível (pele cinza/óssea).
 1. **Engajamento:** O alvo resistiu a dois disparos de espingarda calibre 12 no peito sem recuar.
 2. **Solução:** Uso da Chimera (Revisada) com Munição Dragonfly v2.

3. **Tática:** Double Tap no centro de massa.
 4. **Efeito:** A blindagem do alvo absorveu o impacto cinético, mas a carga de magnésio detonou dentro da musculatura.
 5. **Desfecho:** O alvo não morreu pelo tiro, mas a reação exotérmica causou falha catastrófica na moral. A entidade abortou o ataque e recuou para a mata. Continuei disparando contra as costas do alvo em fuga até que ele sumisse de vista.
- **Conclusão:** O medo é uma arma mais confiável que o dano. Munição Dragonfly aprovada. *Nota: Achei que fosse morrer quando ele absorveu os disparos iniciais.*

Inventário de Defesa da Propriedade

- **Câmeras:** 12x Câmeras IP com visão noturna (HF Tech Custom).
- **Sensores:** 8x Sensores de Movimento Sísmico (Detectam passos pesados).
- **Bio-Sensores (Gansos):** 20x Gansos Sinaleiros (Atuais: 6 Vivos). *Nota 1: Comprar mais gansos. Eles detectaram as ameaças antes da eletrônica. Nota 2: Terei de cavar um tumulo pros falecidos.*

Trilha Sonora

"Red Soil, Lead Harvester"

Gênero: Experimental Doom Metal fused with Brazilian Sertanejo Raiz and Industrial

Estilo:

- **[Intro]** features bright, metallic acoustic folk guitar (twangy sound) playing a minor key melody.
- **[Verses]** are slow, heavy, atmospheric, with deep male vocals (Peter Steele style).
- **[Chorus]** shifts to Fast Tempo, aggressive Industrial Metal beat, repetitive and catchy hook, heavy distortion, mechanical rhythm, Dark, gritty, agricultural horror atmosphere.

Letra:

[Intro]

[Verse 1] The red dust settles on the skin Where the silence ends, and the gears begin No heartbeat found in the chest of steel Only the weight of the turning wheel They look for mercy in the hollow dark But the engine leaves... a permanent mark.

[Pre-Chorus] Calculated... Cold... The story ends... before it's told.

[Chorus] Grind the bone! Feed the soil! Years of rust! Years of toil! Run if you can, but the math is done There is no shelter! There is no sun! Face the gear! Face the blade! The debt of blood is fully paid!

[Verse 2] Something ancient screams in the night Something modern kills the light I feel the trembling of the ground A frequency... a low-end sound It's not anger, it's not hate It's just the crushing weight of fate.

[Pre-Chorus] System engaged... Target locked... The door to the soul... is double-locked.

[Chorus] Grind the bone! Feed the soil! Years of rust! Years of toil! Run if you can, but the math is done There is no shelter! There is no sun! Face the gear! Face the blade! The debt of blood is fully paid!

[Bridge] Efficiency is the only morality. Flesh is temporary. Steel is forever.

[Verse 3] The smoke is rising, black and thick The cure is painful... for the sick Walk away from the burning field Witness the power that refuses to yield.

[Chorus] Grind the bone! Feed the soil! Years of rust! Years of toil! Run if you can, but the math is done There is no shelter! There is no sun! Face the gear! Face the blade! The debt of blood is fully paid!

[Outro] Grind the bone! Feed the soil! ...