

FONTES DE CARMESIM BRILHANTE



UMA HISTÓRIA PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

PONTES DE CARMESIM BRILHANTE

Se eu fosse te esquecer, ó Jerusalém,
que minha mão direita abandone sua
força. Que minha língua se rache até
fundo de minha garganta, se eu não
colocar Jerusalém acima das minhas
maiores alegrias.

Salmos 137:5–6

POR REE SOESBEE

CREDITOS DA VERSÃO ORIGINAL

Escrito por: Ree Soesbee

Material Adicional por: Richard E. Dansky, Jen Clodius e Todd Satogata

Desenvolvido por: Richard E. Dansky

Editado por: John "Que Diabos de Sobrenome é o desse Cara?" Chambers

Direção de Arte por: Richard Thomas

Arte Interna: Mitch Byrd, Guy Davis, Vince Locke, Conan Venus

Capa: Willian O'Connor

Layout e Tipagem: Pauline Benney

Internos e Estatísticas: Kyle Olson, Steve McDonald, Lindsay Woodcock e Brian York

Assistente: Jim "Skala Jim" Kiley

CREDITOS DE TRADUÇÃO

Titulo Original: Fountains of Brighth Crimson

Tradutor: Acodesh

Revisores: Tarsila e Ideos.

Diagramação: Ideos To Mega Therion

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Pauline "Hmm, o que você poderia fazer com essas 26 paginas?" **Benney**, por brandir a grande tesoura

Rich "Eu concordo se Ken e Steve também concordarem"

Thomas, por ser o primeiro a ouvir a idéia descabida

Steve "Eu concordo se Rich e Ken também concordarem"

Wieck, por ser o segundo a ouvir a idéia descabida

Ken "Eu concordo se Rich e Steve também concordarem"

Cliffe, por... bem, vocês já sabem do que se trata

E finalmente, **Kosmo o Destruidor**, por ser divertido por um alce.

DEDICATÓRIA DO AUTOR

Desejo agradecer as seguintes pessoas por sua ajuda, sem as quais esta viagem jamais teria terminado:

Roby "Temido, Temido e Caçado" **Duncan**

Kenny "Joel Wyland para Sempre!" **Smith**

Kyle "Argumento Semântico" **Humfeld**

Peter "Não me interessa. Faça o que quiser, Rannulf"

Kuszta



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

Carmesim Brilhante são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, locais e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não apresentam ofensa ao registro dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Toda a mística e elementos sobrenaturais são fictícios e são utilizados somente com fins de entretenimento.

Leia com discrição e cautela.

© 1997 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto por motivos de resenha, e as planilhas em branco, que poderão ser reproduzidas somente para uso pessoal. White Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas e Mago: A Ascensão são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Aeon, Lobisomem: O Apocalipse, Aparição: O Limbo, Changeling: O Sonhar, Lobisomem: Velho Oeste e Fontes de

Carmesim Brilhante são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, locais e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

Visite a White Wolf online:

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

IMPRESSÃO PROIBIDA.

NOTA

Como em **Jerusalém à Noite**, Fontes de Carmesim Brilhante trata sobre questões de fé e historicidade, de forma que pode parecer ofensiva. Jerusalém tem sido palco de alguns dos acontecimentos mais cruciais da história espiritual da raça humana. Este livro tenta integrar a fé, a veracidade histórica e as exigências do cenário do jogo, logo, nem todos poderão se sentir satisfeitos com o desenrolar dos acontecimentos. Este livro foi escrito e desenvolvido com todo respeito devido ao Judaísmo, à Cristiandade e ao Islã na esperança de produzir um material que entretenha, informe e seja respeitoso. Se o tratamento da fé no contexto de Vampiro: A Idade das Trevas não é o santo de sua devoção, sugerimos que, antes que se sinta ofendido, feche o livro.



ADVERTÊNCIA

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24 horas, 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 Movimento Anarquista
www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=12967885
Contato: movanarquista@gmail.com

PONTES DE CARMESIM BRILHANTE

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	5
ATO I: O PROBLEMA COM OS TREMERE	8
ATO II: O HOMEM LOUCO	14
ATO III: VASCUlhANDO A CIDADE SAGRADA	18
ATO IV: RUÍNAS BIZANTINAS	26
ATO V: O MONASTÉRIO DO MONTE SIÃO	29
CONCLUSÕES E RESULTADOS	32





Introdução

Fontes de Carmesim Brilhante é uma história ambientada no sombrio mundo medieval no ano de 1197. Entretanto, a ação do enredo remonta a um dos episódios mais terríveis daquela cidade sagrada. Em 1099, a primeira cruzada abriu uma brecha nas muralhas de Jerusalém, conquistando a cidade em nome do cristianismo. Uma grande fúria e loucura tomou a todos que entraram na cidade, e a conquista se tornou um massacre. As ruas ficaram inundadas de sangue, conforme tanto mortais quanto cainitas cortavam a machadadas mulheres, crianças e idosos juntamente com os dispersos defensores da cidade. No momento em que a misteriosa sede de sangue cessou, a cidade era um matadouro e os cainitas que acompanhavam os invasores, estavam mortos ou desaparecidos sem deixar pistas. Os registros chamam este período de “As Semanas de Sangue” e falam sobre o assunto como um mistério esquecido. Os anos se passaram sem nenhuma revelação adicional, e eventualmente o pânico e o terror foram esquecidos.

Isso foi um século atrás. Em 1197 Jerusalém é próspera, mas atribulada. Peregrinos cristãos se misturam com comerciantes muçulmanos e marceneiros judeus numa frágil trégua, pois os 5 anos de acordo entre Salah al Din e Ricardo I da Inglaterra está perto de terminar. E em algum lugar, abaixo da cidade, os segredos das Semanas de Sangue, a muito enterrados, começam a se revelar.

Este é um conto da primeira cruzada, e das almas perdidas que suportaram as Semanas de Sangue.

Esta é uma história de loucura encarnada. Esta é uma história de Jerusalém.

COMO USAR ESTE LIVRO

Fontes de Brilhante Carmesim é uma história independente para sua crônica de **Vampiro: A Idade das Trevas**. Este livro funciona melhor em conjunção com **Jerusalém à Noite**, embora possa ser jogado isoladamente. Os personagens de Narrador de **Jerusalém à Noite** cuja presença seja essencial, assim como os mapas da cidade, são mostradas aqui para benefício dos Narradores que não possuam o livro. É aconselhável aos Narradores, pelo menos se familiarizar com a história e geografia de Jerusalém antes de começar esta história.

VISÃO GERAL

Fontes de Brilhante Carmesim pode ser jogada com personagens novos ou pré-existentes da **Idade das Trevas** das vizinhanças que podem ser integrados na crônica. Seja jogada independentemente ou a partir de uma crônica prévia, os personagens gerados para **Fontes de Brilhante Carmesim** devem ser criados através do procedimento comum de criação de personagens com uma única alteração: O Narrador deve dar aos jogadores mais 15 pontos de bônus, para ajudá-los a superar as dificuldades que os aguardam.

Mantenha em mente que a Terra Sagrada enfaticamente não é “a Terra de onde jorra Leite e Mel” em 1197 – é um lugar de calor, poeira, sangue e fé. Enquanto criam personagens para **Fontes de Brilhante Carmesim**, os jogadores devem ser razoavelmente conhecedores do material oferecido neste livro, e talvez também o material do **Livro dos Segredos do Narrador**. Além disso, eles devem ter uma idéia clara do motivo de seus personagens estarem em Jerusalém, e a pedido de quem. A cidade é uma estufa de conflitos religiosos, fúria e violência mal suprimida, mas no mundo cainita do que no mundo mortal, e portanto este não é o lugar em que cainitas se aventuram sem um bom motivo.

SINOPSE DA HISTÓRIA

A história começa em Jerusalém, logo depois dos personagens terem sido trazidos juntos ao refúgio do Irmão Bernadus, um Malkaviano que reside na Cidade Sagrada. Ele os chamou para o ajudarem numa missão; um problema infernal da “primeira água”. Aparentemente um grupo de theurges infernais, conhecidos por serem assassinos de cainitas, chegaram à cidade e parecem ter o intento de aniquilar a população vampírica local.

Caso algum dos personagens resista ao “trabalho” (talvez porque Bernadus pareça um tanto instável, ou talvez porque os personagens não acreditam nele) Bernadus irá aumentar a oferta com promessas de riquezas, terras e títulos. O fato de Bernadus claramente não ter nada disso a oferecer deve fisgar o interesse dos personagens – o que poderia deixar o sacerdote tão nervoso e desesperado? Uma vez que os personagens aceitem a sigam em sua missão, eles se perceberão numa armadilha. Os infernalistas eram Tremeres em seus próprios negócios na cidade, e suas mortes serão vingadas.

Agora que ele colocou os personagens em apuros, Bernadus, entretanto, deseja ajudá-los – com um preço. Os personagens foram pegos, capturados e amarrados. E agora eles precisarão ir ao verdadeiro problema. Um vampiro que chama a si mesmo de “Cinco” (porque esta é uma das poucas palavras que ele é capaz de pronunciar) foi visto clamando em lamento nas câmaras inferiores, esgotos e catacumbas da cidade. Gritando alto o bastante para acordar os Verdadeiramente Mortos. Bernadus quer “Cinco” trazido e entregue a sua custódia.

No curso das investigações, os personagens encontram o cainita errante e percebem que “Cinco” é uma relíquia das Semanas de Sangue de 1099. Gaguejando, ele fala de diablerie, de insanidade, de uma alma perdida – como um maníaco procurando algo na da cidade. Conforme os personagens vão levando Cinco para Bernadus, eles são atacados pelo Assamita Rashid ibn Musafir, que estava sedento de vingança pelos eventos de 1099. Rashid é bem sucedido em seu ataque e consegue clamar a não-vida de “Cinco” antes de desaparecer nas sombras.

MEIO DE JOGO

Em seguida, os personagens andam pela cidade, descobrindo sítios sagrados, conhecendo pessoas estranhas e colhendo informações sobre o que “Cinco” havia dito. A investigação os leva a partes abandonadas de Jerusalém e a ruas que possuem as cicatrizes do ódio e perseguições religiosas.

A história de um louco, gritando sobre sangue, se espalhou na população mortal de Jerusalém, e muitos estão em pânico. Os cainitas da cidade acreditam que o sangue de que “Cinco” falava era o de um antediluviano e começam a tramar seus planos de acordo com o fato. Rashid ibn Mussafir está faminto por vingança contra os últimos cruzados das Semanas de Sangue e conclui que os personagens o levarão a novos alvos. E em um monastério próximo a cidade, um grupo de Baali começa um experimento por conta própria...



E é neste tumulto que os personagens são forçados a procurar por respostas que “Cinco” deixou para trás: quem ele era? Qual era o significado de suas palavras? Se “Cinco” possuía segredos tão grandes que Bernadus e outros estão dispostos a sacrificar suas não-vidas para possuir já é tarde demais para os personagens recuarem. Depois de falarem com Adam, o Capadócio e reunir mais informações sobre como “Cinco” chegou na cidade, os personagens precisam fazer a trilha de volta daqueles perdidos nas Semanas de Sangue. Os personagens estão presos numa teia de antigo ódio e conceitos errados.

Por fim, ao norte da cidade, do lado de fora do Portão de Sião, eles descobrem o segredo final da charada que “Cinco” revelou. Uma fonte na cidade foi vista tornar-se vermelha com o sangue. Deste poço, um homem retirou 5 gotas que podem ser a vitae de Malkav. Em sua cabana, os personagens vão descobrir mais da verdade sobre Malkav e sua cria, chegando a um entendimento sobre a natureza da loucura e talvez dando os primeiros passos em sua própria busca pela paz.

CONCLUSÕES

Na seqüência final da história, os personagens, tendo seguido os companheiros de “Cinco” até as ruínas em baixo da cidade, precisam fazer uma escolha simples entre seu próprio desejo de poder e o destino de todos os cainitas. Antigos perigos nas catacumbas subterrâneas da Cidade Sagrada ameaçam a sanidade e a vida dos personagens. Outro grupo entra no jogo: Os Baali, donos do Mosteiro do Monte Sião, um monastério em ruínas que fica no topo da colina próximo de Jerusalém.

Os Baali, liderados pelo Padre Giotto Verducci, estão convencidos de que eles estão quase descobrindo o segredo do desaparecimento de Malkav, e conseguiram localizar os outros 4 cruzados – os últimos sobreviventes das Semanas de Sangue. Cada um dos 4 delirava falando uma parte de uma antiga charada, e somente com a adição da louca conclusão de “cinco”, a compreensão poderia ser verdadeiramente alcançada.

Entretanto “Cinco” está morto e somente os personagens conhecem seu segredo.

Com a ajuda de Adonias os personagens conseguem ir até a parte de baixo do mosteiro, em busca dos cruzados antes que os Baali os encontrem. Com ingenuidade e persistência eles encontram o caminho para o coração da charada, e encaram as palavras finais de Malkav. O segredo de um antediluviano enfim revelado ou perdido para sempre, pela ganância e traição de um Nosferatu. Com inimigos se aproximando de todos os lados, os personagens entram numa batalha de inteligência e habilidade. Se eles tiverem sucesso, vão sobreviver e o poder de Malkav ficará fora das mãos dos Baali.

Se eles falharem as consequências estão além do terror absoluto.

DRAMATIS PERSONAE

Irmão Bernadus, Malkaviano

Irmão Bernadus é um homem religioso que deseja o bem de todos – a sua própria maneira. Ele se amaldiçoa por agir inicialmente com falsidade com os personagens,

mas não se deterá até solucionar o mistério das Semanas de Sangue. Como outros Malkavianos na cidade, ele tem um juramento com os Nosferatu de que ele não se aventurará nas catacumbas abaixo da cidade. Ele vai incentivar os personagens na direção desejada e oferecer recompensas caso tenham sucesso.

Rannulf, Nosferatu

Rannulf é um cainita relativamente jovem, abraçado recentemente, mas com conhecimento sobre a parte de cima e de baixo de Jerusalém. Ele tem grandes ambições e desejo por poder que seu senhor não notou. Rannulf se considera “amaldiçoado” com a fraqueza de sangue (ele é apenas de 11ª geração), e fará tudo para reduzir sua geração. Ele é confiável – desde que seja bem pago e esteja sob vigilância.

Rashid ibn Musafir, Assamita

Um dos mais poderosos Assamitas da cidade. Rashid é fanaticamente leal a seu clã e a sua fé. Ele acha que os cruzados de 1099 não eram melhores do que animais, e merecem mortes dignas de animais. Ele fará de tudo para caçar os sobreviventes do massacre e destruí-los.

Adonias, o sábio e defensor da Terra Sagrada

Adonias, como ele é chamado na cidade, é um homem incrivelmente velho e com olhos tristes. Ele fica em serviço com toda sua fé ao lado da tumba do rei Davi, próximo da Fonte de Ezequiel. Ele sabe muito sobre os sonhos de Malkav e da maldição dos cruzados. É ele quem dá o último fragmento da charada, assim como o sangue que corria na fonte de Ezequiel quando “Cinco” foi destruído.

Padre Giotto Berducci, Baali

Os Baali da cidade capturaram os outros 4 cruzados que sobreviveram abaixo da cidade, mas não perceberam que um fragmento da alma de Malkav estava aprisionada em suas mentes. Eles buscam compreender o que alterou seu estado cainita, e que poderes eles são capazes de produzir a partir desta compreensão. Se possível, Verducci deseja roubar o poder para seus próprios fins, destruir o poder da fé na Cidade Santa e começar uma Penitência – de mortais e vampiros

NOTA HISTÓRICA

No mundo real, o assassinato de inocentes depois da primeira cruzada em Jerusalém foi real. Relatos da época descrevem ruas tão intensamente inundada com o sangue das vítimas que homens à cavalo tiveram problemas em transitar e pilhas de corpos foram presas nas lanças como cordões.

Em outras palavras, o massacre ocorreu e não foi preciso influência vampírica pra isso. Embora Malkav tenha o crédito de ter dado assistência aqui, na verdade os cruzados de 1099 não precisaram de nenhuma ajuda.

Eles trouxeram seus próprios monstros consigo.

ATO I:

O PROBLEMA COM OS TREMERE

Esta história não tem a intenção de ser um guia detalhado de Jerusalém ou englobar todas as tramas e regiões ao redor da Cidade Santa. Ao invés disso, **Fontes de Brilhante Carmesim** foi elaborado para abordar as tramas e objetivos da população cainita de Jerusalém e oferecer uma apresentação da cidade para uso em uma crônica muito maior. Lembre-se que esta Jerusalém não é a mesma da qual estamos familiarizados, e sim um lugar muito mais sombrio e perigoso.

Não é necessário aos personagens começarem no mesmo grupo, ou no mesmo país. Um chamado por mercenários se espalhará na baixa nobreza britânica, francesa e espanhola, assim como em muitos países mouros, e alguma facção poderia então direcionar os personagens a esta tarefa específica. A idéia de ir à Cidade Santa para um trabalho de mercenário não é nada irreal, todos sabem que a trégua de Richard está acabando, e pode haver muito trabalho antes dela terminar. Por outro lado, existem outras maneiras de levar os personagens para a terra santa – comércio, ordem de senhores, sonhos proféticos ou até mesmo uma convocação de um vampiro versado em Presença.

Se os personagens já estiverem em Jerusalém, ou se a crônica for estabelecida lá, então eles já irão saber do Malkaviano chamado Irmão Bernardus. Ele os contatará em particular através de carniçais, de mensagens ou com manifestações de seus poderes e irá requerer seu auxílio no “mais terrível assunto”. Ele é considerado como relativamente inofensivo pela comunidade cainita, esquecido e estranho, mas não malicioso, e o preço que ele oferece pelo auxílio é – miraculosamente – algo que os personagens estarão muito, muito interessados (é bom roubar segredos). O fato de que Bernardus não tem como pagar é no momento irrelevante.

De qualquer forma, todos os personagens se encontram trazidos pra Jerusalém, atraídos pela sombra do que foi um dia uma suelta casa e perdidos num labirinto de ruas retorcidas e que se remetem umas as outras. O teto da casa e suas paredes estão relativamente intactos, embora em muitos lugares o reboco e os trabalhos em pedra se esfarelaram, dando a impressão de que a residência está se desfazendo como um leproso.

Dentro da casa, há uma única tocha acesa com chama tremeluzente.

A construção se situa na interseção de 3 ruas, entre o retorcido caminho de retorno aos corredores da parte mais antiga da cidade. Ela foi uma vez conciliatória e limpa, mas agora é decadente, seu reboco despedaçado no solo lamaçento. Ao redor, camponeses se apressam na luz da estrela de uma noite sem lua, apressados para encontrar abrigo. Em outras ruas, lamparinas queimam, e as casas iluminam parte da rua do lado de fora. Mas aqui, apenas as sombras cobrem o estreito caminho.

Há um momento entre a chegada do último personagem e o começo da trama propriamente dita. Assim que os personagens chegam na porta da casa com aparência de dar pena, a velha porta de madeira se abre rangendo diante deles, e um homem sai da poeira e do lusco-fusco da casa.

Um homem jovem (Auspícios o mostra como sendo um carniçal) esbelto e nervoso, fica de pé próximo ao batente

da porta como se estivesse se abrigando contra o vento furioso correndo pelas ruas da cidade. Ele veste uma túnica marrom simples, amarrada ao centro com um cordão de mercador. Sua cabeça não é raspada como a de um verdadeiro monge seria, e ele não tem o ar de autoridade que se esperaria de um homem da igreja. Todavia, ele se apresenta timidamente como sendo Irmão Timothy “ajudante do anfitrião”, ele olha para todos os personagens um por um, tentando avaliá-los; isto dá tempo suficiente para os personagens avaliá-lo também. Depois de limpar sua garganta várias vezes a ajustar os papéis que ele está segurando, ele fala com os personagens, sua voz é muito aguda e nervosa. Ele cumprimenta cada personagem pelo nome, um por um ou conjuntamente, na porta, e checa suas credenciais – é para isso que serviam os papéis – e os convida a entrar. A construção está arruinada, as paredes e o chão estão expostos, e num batente de porta despedaçado está um homem. Ele está bem vestido, embora não finamente.

“Eu represento o provedor da petição” o homem diz “Se vocês me acompanharem, eu tentarei provar que o que nós temos a lhes oferecer valerá a sua longa viagem. Por favor, entrem”. Os destroços da porta abrem rangendo atrás deles, e ele entra no corredor.

Não havia mobília na casa, e corredores vazios com paredes manchadas de umidade se abrem numa grande sala de reunião no centro da casa que uma vez fora de prestígio. Sentado na única cadeira, colocada precisamente no centro da sala, um monge corpulento os aguarda entrelaçando os dedos impacientemente. “que bom que vocês vieram, que bom, que atenciosos. Sim, sim, puxem uma cadeira, puxem, sintam-se em casa”. Não há outras cadeiras, mas o monge parece muito preocupado para perceber.

“Caros amigos”, ele começa, embora não conheça ninguém ali além de seu carniçal. “fui eu quem os trouxe até aqui, e estou grato que tenham vindo me ajudar”. Eu sei que a jornada foi longa e que vocês estão cansados, mas é de extrema importância que eu vos fale deste assunto imediatamente. “meu nome”, ele continua sem pausa, “é Irmão Bernardus.

“Algum tempo atrás um grupo de estranhos veio para a Cidade Santa, dizendo serem estudiosos da fé. Foi apenas recentemente que nós – meus irmãos na cidade e eu – descobrimos sua verdadeira natureza. Ah, mas então já era muito tarde, muito tarde”. Ele suspira, e sua cintura estremecendo como resposta. “Eles conhecem as minhas idas e vindas, seus servos infernais me espionam do crepúsculo ao amanhecer! Vocês não acreditariam nas coisas que eu tive que fazer para manter este encontro secreto para deles.”

“Eles são infernalistas, bestas de satã, e destroem os de nossa espécie. Agora mesmo eles praticam artes de enganação numa irmã cainita, fazendo coisas que fariam suas almas se encherem de fúria “Oh, meus amigos” – ele se lamuria, “Vocês têm que nos ajudar, ou a cidade inteira estará envolta em chamas em breve, e a Besta dominará todos nós.”

Bernardus continua falando por um bom tempo, mas a essência do que ele conta é: os infernalistas chegaram e pretendem fazer um rito negro da Cidade Santa. Eles roubaram algo de Bernardus, que ele quer de volta. Ele tentou por si mesmo diversas vezes recuperar, sem sucesso.

Bernardus e outros cuja identidade ele não vai revelar, pagará uma grande soma aos personagens se eles tiverem sucesso onde ele falhou. Bernardus não deixará absolutamente que os personagens vão embora sem concordar. Se necessário ele usará suas Disciplinas para subornar ou colocá-los dentro da situação; ele também está disposto a suplicar. E se o pior chegar ao extremo, Bernardus irá perder o controle e ameaçará os personagens. Entretanto, as coisas provavelmente não chegarão a este ponto.

Bernardus enfatiza que não quer os personagens ligados a ele, e é por isso que ele reuniu diversos cainitas completamente desconhecidos. Será muito mais fácil aos personagens se aproximarem dos infernalistas do que seria para conhecidos como Timothy. Afinal, os malignos são poderosos e conhecem Bernardus e seus servos muito bem.

Deve ser óbvio que tudo não passa de um mal concebido estratagema; A casa definitivamente não pertence à Bernardus e as promessas que ele faz em troca de auxílio, ele claramente não pode cumprir, mas a situação é tão urgente que os personagens não podem dar-se o luxo de recusar ajuda. Se eles ignorarem as possibilidades dos infernalistas livres na Cidade Sagrada, e eles se despedirem de Bernardus considerando-o um simples lunático delirante (ele é um lunático delirante, mas isso não significa que ele tenha não certa razão), eles arriscam ver a cidade mais sagrada do mundo destruída por poderes demoníacos – enquanto eles ficam parados assistindo. Bernardus tem algumas “provas” do que está dizendo – relatos de recentes invasões em sítios sagrados, evidenciando os ritos infernais, realizados do lado de fora da cidade, uma praga de moscas em certas regiões da cidade e assim por diante. De fato tudo que ele mostra realmente aponta para presença de infernalistas dentro da Cidade Santa.

Entretanto, Bernardus está enganando os personagens; ele os está incitando para as pessoas erradas. Bernardus não sabe quem são os verdadeiros infernalistas (o que será revelado nos atos 3 a 5), mas sabe quem eles não são, e os está apontando como sendo os culpados. Ele está usando as provas colhidas na cidade apenas para convencer os personagens que os infernalistas existem – e então, ele está mandando os personagens atrás das pessoas erradas.

Uma vez que os personagens tenham concordado, ainda que tacitamente, a aceitar a responsabilidade de caçar os infernalistas, há uma perturbação na porta. Um segundo carniçal, vestido exatamente como Irmão Timothy, chega correndo, passa pelos personagens e se ajoelha diante de Bernardus. “Irmão” ele diz ofegante “Aconteceram alguns... problemas”.

“Fale”. Bernardus não dá mais atenção aos personagens, e embora seu carniçal pareça desconfortável, ele começa a contar uma história, revelando o seguinte segredo.

A mulher do hospício foi sequestrada pelos infernalistas, meu senhor!” A história do carniçal é breve: Aparentemente um dos cainitas que vive num dos hospitais em direção ao centro da cidade, foi atacado e levado pelo grupo de infernalistas. Bernardus fica irado e se vira aos personagens. “Paulo pode mostrar-lhes o caminho. “Você precisam ir imediatamente. Nós não podemos permitir que eles continuem seus trabalhos demoníacos! Seu débito será pago, eu juro pelos ossos dos santos, mas vão agora”. Depois disso Bernardus deixa os personagens, voltando ao estábulo em que ele realmente reside. Quaisquer personagens que sigam se veem com os descontentamentos de um louco, perdido em conversas consigo mesmo que parecem ser citações de suas falhas.

Paulo realmente conhece o caminho, e embora ele não leve os personagens ao local do ritual, os leva próximo o

bastante, e faz com que eles consigam encontrar o resto do caminho sozinhos. “Por favor, se lembram – eu não os trouxe aqui.” ele implora, fugindo na noite. “Se defendam muito bem. Os horrores que eles fazem...”

Dizendo isso ele desaparece.

ANDANDO PELA CASA

Se qualquer personagem tomar vantagem da preocupação e da mente ausente de Bernardus e tentar invadir a casa, se desapontará. Obviamente, nem Bernardus nem seus criados vivem ali, e nem mãos humanas tocaram na casa por muitos anos. As paredes interiores estão esfarelando e somente a parte direita da construção está livre da decadência. Abaixo da casa, entretanto, há uma forte despensa com uma porta de ferro aberta que pode ser fechada por dentro. Um excelente lugar para passar o dia uma ou duas vezes.

TIMOTHY

Natureza: Penitente

Comportamento: Zelador

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3

Social: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 1, Briga 1, Esquiva 1, Empatia 3, Subterfúgio 1

Habilidades: Ofícios 2, Herbalismo 3, Música 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Acadêmico 3 Conhecimento Popular 3, Lei 1, Linguística 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Senescal 3

Disciplinas: Auspícios 1

Imagem: Um pouco mais alto do que a média, mas inseguro. Timothy é um homem jovem. Seu cabelo loiro é cortado em uma tonsura dos sacerdotes, e ele veste algo que se tenta se aproximar de uma túnica de monge.

Dicas de Interpretação: Seja tímido e quieto, mas enérgico quando estiver executando as ordens de Bernardus. Sua “loucura” faz sentido perfeito para você, e você balança a cabeça com tristeza para outros que possuem tão pouco discernimento para se confundirem.

PAULO

Natureza: Defensor

Comportamento: Fanático

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2

Social: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 1, Furto 2, Subterfúgio 1

Habilidades: Empatia com Animais 1, Arqueirismo 2, Etiqueta 1, Armas Brancas 2, Cavalgar 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Acadêmico 3, Conhecimento Popular 3, Linguística 2, Medicina 2,

Disciplinas: Nenhuma

Imagem: Irmão Paulo é uma versão mais velha de Timothy, com uma cara feia cheia de cicatrizes e mãos calejadas de um homem acostumado com trabalho braçal. Ele é mais alto e mais magro do que seu compatriota.

Dicas de interpretação: Seja subordinado ao extremo quando Bernardus estiver por perto. Quando está sozinho você exibe um pouco mais de coragem. Você conhece a cidade e sabe e como lidar com situações difíceis. Você veste o uniforme de um monge, mas em seu coração você se considera um guerreiro – e não um assassino.

IRMAO BERNARDUS

Histórico: Pobre irmão Bernardus é um homem robusto e grande que geralmente parece perdido e confuso. Ele não tem certeza de onde veio – Dorset, talvez? Ou de Dorestad? E ele também não sabe por quanto tempo vem caminhando no mundo de Deus. Em algum ponto de seu passado, ele se juntou a um grupo de cristãos monásticos, e ele sabe que está afiliado a igreja. Parece improvável que a igreja escolha permanecer afiliada com ele. Bernardus foi retirado da igreja após perder o controle – à despeito das inúmeras reprimendas – e do grito de seus irmãos monges quando eles não eram suficientemente penitentes pelos pecados que ele decidiu que cometiam.

Irmão Bernardus é, entretanto, profundamente um homem espiritual, a seu próprio modo. Ele acredita que o espírito santo o abençoou com o dom de línguas, ou glossolalia, para que ele possa falar com a língua compreensível a todas as outras crianças de Deus. Seu “dom” também o leva a pregar (nem sempre em uma linguagem compreensível a meros mortais) numa tentativa de converter os não crentes para a fé verdadeira.

Irmão Bernardus não se lembra de ter sido abraçado, e também não lembra exatamente quando veio para Jerusalém. Mas ele sabe que veio para a cidade com outras almas, cuja maioria tinha uma preferência notável por estranhos chapéus de metal. Sim, ele tem *certeza* quanto a essa parte.

Bernardus também está ciente da Besta que reside dentro de si e das tentações negras as quais sua fraca alma precisa se render frequentemente. Os ensinamentos da igreja mostram que tomar sangue dos outros é ruim, mas isso constantemente entra em conflito com as necessidades de sua natureza morta-viva. A despeito dos melhores esforços de Bernardus de seguir os ensinamentos da igreja, às vezes a Besta se liberta. Em suas falhas tentativas de manter um pensamento coerente, Bernardus conclui que ele deve salvar as almas dos descrentes, antes que eles caiam presas de alimentação de um cainita. Parece escapar sua atenção, entretanto, que ele é o cainita que mais ameaça seus seguidores. Infelizmente Bernardus tende a perder o controle com aqueles que não entendem o quanto importante é ter suas almas salvas.

Estranhamente, passar um tempo com peregrinos cristãos nos hospitais parece ser a única coisa que dá conforto à Bernardus. Ele não parece perturbado com os gritos agonizantes dos que estão morrendo, ele senta ao lado deles e os conforta em sua aflição. Bernardus diz que comprehende o que os pacientes estão dizendo com seus gritos e que eles sabem que alguém os ouve e os comprehende. A Salubri Aisha bint Washiba diz que os pacientes realmente parecem mais calmos com a presença dele, assim como suas palavras reconfortadoras e seu temperamento calmo dela também servem para acalmar sua Besta interna dele. Em troca, o robusto Bernardus escolta os amigos fugitivos Salubri de Aisha para dentro e fora de Jerusalém, embora para ele, não sejam mais do que peregrinos amigáveis que compartilham suas crenças e portanto precisam ser protegidos da melhor forma que ele puder fazer.

Juntamente com aqueles que estão doentes ou incapacitados, Irmão Bernardus cuida bem de jovens inocentes. Ele mantém um olho em Yasmina, a menina Ravnos, assim como em Hannah, a Nosferatu deformada. Ele gostaria de ter poderes de cura para que ele pudesse ajudar mais diretamente, mas por enquanto ele tenta se certificar de



que elas estejam em segurança enquanto andam pelas ruas.

Irmão Bernardus considera os animais menos complicados que os seres humanos, e ele quase consegue relaxar em seu refúgio, o estábulo dos templários. Ele não fica tão tentado a ir contra vontade de Deus com as gentis criaturas e descobriu que cuidar de animais perdidos traz momentos de paz interior. Além disso, é frequentemente mais fácil incentivar animais a se aproximarem, ainda que seu sangue não seja tão saboroso quanto o do ser humano.

Imagem: Irmão Bernardus não liga muito para sua aparência. Seus pés são calejados, seu corpo com roupas jogadas não são quentes o bastante ou arejadas o bastante para a estação. Os montes de lixo que se amontoam na cidade são as fontes de seu guarda-roupa.

Dicas de interpretação: Você tem a mente simples, direta, ingênuas – e com temperamento extremamente curto. Delírios gaguejantes são apropriados quando você perder seu temperamento; violência é a reação mais comum.

Refúgio: Irmão Bernardus se refugia nos estábulos que uma vez eram mantidos pelos cavaleiros templários.

Segredos: Se ele tinha segredos, não se lembraria tempo o bastante para contar a ninguém. Ele é totalmente ignorante sobre os Salubris “subterrâneos” que ele auxilia e é cúmplice, o que serve perfeitamente aos propósitos deles.

Influência: Nenhuma... exceto pelo fato de Irmão Bernardus aparecer em locais estranhos em horas estranhas, perturbando os sentinelas da noite com seus delírios. Às vezes estes delírios são compreensíveis – Mas o fato dele ter sido ouvido não significa que os atribuam crédito.

Destino: Irmão Bernardus nunca recupera sua sanidade, nem atinge nenhum tipo de equilíbrio entre as exigências que sua mente impõe sobre ele. Ele será eventualmente destruído, diversos séculos depois, por um grupo de Ravnos que estavam cansados de vê-lo falando com os cavalos.

Clã: Makaviano

Senhor: Desconhecido

Natureza: Penitente

Comportamento: Fanático

Geração: 9^a

Abraço: Desconhecido

Idade Aparente: 45 anos

Físicos: Força 4 (ombros largos), Destreza 1, Vigor 4 (Incansável)
Social: Carisma 4 (0 quando delira), Manipulação 2, Aparência 1
Mental: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 1
Talentos: Briga 4 (agarrão), Empatia 2, Intimidão 1
Habilidades: Empatia com Animais 2, Ofícios 1, Herbalismo 2
Conhecimentos: Acadêmicos 2, Linguística 1, Ocultismo 2, Política 1, Teologia 2
Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 4, Demência 4

, Fortitude 2, Ofuscação 2, Potência 2
Antecedentes: Aliados, Rebanho 2, Lacaios 2
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 1, Coragem 3
Caminho: Trilha do Céu 9

Força de vontade: 2
Nota: em qualquer dado momento, irmão Bernardus pode realmente acreditar no que ele está dizendo, a ponto de parecer que algum poder externo está impondo sua vontade sobre a psique. Nesta situação, torna quase impossível perceber seus embustes com Auspícios 2. Entretanto ele pode estar apenas mentindo, você decide.

O SENTINELA

Físico: Força 2, Destreza 3, Vigor 3
Social: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2
Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 2
Talentos: Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 2, Intimidão 1, Subterfúgio 3
Habilidades: Armas Brancas 3, Cavalgar 1, Furtividade 4, Sobrevivência 2
Posses: Espada Curta, 2 Facas de Arremesso.

DENELEM OBFUSCO

Clã: Tremere
Senhor: Mircea
Natureza: Autocrata
Comportamento: Ditador
Geração: 10^a
Abraço: 1102
Idade aparente: 35
Físico: Força 3, Destreza 2, vigor 3
Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2
Mental: Percepção 3, Inteligência 4 (Dissimulado), Raciocínio 2
Talentos: Expressão 3, Prontidão 2, Esquiva 1, Empatia 3, Intimidão 4 (Dicas Indiretas), Liderança 2, Subterfúgio 2
Habilidades: Etiqueta 3, Armas Brancas 2, Cavalgar 1, Furtividade 3, Sobrevivência 1
Conhecimentos: Acadêmicos 4, Investigação 3, Linguística 4 (Místico), Direito 1, Ocultismo 3
Disciplinas: Auspícios 4, Dominação 3, Taumaturgia 3
Trilhas Taumatórgicas: Rego Vitae 3, Creo Ignem 2
Antecedentes: Contatos 2, Recursos 4, Lacaios 3
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 5
Caminho: Caminho da Humanidade 6
Força de vontade: 9

Imagem: Obfusco é um homem negro, baixo e que veste grossas túnicas negras. Ele se parece de fato com o estereótipo do feiticeiro; ele age de acordo e se adorna com todo tipo de bugiganga. Ele tem uma face redonda, com um bigode, e segura sua faca com suas mãos gordas e lisas.

Dica de interpretação: Você é o notório garoto com sua mão na jarra de doces. Toda a fúria que você sente ao ser interrompido é duplicada pelo fato de você estar fazendo o que não devia estar fazendo. As vítimas devem ser erradicadas para que você esteja protegido.

Nota: Os outros dois Tremeres seguem as ordens de Obfusco à risca, porque eles estão tão metidos nisso quanto ele, e o consideram como única saída. Nenhum dos dois é o que se poderia chamar de inteligente e nenhum dos dois sabe mais do que Obfusco conta.

GRIGOR WALLASH

Clã: Tremere
Senhor: Artur Beck
Natureza: Inovador
Comportamento: Celebrante
Abraço: 1150
Geração: 10^a
Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3
Social: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2
Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3
Talentos: Expressão 1, Prontidão 1, Esquiva 1, Intimidão 1, Subterfúgio 1
Habilidades: Arqueirismo 1, Ofícios 2, Etiqueta 2, Herbalismo 1, Cavalgar 1, Furtividade 2
Conhecimentos: Acadêmicos 3, Conhecimento Popular 1, Investigação 3, Linguística 2, Medicina 1, Ocultismo 3
Antecedentes: Mentor 1, Recursos 1, Status 1
Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 1, Taumaturgia 2
Trilhas Taumatórgicas: Rego Vitae 2, Creo Ignem 1
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 3
Caminho: Caminho da Humanidade 7
Força de vontade: 6

PIETER BLUM

Clã: Tremere
Senhor: Donal
Natureza: Solitário
Comportamento: Sobrevidente
Abraço: 1177
Geração: 9^a
Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4
Social: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3
Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 1, Empatia 1, Intimidão 1, Subterfúgio 1
Habilidades: Empatia com Animais 3, Arqueirismo 2, Ofícios 2, Armas Brancas 1, Cavalgar 3, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Acadêmicos 1, Conhecimento Popular 1, Linguística 1, Ocultismo 1, Senescalia 1
Antecedentes: Aliados 1, Rebanho 1, Status 1
Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 2, Taumaturgia 1
Trilhas Taumatórgicas: Rego Vitae 1
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 2, Coragem 5
Caminho: Caminho da Humanidade 6
Força de vontade: 6

“OS INFERNALISTAS”

Dentro de um estábulo na periferia da cidade, um grupo de infernalistas faz uma pausa em seu ritual, preparando o sacrifício de um cainita ao poder sombrio que eles servem. Com cada morte, eles ficam mais poderosos, e com cada assassinato, eles dão mais um passo para a destruição da frágil paz em Jerusalém. Os personagens concordaram em destruir os vilões, antes que eles possam ir adiante e mergulhar a cidade inteira numa sangrenta loucura.

Ou, pelo menos é isso que os personagens acreditam.

Se os personagens tiverem alguma maneira de determinar o que está acontecendo no estábulo, eles vão descobrir o seguinte: há um trio cantando numa linguagem desconhecida que soa áspera e raivosa (uma jogada bem sucedida de Lingüística ou Ocultismo revela ser copta). Eles utilizam adagas com sangue, escrevem símbolos arcânicos no chão sujo e plano. No centro da sala há o corpo de uma mulher deitada, envolta num pano de seda, que foi respingado de sangue.

Chegar perto do estábulo, no entanto, é um problema. O grupo de “infernalistas” colocou um guarda na esquina da rua, escondido nas sombras. Se ele vir alguém espionando pelas janelas ou se reunindo por ali, ele certamente irá informar os que estão ali dentro, e isso terá efeitos explosivos.

Os indivíduos dentro do estábulo estão preparados para problemas, inclusive uma invasão. Portanto a luta é inevitável. Uma vez que os personagens estejam no lugar certo, seus alvos se partirão ao ataque. Se os personagens se movimentarem rapidamente, eles podem ser capazes de surpreender os de dentro do estábulo, mas somente se eles estiverem dispostos a iniciar o combate assim que chegarem. De outra forma, o problema irá até eles.

LUTA?

A batalha no estábulo tende a ser rápida e sangrenta. Enquanto não há ninguém no estábulo além dos participantes (por sorte todos os animais foram retirados para a realização do ritual), há muita palha pro toda a parte, significando que Creo Ignem tem o potencial para fazer um desastre. Obfusco não é o melhor planejador que o mundo viu, e se a batalha começar a ficar ruim para ele, ele pode entrar em pânico e usar o fogo para cobrir sua fuga. Note que os dois aprendizes lutarão até o fim. Os três convenientemente esqueceram de mencionar para Mara o que eles estavam fazendo esta noite, e silenciosamente drenar uma Salubri sem fazê-lo pelos meios corretos tende a produzir desagradáveis repercussões. Se eles sobreviverem à luta, as chances de continuarem existindo não são necessariamente boas uma vez que seus planos vierem à tona. De fato, o líder da capela Tremere ficaria surpreso com a presença do trio na cidade, eles supostamente haviam partido para Damasco uma semana atrás.

O sentinela se junta a luta e vai atacar pelas costas qualquer personagem que não o perceba a tempo. Ao primeiro sinal de que o seu lado irá perder, ele irá atacar e fugir. Se os personagens o capturarem, ele não sabe de nada; ele é um soldado de Glascony que lutou na desastrosa batalha de Hattin, e ele vem vendendo seus serviços desde então. Os ritualistas no estábulo eram apenas mais um cliente, clientes que ele ficará grato em esquecer se os personagens o deixarem viver.

Se os personagens decidirem transformarem-no em carniçal, terão tomado uma boa decisão. Ele será um excelente batedor e conhece a cidade razoavelmente bem.

CONSEQUÊNCIAS

Uma vez que a batalha tenha terminado, e os ritualistas estejam mortos ou tenham fugido, os personagens poderão dar uma olhada em volta e ver os que eles fizeram. Os símbolos escritos no chão parecem indicar aos personagens com conhecimento arcânicamente que os guerreiros estavam fazendo um Ritual da Rosa Amarga, permitindo a vários diablerizar um único alvo. Talvez eles tenham sido de fato infernalistas. Entretanto, debaixo de panos eles descobrem uma mulher inconsciente com um terceiro olho quase não visível na testa (A mulher é de fato Aisha bint Washiba. Veja abaixo para mais informações sobre ela).

Os “infernalistas” eram Tremere.

Se o grupo de jogadores tem um Tremere no meio, ele deve ser capaz de imaginar (bem vividamente) as repercussões que cairão sobre eles por interromperem o ritual e matarem outros membros de seu clã. Não há para onde fugir. Não há lugar para se esconder. Mesmo levar a Salubri para a Capela local não amenizará a ira certa que virá de cima.

As implicações são tremendas, e eles só têm um amigo na cidade, irmão Bernardus. Os personagens devem ser encorajados a voltarem para a casa decretada e falarem com Bernardus, pois se os Tremere encontrarem os recém-chegados antes, eles certamente serão destruídos sem piedade ou remorsos.

LIDANDO COM A VÍTIMA

Se os personagens escolherem terminar o que os Tremere começaram, é opção deles. Se Bernardus ou qualquer um dos amigos de Aisha descobrir, entretanto, eles estarão em grandes apuros. Seus únicos aliados contra os amigos da Salubri já estão alienados, enquanto aqueles que poderiam protegê-los dos Tremere estão agora buscando seu sangue. E neste ponto da história, eles já estão muito afundados no problema para abandonar o assunto. Grandes poderes começaram a serem percebidos.

AISHA BINT WASHIBA, A ENFERMEIRA

Antecedentes: Aisha estava vivendo uma vida pacata em Antioquia quando Achmet o sonhador andava em seus longos passeios na região. Como Achmet conta, ele reconheceu as habilidades curativas de Aisha e a Abraçou. (Outros dizem que Achmet viu nela algo que ele não tinha: um perfeito prazer em ajudar e educar os outros.) Sua vida então se estilhaçou, Aisha deixou sua casa e se mudou com ele uma boa parte do século. Seu relacionamento com Achmet mudou drasticamente em 1133 quando os Tremere diablerizaram Saulot, fazendo Achmet se questionar sobre seu propósito e seus métodos. Apesar de tudo, Aisha e Achmet continuaram viajando até 1140 quando seu senhor decidiu retornar para Constantinopla. Lá ele permanece, sonhando em sua busca pela golconda.

Aisha acha que Achmet traiu o chamado de Deus. Mais do que isso, Aisha acha que Achmet traui seu clã em sua rejeição em explorações mais práticas do Caminho que leva até a redenção. O que os sonhos podem ensinar aos cainitas. É uma fuga, uma recusa em lidar com a dura realidade da

maldição de Caim. Não, a fuga de Achmet não tem propósito. Seu atual estado de sonho é muito egoísta para o gosto de Aisha.

Tem que haver uma razão para Deus permitir a maldição de Caim cair sobre meros mortais, uma razão maior para Aisha continuar sonhando com a golconda. Deve ser outro caminho... e o caminho que Aisha se sente mais qualificada a seguir é servir a outros. Deve haver segurança nas trevas ocultas do hospital, embora não exista nada no mundo que não seja afável para as crias de Saulot.

Aisha, portanto, se separou de Achmet e com seu Círculo de Sonhos em Constantinopla e foi até Jerusalém. Com a recente devastação da população Salubri, ela implorou por socorro aos Lasombra no hospital Al-Bimaristan Al-salathi.

Pacifico concordou em abrigá-la, mas somente enquanto ela usasse suas habilidades para ajudá-lo a conseguir informações dos peregrinos feridos. Enquanto sua situação é precária (ela não tem certeza se o senhor de Pacifico sabe que ele a está deixando se refugiar no hospital) ela sobrevive, se alimenta e cura a outros.

No que concerne aos Lasombra, isso serve para proteger seus melhores bens mortais se eles adoecerm e mantém um dos abrigos da cidade fora da influencia e controle de Bonifácio. Todos estão satisfeitos no momento.

O Malkaviano, irmão Bernardus, foi visto visitando o hospital ocasionalmente. Enquanto sua presença deixa Aisha extremamente desconfortável, ele parece acalmar os pacientes. Nahum Ben Enosh, um estudos Salubri que Aisha está tentando convencer a morar em Jerusalém para ajudá-la, se recolhe para fundo no interior do hospital quando Bernardus está lá.

Imagen: Anteriormente linda, Aisha bint Washiba agora tem aparência mais maternal do que magnífica. Ela tem uma aura de calma alegria que a faz agradável de ter por perto. Seus trajes são modestos e simples, não precisando de cuidados especiais ou pensamentos particulares.

Dicas de Interpretação: Você é competente e cuidadosa, e tem uma notável habilidade de sentir as necessidades e dores alheias. Você é dedicada sem ser servil.

Refúgio: Aisha tem um pequeno quarto no interior do hospital.

Segredos: Os Lasombra podem pensar que estão sendo generosos com Aisha, mas ela também os está usando. Enquanto ela trabalha com os cidadãos feridos de Jerusalém, ela também está servindo como um ponto de contato entre os Salubri sobreviventes.

Essencialmente, ela está escondendo Salubris, conseguindo lugares seguros para outros de seu clã e passando informações e mensagens conforme as pessoas entram e saem da cidade. Os Salubris são direcionados para lugares seguros, para amigos e aliados de confiança. Afinal, quem liga de se certificar que um peregrino saia da cidade pelo mesmo caminho que veio?



Influência: Aisha bint Washiba é quase desapercebida da comunidade cainita – o que é exatamente o que ela precisa para ser eficiente ao fazer passar desapercebido os Salubri de outros membros mais atenciosos de outros clãs.

Destino: Aisha, com todas as suas boas intenções, não sobrevive por muito tempo. Jerusalém tem muitos cainitas, muitas línguas soltas, para que ela permaneça desapercebida dos Tremores. Em 1216 eles a encontram. Apesar disso, ela conseguira salvar muitos de seu clã, pelo menos por enquanto.

Clã: Salubri

Senhor: Achmet o sonhador

Natureza: Caridosa

Comportamento: Celebrante

Geração: 7^a

Abraco: 1024

Idade aparente: 20 e poucos anos

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esquiva 2, Empatia 2, Liderança 1, Subterfúgio 2

Habilidades: Ofícios 2, Etiqueta 1, Herbalismo 4 (Medicinal), Cavalgar 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Conhecimento Popular 3, Investigação 2, Linguística 2, Medicina 4 (Doenças), Ocultismo 4 (Sabedoria Antiga), Política 2.

Disciplinas: Auspício 3, Fortitude 3, Tenebrosidade 2, Valeren 4

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Status 2

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 3

Caminho: Caminho do Cavaleiro 9

Força de Vontade: 6

ATO II: O HOMEM LOUCO

Irmão Bernardus não está em casa, mas seu carniçal, Timothy, estará esperando os personagens. Timothy os conta que o amanhecer está próximo, e que eles devem esperar ali. Bernardus irá entrar em contato com eles ao anoitecer. Ele mostra aos personagens uma sala oculta abaixo da casa e os encoraja a permanecerem pelo dia. Ele também se oferece a levar qualquer informação que eles tenham diretamente para Bernardus. E se eles contarem que os infernalistas eram Tremeres, ele ficará visivelmente preocupado. Ele, entretanto se esforçara para assegurar aos personagens que Bernardus se certificará que eles estejam seguros.

Na noite seguinte, Bernardus chegará à casa decrépita pouco depois do anoitecer. Ele muito preocupado e “genuinamente” tenso sobre a situação e diz repetidamente que ele não sabia que os alvos eram Tremeres (ele se lamenta que os diableristas Tremeres eram de fato infernalistas. E é infrutífero checar sua aura para saber se ele está mentindo. Afinal, ele pode acreditar no que está dizendo.

Entretanto, Bernardus diz que agora há um novo problema. Sua atenção foi ocupada por um vampiro vagabundo que vem causando vários perigosos e perturbações na cidade. O problema Tremere, ele afirma, é uma questão menor – ele está mais do que disposto a fornecer proteção aos personagens da ira dos Tremeres, mas ele simplesmente não tem tempo por causa deste outro assunto que o está distraindo.

Obviamente, se os personagens puderem ajudá-lo com este simples problema, ele poderá voltar sua atenção aos Tremeres.

Agora os personagens precisam atacar o coração do problema. Um vampiro vagabundo está na cidade. Os Nosferatu não estão conseguindo encontrar o refúgio dele - e ameaçaram destruir o invasor de forma (literalmente) perturbadoramente sangrenta. Por suas próprias razões Bernardus está desesperado para que o homem seja trazido até ele com vida.

CILADA

Agora a armadilha foi concluída. Os personagens foram trazidos até a cidade para lidar com o vampiro vagabundo (uma criatura que só responde pelo nome “Cinco”) e não para lidar com os supostos infernalistas. Bernardus armou o ataque ao ritual Tremere, sabendo que os personagens aceitariam o trabalho. Ele avisou aos Tremere com tempo de sobra que seu ritual seria interrompido e se certificou que os personagens seriam vistos ao chegar. Agora se os vampiros não fizerem o que ele pede, ele os trairá, confiante de que os Tremere nunca desconfiarão de seu envolvimento (afinal ele os avisou de antemão). Se os personagens desconfiarem que tudo foi uma armadilha de Bernardus, eles terão muitos problemas para conseguir provar – gastando tempo precioso, permitindo que os Tremeres os cacem. Se os personagens deixarem a cidade, os Tremere os encontrarão. Se eles não tiverem sucesso ou se recusarem, Bernardus pode simplesmente entregá-los para os Tremere imediatamente. Personagens inteligentes perceberão que eles foram alvos de uma armadilha, mas vão obedecer por enquanto – deixando a vingança para uma outra noite. Se os personagens matarem Bernardus, tanto os Tremeres como os aliados de Bernardus os caçarão, para uma vingança sangrenta.

O Bernardus da cena anterior, agora se foi. Em seu lugar está um homem com vontade de ferro. Ele está calmo e educado, mas completamente sem disposição para negociar. Se os personagens o ameaçarem, ele os lembrará que seu carniçal (um que não está presente) pode falar com os Tremere sobre eles tão facilmente quanto ele próprio poderia. Bernardus será resoluto, insistente e firme. Os personagens não têm escolha.

Uma vez que os protestos terminarem, Bernardus enviará os personagens para se encontrarem com Rannulf, alguém que possui conhecimento sobre o lunático em questão. Ele os diz para encontrar com Rannulf na pousada do Leão Dançante, os entrega uma carta de apresentação e os avisa que obviamente haverá um preço pelas informações do Nosferatu.

RANNULF

Clã: Nosferatu

Senhor: Jean de Lyon

Natureza: Rebelde

Comportamento: Sobrevivente

Abraço: 1181

Geração: 11^a

Físicos: Força 2, Destreza 4 (Esquivo), Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4 (Suavidade), Aparência 0

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Expressão 1, Prontidão 1, Esportes, 1, Briga 1, Esquiva 3, Roubo 3, Subterfúgio 4 (Falar Rápido)

Habilidades: Empatia com Animais 2, Ofícios 1, Etiqueta 1, Herbalismo 1, Furtividade 4 (Desaparecer), Sobrevivência 1

Conhecimentos: Investigação 2, Linguística 3, Política 1, Senescal 1

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Rebanho 1

Disciplinas: Animalismo 2, Ofuscação 3, Potência 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 3

Caminho: Caminho da Humanidade 7

Força de Vontade: 7



Imagen: Rannulf é baixo e melequento, com uma cabeça parecida com um melão não maduro e um sorriso exageradamente aberto. Ele se veste de forma a acentuar sua largura, possivelmente para parecer mais imponente do que ele realmente é. Seus dedos são particularmente grandes, parecendo mais garras de um pássaro do que com qualquer coisa remotamente humano.

Dicas de Interpretação: Rannulf é astuto, esperto e dissimulado. Ele só está interessado numa coisa, melhorar a si mesmo. Embora ele não tenha desejo de trair os outros membros de seu clã, ele não tem nenhuma causa em comum com os leprosos de Hinnom, e está desejoso de mostrar aos outros a tolice de tentar passar a perna nele. Ele é no íntimo, um covarde, mas encobre isso com um ar de inteligência e olhar de ousadia.

Se os personagens tratarem mal Rannulf, tentarem colocá-lo sobre Voto de Sangue ou de outra forma deixá-lo de maneira a se negar a ajudar, eles terão voltado todo o clã Nosferatu da cidade contra eles. Rannulf não tem grandes poderes, mas é leal ao clã, e o clã a ele.

Rannulf é um homem baixo e quieto cujos olhos demonstram grande astúcia e inteligência. Uma vez que e os personagens o tenham encontrado (provavelmente na pousada do leão dançante ou perto do hospital), ele ficará com suspeitas e será abertamente hostil até que eles mostrem a confirmação de que são emissários de Bernardus. Depois que a carta é apresentada, ele muda e passa a usar palavras gentis (com um sotaque vagamente francês). Se ninguém fizer nada estúpido ele levará os personagens a um local mais privado para conversarem sobre o assunto desejado. Ele está sempre disposto a trocar informação por informação, mas mantenha em mente que ele sabe pechinchar e é inteligente, já sabe muito do que está acontecendo na cidade. Ele também, fala muitos idiomas – embora ele não revele esta informação aos personagens.

“O homem”, Rannulf sussurra, seus olhos nervosos, “continua a nos iludir. Ele aparece onde deseja na cidade, uiva e delira e então desaparece novamente. Muitas vezes ele escapa para as catacumbas do templo da Montanha, mas nunca encontramos traços de sua passagem. Muitos dos meus irmãos acreditam que ele tem vivido nas ruínas ao norte, mas não conseguimos encontrar nenhuma explicação para ele conseguir viajar tanto sem ser visto.

“Eu posso levá-los aos locais onde ele aparece, e só. Ele pode aparecer esta noite,” Rannulf olha ao redor, observando cuidadosamente as trevas do lado de fora da janela. “É lua nova, e ele prefere evitar as noites com mais luz do luar.”

Rannulf os leva até a muralha sul, próximo a uma arruinada e pequena igreja. “Aqui é o lugar onde os primeiros cruzados enlouqueceram,” ele explica. “este Cinco apareceu aqui 3 vezes, sempre em noite de lua nova”. Tentativas adicionais de conversa são desencorajadas.

Rannulf aguarda com eles. Conforme o amanhecer se aproxima, um lamento de arrepia o esqueleto pode ser ouvido de muitos quartéis de distância, seguido por um choro emotivo e intenso, “O sangue!!! O sangue!!!”

Em seguida, o autor dos gritos aparece no campo de visão. Ele veste o que uma vez foi uma capa branca, coberta de ferrugem, sujo e com lágrimas de sangue. Personagens com conhecimentos apropriados ou antecedentes históricos reconhecerão o emblema na capa, uma vez que consigam chegar perto o suficiente para vê-lo.

É o sinal de um grupo de cruzados de 1099. Uma cruz vermelha entrelaçada com um lírio, num campo branco.

O homem responde a apenas uma palavra “Cinco”. Parece ser o seu nome e mais, pois ele salmodia isto quase incessantemente em meio aos seus delírios e lamentações. Enquanto eles observam, Rannulf os avisa que os guardas mortais de Jerusalém com certeza virão para investigar os gritos se o homem continuar a gritar, mas também sussurra que Cinco costuma desaparecer, se alguém tentar se aproximar demais.

No tocante a Cinco, ele não está fazendo nenhum sentido. Além do seu nome, ele começa a salmodiar a palavra “Requiesco” sem qualquer significado ou contexto. Ele pode tentar gritar longamente, começar a conversar se lamuriando com os personagens, com lágrimas de sangue escorrendo de seu rosto enquanto ele aperta seus cabelos com as mãos. Alguns personagens mais perceptivos podem ver que Cinco está tentando entrar em suas mentes, (Auspícios 4 – Roubar Segredos) mas ele falha. Ele gagueja sobre o rio de sangue, da criança morta que ele devorou, profecias, cavernas abaixo da cidade e dos quatro outros. Se qualquer dos personagens for capaz de estabelecer contato mental, eles se percebem perdidos num furacão de imagens, paisagens horríveis e sons ecoando; tudo entrelaçado numa única visão. O tema central da loucura de Cinco é a diablerie de um jovem de face branca, numa caverna profunda, iluminada por uma hesitante luz de tocha. A cena é emocionante, brutal e cheia de rostos distorcidos pela luz alaranjada da tocha. Existem outros quatro homens (isto é visto pelos olhos de Cinco), todos rastejando e gritando, enquanto Cinco drena a alma do jovem homem, cujo corpo vira cinzas.

“Algo está errado! Algo está errado!! Cinco lamenta “Onde estão meus homens?”! Então ele começa a gritar novamente, desta vez com um longo e intenso pranto de ódio e insanidade. Ele murmura e chora, e então se ajoelha diante dos personagens. “Cinco! Cinco!” ele grita repetidamente, “Requiesco”!

É neste ponto que o Assamita Rashid ibn Mussafir se faz presente. Cinco é o seu alvo, e ele ataca com rapidez e eficiência. Se necessário, ele está disposto a iniciar combate contra os personagens, mas com a destruição de Cinco, seu trabalho está feito e ele some novamente na escuridão.

RASHID IBN MUSSAFIR

Antecedentes: Rashid foi um jovem fazendeiro e um nativo de Jerusalém quando os cruzados conquistaram a cidade em 1099. Ele se escondeu longe da cidade conforme os gritos de terror e morte ecoavam pela planície. Sendo expulso de seus lares e ter seus entes queridos assassinados de formas terríveis por invasores Francos teve um profundo efeito nos sobreviventes. Para Rashid, provocou uma profunda mudança de estilo de vida, para de quase tolerante a ideologicamente obcecado. Ele fez um juramento a si e para Alá, que ele dedicaria sua vida para recuperar Al-Quds. Certamente os adoradores da cruz não seguiam o livro de seu povo.

Juntando-se a outros desprivilegiados locais que tiveram entrada proibida na cidade pelo governo militar Franco, Rashid aguardou por muitos meses. Numa noite enquanto investigava alguns barulhos, ele descobriu a ferida Habiba fora de sua caverna no monte das oliveiras. Ele cuidou dos seus ferimentos, imaginando que ela havia sido espancada e deixada para morrer por Francos saqueadores, logo em seguida ela pediu para ser levada para dentro da segurança de seu refúgio.



As elaboradas armadilhas deixaram claro que esta não era uma camponesa comum, mas uma mulher que poderia se mostrar uma valiosa aliada. Ele cuidou dela durante aquela noite e também nas noites seguintes. Quando ela ficou mais fraca, a honra ditava que ela explicasse seu caminho e sua missão para ele. Suas memórias da noite de horror vieram abundantemente, e ele avidamente a deixou beber de seu sangue para que ela pudesse se recuperar e sobreviver. Ela o instruiu como seu carníçal e logo depois de tê-lo abraçado, entendeu que precisaria de aliados de forte fé para as batalhas adiante.

Desde seu abraço, Rashid concentra suas habilidades em retribuir sangue com sangue. Usando informações colhidas de Al-Ain, ele age como a vingança de Alá e derrama a destruição em linhas de fornecimento. Cuidadosamente concentrando sua alimentação naqueles que ele ficou sabendo serem aliados dos vampiros do Oeste. Ele age sozinho ou em conjunto com Habiba quando necessário, embora ele também esteja familiarizado com os caminhos animalescos do Gangrel Canis. Rashid Também se identifica com o desejo de Azif de limpar os cristãos da cidade, mas vê o ódio de Azif por Bonifácio como vindo de uma mente pequena.

As habilidades de Rashid com metamorfose o tornam um adequado assassino para trabalho de campo, causando prejuízo para as caravanas em seu frenesi, as marcas de suas garras frequentemente confundidas como ação de lupinos. Onde Rashid aprendeu a disciplina em tão pouco tempo é um mistério, embora existam rumores que ele acompanhe o Gangrel Canis em caçadas, onde eles compartilham uma ardente vingança.

Um de seus poucos prazeres – é um prazer que o confunde além de toda compreensão – é sua fascinação por Shahara. Embora ele ainda tenha um débito de sangue com Habiba, Shahara é muito mais indulgente e atenciosa, ela o seduz com prazeres conhecidos apenas na cidade. Ela não parece se incomodar por aspectos de sua personalidade que incomodam outros cainitas. Sua natureza soa como um instinto defensor da Cidade Santa, seu povo e sua terra natal. Tirar os cainitas infiéis da cidade e fortalecer seu próprio povo para que os cruzados não possam mais molestar a cidade, é seu objetivo final.

Imagen: Alto e forte, com pele e cabelos negros com brilhantes olhos pretos, Rashid é comum em sua aparência.

É sua natureza reclusa e instinto solitário que incita o desprezo alheio.

Dicas de Interpretação: Você não se incomoda muito com alguém a menos que essa pessoa seja útil a seus planos. As pessoas – exceto Shahara e Canis – ou são do clã, ou são alvos em potencial. Não existe terceira categoria.

Refúgio: Rashid costumava viver numa caverna na vertente do vale da cidade, não muito longe do refúgio de Habiba. Recentemente, entretanto, ele está vivendo com Sahara no interior da cidade.

Segredos: Rashid está começando a suspeitar que ele esteja mais encantado com Sahara do que ela por ele. Entretanto ele não tem certeza disso... e não tem certeza se quer descobrir a verdade.

Influência : Rashid confia nas informações de Gabriel e Habiba. Ele é o reforço e o primeiro operativo nas estradas fora da cidade. Rashid tem pouca influência própria.

Destino: Rashid desaparece mais ou menos ao mesmo tempo que Gabriel sai da atenção dos cainitas.

Clã: Assamita

Senhor: Habiba-Al-Sikkeen

Natureza: Defensor

Comportamento: Solitário

Geração: 8^a

Abraço: 1099

Idade aparente: Vinte e poucos anos

Físicos: Força 5 (Forte), Destreza 4 (Rápido), Vigor 4 (Vigoroso)

Social: Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2

Mental: Percepção 4 (Mente Afiada), Inteligência 1, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 4 (Agarrão), Esquiva 2

Habilidades: Empatia com Animais, Arqueirismo 2, Herbalismo 1, Armas Brancas 4 (Espadas), Furtividade 4 (Ocultar-se), Sobrevivência 4 (Rastrear)

Conhecimentos: Sabedoria Popular 2, Linguística 1, Medicina 2

Disciplinas: Rapidez 3, Ofuscação 2, Metamorfose 2, Quietus 4

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Rebanho 2, Mentor 1, Recursos 2, Lacaio 1.

Virtudes: Convicção 4, Autocontrole 4, Coragem 4

Caminho: Caminho do Sangue 8

Força de Vontade: 7

POST MORTEM

Depois que Rashid mata Cinco, os jogadores têm muito pouco tempo para tentar qualquer interação com o Assamita, é possível que uma pequena briga aconteça, mas Rashid não tem interesse em conversar e fará de tudo para desaparecer (usando Ofuscação 4). O Assamita, operando com informações trazidas por Rannulf (que aproveita a oportunidade do assassinato para desaparecer) não se preocupa com os mortais, com os personagens ou qualquer outra coisa. Se for dada a oportunidade, Rashid clamará que a vida do “assassino pagão” é apenas um pagamento parcial pelos milhares de muçulmanos assassinados na cruzada de 1099 na Cidade Santa.

Rashid está entre os cainitas muçulmanos mais devotos em Jerusalém. Neste ponto, a serviço de Bernardus, os personagens estão a favor da causa cristã – queiram eles ou não. Entretanto Rashid não está preparado para guerra, e matar os personagens poderia começar uma luta aberta entre as facções da cidade.

Por outro lado, matar Cinco, um delirante e perigoso lunático, é um feito que será ignorado ou perdoado.

Se os personagens procurarem por Rannulf depois do assassinato, eles o encontrarão na pousada onde eles se encontraram pela primeira vez, Saboreando o sangue de um jovem homem bêbado nos estábulos. Quando ele tiver terminado sua refeição, o Nosferatu concordará em conversar com os personagens mas não antes.

Quando Cinco morre, a alma de Malkav chora embaixo da cidade, e a torrente de Adonias começa a sangrar novamente. Embora os personagens não saibam disso imediatamente, qualquer personagem Malkaviano sente uma tristeza avassaladora enquanto estiverem nos limites da cidade. A melancolia os infecta, possivelmente exacerbando qualquer Perturbação que eles possuam, pelo resto da história, mas não será debilitante. É apenas um lembrete que seu trabalho não está terminado.

Rannulf saboreia a delicada existência cainita e não gosta de ser interrompido; qualquer personagem que o interrompa fará um util e cruel inimigo, embora isso não se torne aparente por enquanto.

Falando com os personagens, ele alega não saber nada do ataque (mas na verdade, ele vendeu a mesma informação a Rashid sobre os prováveis lugares de aparecimento) e será simpático com os personagens se eles disserem o que houve. Se pressionado, ele se fingirá de covarde, contando todo tipo de contos terríveis dos Assamitas da cidade para desviar a atenção de si mesmo. Ele também pode alegar que sumiu antes, quando Cinco começou a falar com os personagens – o que será mais provável de agradar os personagens.

Se os personagens retornarem para a casa de Bernardus, eles o encontrarão chorando numa janela apodrecida. Ele segura a capa manchada de sangue de Cinco, dada a ele por um carniçal que seguiu os personagens e viu o assassinato ocorrer. Ele obviamente sabe que Cinco morreu mas está disposto a ouvir a versão dos personagens. Se eles o contarem o que realmente houve, ou se eles se recusarem a levar as investigações adiante, ele fica lúcido e diz aos personagens o que está ocorrendo de fato.

Bernardus fica de pé próximo à janela, pode-se ver um rastro de sangue escorrendo de seu queixo enquanto ele segura a capa do homem morto. Nas sombras da casa, se ouve um fraco rangido, conforme os servos passam, desejando confortar seu mestre em seu sofrimento, sem sucesso. “Quase cem anos atrás” – o Malkaviano diz, espantosamente lúcido. “O primeiro cruzado de Jerusalém. O homem que vocês encontraram hoje à noite foi um dos poucos sobreviventes, que se acreditava perdido para sempre nas mais profundas cavernas abaixo da cidade. Ele era um de nós, são e racional, no último dia em que o vi. Ele e quatro outros participaram da carnificina e desapareceram nas profundezas, gritando por mais sangue.

“Desde aquele dia, nenhum homem o viu ou o ouviu. Meus amigos de clã e eu procuraríamos por eles, mas somos proibidos por um antigo juramento, de entrar no mais profundo labirinto abaixo da cidade. Até os Nosferatu contam sobre perigos que eles não vão enfrentar, que vivem naqueles túneis e ruínas. Entretanto este homem, este estranho louco, sobreviveu em baixo de Jerusalém por mais de um século, algo o sustentava.

“No dia que Jerusalém foi destruída pela Cruzada, eu fiquei do lado de fora da cidade, proibido pelo meu senhor de entrar. Foi o que me salvou. As Semanas de Sangue teriam me destruído.

É dito que a fonte sagrada ficou vermelha com o sangue, e que estes cinco homens foram vistos, de tempos em tempos, emergindo das cavernas, gritando, antes de ficarem

perdidos no tempo.

“Entretanto um escapou, e ele falou sobre os outros. Talvez eles também estejam vivos. Eu não sei o significado de “Requiesco”, mas talvez seja algo sobre o poder que o sustentava. E os outros precisam ser encontrados, pois meus sonhos me dizem que estes homens são a fonte do ódio em Jerusalém, sua iminente destruição. Eles sabem o maior segredo de todos os tempos. E eu daria minha vida para descobrir este segredo, e para protegê-lo. Malkav.”

O som da palavra ecoou de forma estranha na sala. O som dos carniçais se movendo parou, e por um instante tudo na cidade ficou em silêncio.

Qualquer Malkaviano na sala precisa fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 5; uma falha os deixa incapazes de agir, imersos por visões misteriosas e impulsos conflitantes de raiva e medo. Uma falha crítica indica que é necessário fazer um teste para evitar sucumbir ao frenesi. As palavras de Bernardus, pois ele continua a falar, parecem absolutamente verdadeiras para os personagens, e eles têm um sentimento de imensa urgência conforme ele fala.

Outros personagens de alguma forma sentem a presença de uma mente antiga os tocando, e qualquer um que esteve telepaticamente conectado com Cinco (mesmo através de suas tentativas as cegas de se comunicar) reconhece alguma pequena parte da alma de Cinco neste toque.

Bernardus continua, “Se Malkav descansa em baixo da cidade, então estes homens conhecem o segredo de seu lar. Se eles forem capturados, ou este segredo descoberto, então a própria Jerusalém pode ser destruída pela ira de Malkav, ou homens perversos podem tentar devorá-lo. Ele queima, ele grita durante a noite, e por cem anos eu o escutei. Agora, meus amigos, cabe a vocês resolver este mistério.

“Vocês perguntaram antes, o que eu os pagaria. Eu prometo, tudo que lhes foi oferecido e mais. Se vocês trouxerem para mim o segredo dos outros quatro cavaleiros do lírio, e se vocês os libertarem de sua maldição, então eu lhes ofereço minha própria vida, meu sangue e alma – como pagamento.”

A oferta de Bernardus é simples. Encontre e liberte os cruzados, e em troca, os personagens podem diablerizá-lo. Se os personagens se recusarem, então eles estão livres para ir, mas eles nunca estarão livres dos gritos em suas mentes e o sentimento de perda e angústia que entra em suas almas. Cedo ou tarde isso se tornará numa Perturbação (melancolia) que inevitavelmente levará os personagens numa apatia e tristeza suicida. Não importa aonde eles vão, eles sempre serão assombrados pelos sonhos de Malkav.

E ainda há o problema com os Tremere...

Personagens sábios perceberão que eles não têm nada a perder, e muito a ganhar, aceitando a oferta final de Bernardus. Ele pode ajudá-los com todas as suas habilidades, mas ele não tem permissão para ir nos túneis abaixo da cidade ou de segui-los em sua tarefa (Ele ainda precisa limpar seus nomes com os Tremere). Ele sabe algumas outras poucas coisas sobre a situação e irá falar sobre elas com os personagens, se questionado, na seguinte ordem:

- O homem que eles viram ser assassinado era o líder dos cavaleiros do lírio. Ele era conhecido como Sir Gavriel DuBougniac – um Ventre de sangue e um francês de nascimento.

- Cinco apareceu um total de sete vezes nos últimos 4 meses. Em 3 vezes o Nosferatu Rannulf estava presente para ouvir seus lamentos. Na verdade, Bernardus sugere firmemente que Ranulf sabe muito mais do que está contando.

- Bernardus dá aos personagens a capa manchada de sangue, dizendo que ela pode conter segredos como o das aparições prévias de Cinco.

ATO III: VASCULHANDO A CIDADE SAGRADA

Baseado nas informações limitadas que eles receberam os outros quatro cruzados – tanto de Cinco como do Malkaviano, os personagens começam a vasculhar Jerusalém, reunindo diversas partes de informação colhidas no Ato II. Não há caminho linear na história, apenas cenas que podem ser encenadas em qualquer ordem, conforme os personagens tentam descobrir a verdade atrás do louco conhecido como Cinco.

Após o encontro com Bernardus, os personagens têm uma vaga ideia de aonde ir em seguida. A qualquer momento, eles podem se refugiar na casa que Bernardus lhes ofereceu, mas eles não verão Bernardus novamente por muito tempo nesta história.

Uma das poucas vantagens que os personagens têm é a sua familiaridade com Rannulf, que retrai demais as informações de que eles precisarão para começar a jornada. Além disso, qualquer conhecimento que os personagens tenham sobre ocultismo, sem dúvida os guiará para o Farmacêutico.

Uma tentativa de tirar informações da capa os levará ao mesmo lugar, pois o Farmacêutico pode ser capaz de examinar a lama e a sujeira (ou as marcas de sangue) e descobrir algo sobre sua natureza.

Se eles começarem a olhar para a natureza oculta dos sonhos e visões, qualquer bebê na rua poderá mostrá-los o caminho do falso adivinho, Shunif, que poderá dar a mais estranha pista de todas.

Por último, eles podem escolher investigar a história de estranhos acontecimentos da primeira cruzada, e depois disso, ele irão rapidamente encontrar a trilha da paróquia, uma casa abastada no interior das muralhas de Jerusalém, um lugar onde são mantidos livros raros e registros da cidade.

RANNULF

Se os personagens retornarem para a pousada, ou se um Nosferatu do grupo escolher ir para baixo da cidade em busca de Rannulf, ele quase certamente será encontrado.

Rannulf é provavelmente a melhor fonte de informações que os personagens têm. Mas agora eles não têm uma carta de apresentação de Bernardus, a qual eles possam usar para obter informações.

Se os personagens oferecerem algo interessante – dinheiro, informações ocultas ou segredos (como o porquê deles terem caçado Cinco inicialmente, e porque ele ainda é tão importante) – então Rannulf estará disposto a dizer o que ele sabe sobre a situação e sobre aonde Cinco aparecia antes. Por outro lado, se os personagens forem rudes ou desagradáveis, ele não tem nenhuma obrigação de contar a eles qualquer coisa, e de fato, pode vender informações ruins ou pode levá-los a engano.

Lembre-se que Rannulf não está trabalhando a favor dos personagens ou de seus interesses. Ele sabe que Rashid tem uma recompensa por qualquer informação sobre os cruzados de 1099.

Se os personagens forem tão tolos de contarem a ele coisas que seriam úteis ao Assamita, o Nosferatu irá encontrá-lo o mais rápido possível sem levantar suspeitas.

DEBITO DE FIDELIDADE

Rannulf, como já deu pra perceber, é astuto e ganancioso, tanto na morte como era em vida. Ele fará qualquer coisa pelo preço certo – trabalhará para qualquer um, e fará qualquer tarefa, desde que isso não traia diretamente seu clã. Entretanto isso não significa que os personagens sejam os únicos que o estejam pagando, ou que ele permanecerá em “débito de fidelidade” uma vez que já tenha sido pago. Ele está ciente do encontro dos personagens com Rashid, e se os personagens abusarem dele, ele achará um meio de entregá-los ao Assamita e sorrir enquanto eles morrem.

Se os personagens não quiserem depender de Rannulf, eles podem conseguir muitas das seguintes informações com outras fontes da cidade: os carnaíais de Bernardus, outros cainitas da cidade, ou até mesmo Rashid (assumindo que o grupo tenha um Assamita entre eles é claro). Entretanto, é um caminho mais difícil, e que exigirá um maior dispêndio de tempo dos personagens.

Rannulf é capaz de dizer aos personagens algumas poucas coisas pertinentes, se ele assim escolher.

Os locais importantes visitados por Cinco nos meses que seguiram a sua primeira aparição foram:

- O cemitério Sião – ocasionalmente um ou outro Capadócio trabalha lá, e eles perceberam a presença de Cinco quando este apareceu dentro do confinamento de seu parque de diversões. Eles não revelaram a princípio que eles o tinham visto ou ouvido e foi apenas por sorte que Rannulf descobriu que os Capadócios sabiam de Cinco e seus delírios. Pelo que Rannulf sabe, os Capadócios não estão dispostos a falar do assunto e o consideram encerrado.

- Poço de Ezequiel – a fonte primária de água em Jerusalém, esta foi a segunda aparição em 3 meses. Cinco não apenas passou muito tempo lá, se lamentando e chorando, mas ele também parecia obcecado com sua aparência na água. Quando ele era descoberto (por autoridades mortais lideradas por um homem chamado Jurgen Gerhardt) ele gritava sobre sangue na água e desaparecia. Foi esta visita que fez Cinco ficar conhecido na cidade, e provocou grande confusão naquele lugar, pois paroquianos da fé cristã insistem que ele é um profeta sagrado ou um anjo enviado de Deus. Desde então, há guardas mortais no lugar e a água se tornou difícil de ser espalhada pela cidade. Moradores decidiram por outras fontes de água, esperando que a questão se repetisse (em nome de Deus) ou seria esquecida para sempre. Flores, incenso ou outros símbolos de fé são deixados lá, retirados por um servo antigo cuja tarefa é deixar o poço limpo de escombros e sujeira.

- O portão Sião – O portão Sião é localizado na parte sudoeste da cidade e leva diretamente ao Monte Sião, outro lugar considerado sagrado por cristãos e judeus. Acredita-se que a tumba do rei Davi esteja lá e muitas pessoas vêm prestar homenagens ao fundador de Jerusalém e aos líderes do povo judeu. Não muito longe está o Coenaculum, o lugar onde Jesus e seus discípulos se reuniam para a última ceia. Cinco gritou lá por uma hora, e foi ali que Rashid o viu pela 1ª vez – reconheceu o símbolo em sua capa e declarou que veria aquele infiel morto.

DELICIOSO REPOUSO

Toda vez que os personagens descansarem o dia, eles são assombrados por sonhos de cavernas retorcidas que pingam sangue, e cinco pares de olhos sendo levados por uma neblina sangrenta.

O dia de descanso não os descansa, e os personagens levantam ao anoitecer com o sentimento de uma grande presença se preparando para trazer horrores sobre a cidade inteira. Um sentimento de ódio e angústia permeia o próprio ar.

Quaisquer Malkavianos no grupo recebem estes sonhos, e mais. Visões os guiam quando estão acordados, visões de cinco homens em longas cavernas sombrias, assassinando milhares de crianças com olhos sem brilho que se combinam com as paredes. Eles vêm através dos olhos do primeiro homem, e depois do segundo, e assim por diante. Conforme as visões continuam, mais e mais dos crimes cometidos nas Semanas de Sangue serão vistas – soldados estuprando jovens mulheres, velhos e crianças sendo dilacerados, casas inteiras sendo queimadas com seus moradores trancados dentro, salmos e orações subindo junto com a fumaça imunda. Um homem, um vestindo uma capa branca com o símbolo de um lírio aparece mais de uma vez neste sonho, encarando os olhos do personagem com ódio e também uma estranha compaixão. Cavernas, infundáveis cavernas, e um medo desesperado das trevas absolutas são também temas comuns.

Essas visões permanecem até que os personagens encontrem os outros 4 cruzados, ficando mais intensas e piores a cada dia. A qualquer momento em que os personagens começem a sair do rumo da história, a visões podem levá-los de volta e dar uma dica sobre a verdade. Se não houver Malkavianos no grupo, então as visões incidem sobre quem tiver pertubações, se também não houver as visões incidirão sobre os personagens, a critério do Narrador.

O FARMACÉUTICO

Hameel ibn Fauydn, um muçulmano devoto e o farmacêutico local, pode ser encontrado na parte hospitalares da cidade. Ele disponibiliza sanguessugas, remédios e diversas outras formas de cura e de sabedoria. Embora muitos da cidade riam de suas teorias incomuns, ele se sustenta mantendo sua boa fechada e sua loja aberta. Ele sabe muito sobre a cidade, para um mortal, e está ciente da presença cainita em Jerusalém já faz algum tempo (entretanto ele só conhece um pelo nome, que é Aisha; se os personagens a tiverem resgatado, sua ajuda se torna muito mais fácil de obter).

Se a aproximação for adequada (silenciosa, com respeito e cautela) ele certamente será capaz de ajudar os personagens. A lama e a sujeira, as quais mancham a capa, são de sedimentos, ele diz depois de alguma observação. O solo parece ser do tipo encontrado em um dos muitos pequenos poços fora da cidade, donde os moradores da cidade vão para se refugiar do calor e do tempo seco.

Fauydn também se considera um ocultista (ele também tem um talento menor com magia) ele é um estudante de vários mistérios e mantém uma pequena relíquia – o osso do dedo de Santa Hannah. Ao contrário da maioria das “relíquias” vendidas nas ruas, este osso é real e tem um nível de Fé 3. Ele certamente será capaz de debater sobre assuntos ocultos com os personagens se eles o pagarem, embora seja visível que seu conhecimento é

limitado. Dependendo de como os personagens obtiveram as informações de Fauydn, ele será de muita ajuda ou incrivelmente mentiroso sobre tudo que lhe for perguntado.

Violência apavora Fauydn, e se ameaçado ele responderá todas as perguntas, comentários ou qualquer coisa que os personagens perguntarem – tentando responder de forma a ser aceitável aos personagens, para que eles o deixem vivo.

Uma vez que ele os tenha contado tudo que queriam saber, ele rapidamente irá para o portão de Herod na porção nobre da cidade, procurando a casa de Jurgen Gerhardt (o caçador de bruxas mortal que está procurando informações sobre Cinco e seus lamentos).

Chegando lá ele dirá tudo que os personagens mencionaram em sua presença.

Se os personagens usarem métodos mais sutis, como Presença ou Dominação (ou revelando que salvaram Aisha), Fauydn responderá bem. Ele também revelará o seguinte:

- Um mortal conhecido como Jurgen Gerhardt também está muito interessado no louco delirante – e Gerhardt não é um homem sem fibra, conhecido na cidade por seu fanatismo cego e por seu braço rápido na espada. Gerhardt está pagando Hauydn para lhe trazer informações sobre este assunto – com certeza os personagens não irão se incomodar se ele os mencionar (e suas perguntas) para Gerhardt?

- Gerhardt Acredita que Cinco é um dos discípulos perdidos de Jesus, possivelmente um mortal com conhecimento de José de Arimatéia e o sangue perdido de Cristo.

Certamente, isso era o que o louco gritava, e portanto, é direito da igreja adquirir tal poderosa relíquia. Por causa do interesse de Gerhardt, soldados cristãos guardam constantemente o poço visitado por Cinco.

HAMEEL IBN FAUYDN

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 4 (Atencioso), Inteligência 4 (Capacidade de Discernimento), Raciocínio 3

Talentos: Expressão 1, Prontidão 2, Empatia 2, Subterfúgio 1.

Habilidades: Empatia com Animais 1, Ofícios 2, Etiqueta 1, Herbalismo 4 (Medicinal), Armas Brancas 1, Furtividade 1, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Sabedoria Popular 4 (Curas), Direito 1, Linguística 3, Medicina 3, Ocultismo 2, Ciência 1

Força de Vontade: 5

Imagem: Hameel Ibn Fauydn está em seus 40 e poucos anos, saudável e com olhos brilhantes. Ele tem dedos rápidos que nunca estão parados, e ele veste uma túnica manchada e empoeirada que mostra sinais de anos de uso. Seu cabelo é na maior parte cinza, com mechas negras aqui e acolá, e ele tem uma grande barba.

Dicas de Interpretação: Você parece quieto e pensativo à primeira vista, mas você sente necessidade de falar – e quando você começa, fala pelos cotovelos. Tagarela enquanto trabalha, falando com transeuntes – chame como quiser. Quando você está particularmente falante, você canta, o que não o torna mais agradável para quem escuta suas músicas

SHUNIF, O VISIONÁRIO

Se os personagens decidirem investigar a natureza dos perturbadores sonhos que eles estão tendo, ou se eles desejarem passar um tempo desvendando o mistério das visões que assolam os Malkavianos, provavelmente eles serão levados até o falso adivinho, Shunif. Shunif veio para Jerusalém com sua família “para morrer na Cidade Sagrada de Davi”. Ele é um homem idoso, careca e enrugado e vive numa casa desorganizada junto com sua filha e seu filho mais novo.

Nas ruas, os personagens vão ouvir o choro de uma mulher. Um menino sentado nos degraus da cabana, que olhará para eles com grandes olhos marrons conforme eles se aproximam. Ele não tem mais de 6 anos e está sujo e vestindo um pijama, mas ele parece bem alimentado e sob cuidados de alguém.

No interior da casa uma luta está acontecendo. A voz de um homem idoso grita obscenidades e uma mulher tenta acalmá-lo. Suas tentativas são reprimidas pelas difamações contra sua pessoa e sua casa. Se o jovem menino for questionado, ele responderá hesitantemente em hebreu, dizendo que Shunif é seu avô, e que sua mãe está dentro da casa, cuidando dele. É óbvio que a mulher dentro da cabana está sendo mal tratada pro seu pai, mas o garoto age como se nada estivesse acontecendo. Se os personagens se aproximarem da casa, a mulher (Yasmin) abrirá a porta e os saudará, cobrindo seu rosto com um pano para esconder os machucados. Se os personagens pedirem para falar com o pai dela, ela irá tentar fazer com que eles vão embora. Apenas usando algum tipo de persuasão (sobrenatural ou não) ou se disserem que o assunto é de cunho religioso, ela os deixará entrar.

Shunif é um homem velho, cego de um olho, rígido com um mundo que ele não gosta.

Yasmin conduzirá seu filho para dentro, mantendo-o longe da conversa dos personagens com seu pai e o alimentando com um mingau enquanto o põe na cama. A cabeça careca de Shunif tem pouquíssimos fios de cabelo, e suas mãos agitam-se com o tremor e paralisia da idade.

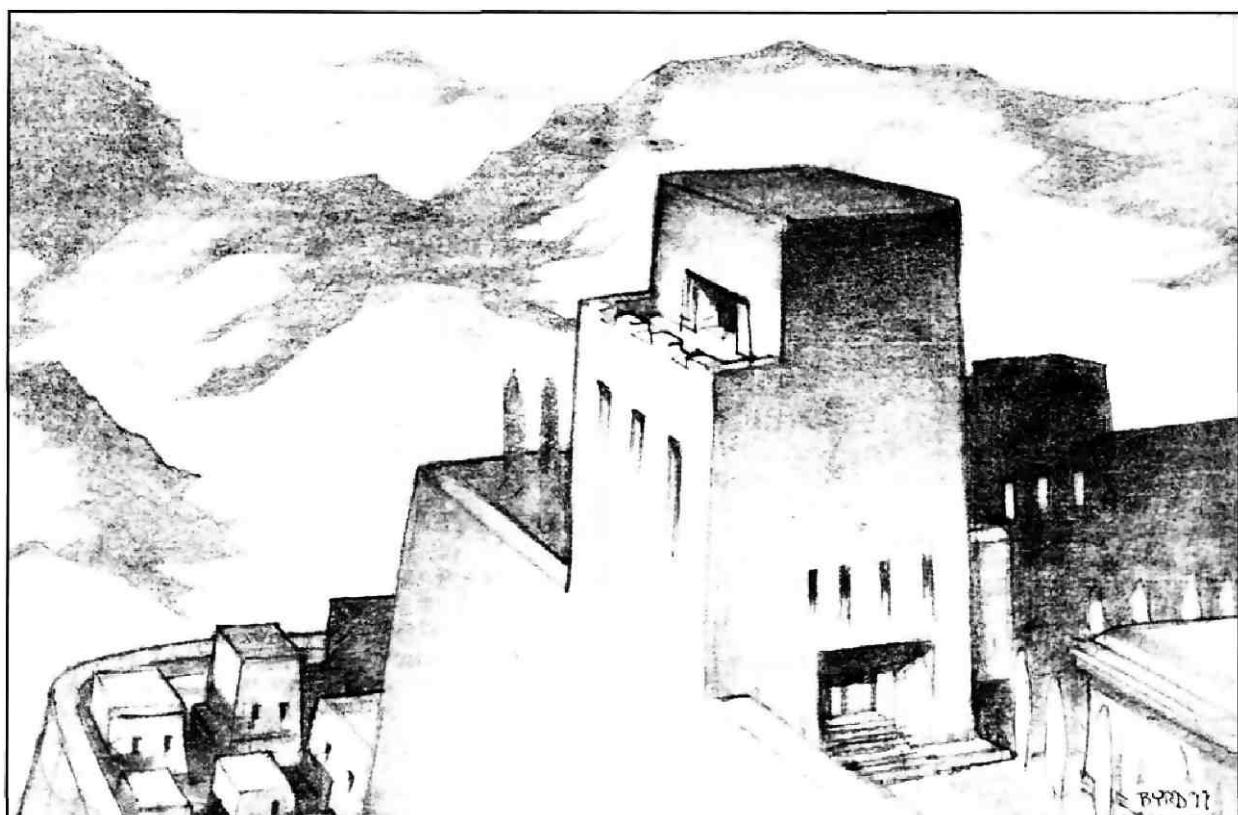
Se os personagens falarem com Shunif, ele responde apenas em hebreu, embora ele entenda latim. Ele murmura e resmunga estranhamente, falando frases pela metade e enigmas. Ele segura um escudo (um escudo simples), o qual vira diversas vezes em suas mãos conforme conversa, enquanto espreita através dele, os olhos dos personagens e o fogo.

“Sombras escuras levaram o que vocês procuram, e elas nunca desistirão. Eu tenho visto sua história em milhares de sonhos, e ela está rachada, rachada. Até que ele seja restaurada, as águas de Jerusalém correrão com sangue e larvas.

“Vocês precisam atingir as cavernas mais profundas antes que possam subir para o Monte do Templo. Onde havia um, havia cinco, onde havia quatro, um precisa ficar sozinho. A Besta está no interior de todos nós... a frágil correnteza! O homem ao norte. Seu poder rivaliza com as trevas, expõe a destruição da noite. Procurem-no fora das muralhas da cidade, e encontrarão os pedaços que procuram.”

“Por favor”, diz Yasmin puxando a manga do líder dos personagens. “Deixem-no, ele é velho e doente. Deixem ele descansar, eu lhes imploro”.

Depois disso, ele não em mais nada a dizer exceto maldições e palavras de ódio para sua filha e neto. Yasmin abre a porta e leva os personagens para fora novamente e depois entra na cabana que serve de lar para a família.



FONTES DE CARMESIM BRILHANTE

A PARÓQUIA

Se os personagens procurarem mais informações do homem da cruzada ou das Semanas de Sangue, eles terão que ir para a paróquia, uma pequena casa na parte nobre da cidade. A paróquia tem uma coleção particular de livros, que pertencem a Jurgen Gerhardt, mas acessível àqueles de gosto e classe. Apenas personagens bem vestidos e com boa eloquência terão permissão para entrar na paróquia, e mesmo assim, somente com grande pressão, pois a paróquia é fechada durante a noite e está sob cuidados de um pequeno contingente de servos e guardas.

Os livros na biblioteca se focam no mito e na religião cristã, e muitos deles têm como tema José de Arimatéia e o sangue de Cristo que foi tirado na Cruz. Se os personagens forem letRADOS e tiverem conhecimentos em História, Acadêmicos ou Teologia, eles serão capazes de rapidamente encontrar o que procuram na biblioteca que é muito bem organizada. Afinal a coleção da paróquia é gigante apenas em comparação com outras bibliotecas da época: incríveis 124 volumes.

Se algum dos personagens tiver uma posição (ainda que fictícia) na igreja (autoridade em seitas alternativas como os armênios talvez não se mostrem impressionantes para Jurgen, que possui uma mente estreita) ele será mais facilmente admitido na paróquia. Gerhardt é um cristão fanático e certamente virá saudar qualquer visitante bem educado, mesmo tarde da noite.

Nos livros da paróquia (depois de uma jogada bem sucedida de Inteligência + História, Acadêmicos ou Teologia, dificuldade 4) os personagens encontram as seguintes informações sobre o saque de 1099. Embora o conhecimento mortal das Semanas de Sangue seja vago, coisas lidas com olhar cainita revelam mais do que se poderia suspeitar.

As Semanas de Sangue são como um mistério lendário, tanto para cainitas como para mortais. Certamente, o derramamento de sangue do saque da cidade é alvo de mitos, mas os massivos assassinatos descontrolados de 1099 tem lugar garantido nos anais da brutalidade. Os líderes do ataque à Cidade Santa se surpreenderam com a falta de resistência da cidade, mas antes que os exércitos tivessem dado 10 passos no interior da cidade, os homens entraram num frenesi sangrento (cainitas e mortais também). A destruição foi total e não poupa ninguém. Homens, mulheres e crianças caíram à espada, a despeito de fé, idade ou posição. No fim, muito da cidade havia sido destruída, enquanto aqueles que sobreviveram (juntamente com aqueles que não entraram na cidade) foram deixados em meio a pilhas de cadáveres na altura do joelho, imaginando que calamidade caiu sobre eles nas ruas de Jerusalém.

A loucura nunca foi explicada.

Desde então, os moradores de Jerusalém têm tido pesadelos e estranhas visões sangrentas – sonhos similares aos que os Malkavianos no grupo começaram a experimentar. Embora estes sonhos não estejam limitados aos cainitas residentes na cidade (e certamente não limitada aos Malkavianos, embora eles sofram mais com o problema), os mortais passam por eles como espíritos dos mortos, erguidos para assombrar seus assassinos. Eles podem descobrir que os que eram previamente insanos (leia-se: Malkavianos) não tinham estes sonhos até recentemente. Na verdade, estes novos pesadelos começaram na mesma noite em que os personagens chegaram à cidade (ou ouviram a oferta de Bernardus, caso já sejam residentes antes).

JURGEN GERHARDT

Natureza: Fanático

Comportamento: Fanático

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4 (Incansável)

Social: Carisma 4 (Inspirador), Manipulação 4 (Persuasivo), Aparência 2

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4 (Batalha), Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Roubo 1, Manha 2

Habilidades: Arqueirismo 3, Ofícios 2, Herbalismo 1, Armas Brancas 4 (Espadas), Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Sabedoria Popular 2, Lei 3, Linguística 3, Medicina 1, Ocultismo 2, Senescalia 3

Antecedentes: Aliados 4, Recursos 4, Contatos 4

Força de Vontade: 7

Imagem: Jurgen se veste bem, metade de suas batalhas são ganhas apenas através de pura presença. Ele é calvo, mas tem uma barba e bigode bem feitos e aparados, com um rosto magro. Sua pele é bronzeada como se ele passasse muito tempo no sol, e ele anda com a elegância de um espadachim.

Dicas de Interpretação: você é o epítome de graça e compaixão – exteriormente. Você se move com o estilo da corte e fala tanto em francês como em latim na presença de companhias distintas.

Se existir alguma senhorita presente, as elogiará gentilmente, usando seu charme natural e excepcional modo de encorajar a confiança delas.

Interiormente, entretanto você é um homem muito diferente. Você é dogmático, preconceituoso e autossuficiente, convencido de que é o único escolhido para fazer o trabalho de Deus em Jerusalém. Você é fanático e devotado a encontrar o “Sangue de Jesus”, o artefato que você acredita ter sido mencionado pelo “profeta” Cinco.

GUARDAS DE JURGEN

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3

Social: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mental: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 1

Habilidades: Arqueirismo 2, Armas Brancas 3, Cavalgar 1

Conhecimentos: Lei 1, Política 1

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Recursos 1

Força de Vontade: 5

Nota: os guardas geralmente estão armados com arcos de flechas e espadas curtas. Eles são arrogantes e gostam de mostrar sua autoridade, mas não se envolverão em nenhuma briga real a menos que sejam provocados ou humilhados.

Eles estão habituados a serem expansivos, principalmente porque são muitos e as autoridades locais não os incomodaram ainda, mas qualquer cara feia seria um assunto relevante.

Jurgen tem pelo menos 2 guardas com ele o tempo todo, podendo chamar mais 20, e nunca os envia a cidade em grupos menores do que 4.

A TRILHA DA LOUCURA

Uma vez que os personagens começaram a estabelecer o caminho que Cinco trilhou na cidade e os locais que visitou, os seguintes sítios devem chamar sua atenção:

O POÇO DE EZEQUIEL

Rumores de sangue no riacho, juntamente com os notórios gritos de Cinco, transformaram este local num ponto de atenção para os locais, e peregrinos já estão começando a se reunir na região, com a certeza que é o sangue de um santo. Rumores estão se espalhando sobre a origem do distúrbio; muitos dizem que o poço é abençoado pelo Sangue de Jesus e que o homem louco recebeu uma visão santa ao beber este sangue. (personagens com ocultismo podem ser atraídos a debates estudosos mais fervorosos sobre o significado numerológico de "Cinco", a ligação mais óbvia são os 5 livros do Torá. A discussão é meramente especulativa, é claro, mas pode servir para envolver os personagens verdadeiro frenesi de paranoíá, o que é sempre uma coisa boa).

Estes rumores circulam na cidade. A Cidade Santa é inclinada a demonstrações barulhentas e abertas de devoção e alegações de milagres, e este é apenas o mais recente numa longa linha de atos de religião fervorosa. Os de fé vem ao poço santo a qualquer hora da noite, trazendo oferendas e fazendo orações na esperança de que o santo delirante aparecerá novamente. Crianças maltrapilhas ao longo do caminho se oferecem para levar os peregrinos ao local por uma "pequena taxa" e esperam até na mais escura das noites, vendendo tochas, relíquias falsas e outros itens religiosos.

Quatro guardas, a serviço de Jurgen Gerhardt, ficam de prontidão para proteger e observar o lugar, e estarão atentos a qualquer um que se aproxime. Ninguém parece estar desafiando sua autoridade e, portanto, eles controlam o acesso ao lugar. Se algum dos personagens tentar se aproximar da água, os guardas o impedirão falando em francês, latim e possivelmente árabe, entretanto os guardas estarão simplesmente exercendo sua autoridade e não farão nada estúpido a menos que sejam provocados. O poço em si, tem uma aparência simples, fica próximo a um banco de pedra e corre numa fina nascente descendo a colina, para fora da cidade. A crença popular é que a fonte do poço vem do túnel de água construído pelo rei Ezequiel. Mesmo antes dos eventos recentes, existem aqueles que clamam que as águas tinham poderes regenerativos. Agora seu número aumentou 10 vezes. Qualquer que seja o caso, o poço tem águas limpas e o lugar é conhecido como ponto de encontro e de referência.

O manancial é vigiado por um homem (alguns o chamam de monge, mas ele não é afiliado a nenhuma ordem da cidade), que vem ao lugar lavar as ruínas, não se importando apenas com a água ou o poço, mas também a área em volta.

ACAO?

A qualquer ponto do capítulo seguinte da história, é provável que os personagens sejam atacados, seja pelos caçadores de bruxas ou pelo Assamita vingativo. Tais ataques acontecerão com maior probabilidade se o ritmo da sessão for muito lento. Entretanto, os ataques devem servir para alertar os personagens de que há certa urgência em seu trabalho, e que há grupos interessados em impedi-los. Se necessário, os Tremere podem decidir procurar os personagens, como é totalmente possível que Bernardus esqueça – ou não queira – interceder a favor deles.

FONTES DE CARMESIM BRILHANTE

HISTÓRIAS DE ADONIAS

Um dos rumores mais espantosos que está sendo espalhado na cidade, e que os personagens podem ouvir falar a qualquer momento é o estranho conto sobre aquele que vigia a nascente. Alguns dizem que ele nunca envelhece, sendo o mesmo velhinho sorridente por séculos. Há aqueles que dizem que ele sussurra para a correnteza e que ela responde com gargalhadas. Alguns dizem que ele roubou e passou pelos guardas, indo em direção ao riacho na noite passada.

Se os personagens perguntarem, o guarda dirá que ele foi removido de sua posição, e que apenas eles tem permissão de supervisionar a fonte agora.

Se algum dos personagens usar Toque do Espírito (Auspícios 3) sentirá imensa tristeza que vem do manancial. Visões de água ensanguentada, manchada com algumas poucas gotas de carmesim brilhante, inundará sua mente. Também será visto um homem idoso, sua face atormentada pelo pesar colher estas gotas de sangue da grande quantidade de água para um balde.

O homem que normalmente vigia o manancial (os guardas, camponeses ou os errantes peregrinos dizem) pode ser encontrado numa pequena cabana logo ao norte do monte Sião. Ele vive sozinho e sua cabana fica a 3 milhas da cidade. Ele vem para a cidade em um intervalo de poucos dias ao amanhecer, carregando sua vassoura e um balde para água e cuida do lugar antes de voltar para sua casa. Os guardas só pode dar uma ideia vaga da localização da cabana, porque eles não dão a mínima sobre o assunto e sobre o homem que vive lá.

OS CAPADÓCIOS

Um importante cemitério cristão está crescendo do lado de fora do portão Sião, e há frequentes disputas entre os cristãos que o construíram e aqueles menos tolerantes em suas crenças. No cenário político em constante mudança, o cemitério cristão é outro ponto de disputa que simplesmente não será ignorado. Diversos casos de vandalismo aconteceram e se acredita que até os mortos sem descanso estão percebendo. Em 3 casos isolados, os que se acredita terem sido responsáveis foram encontrados mortos e em avançado estado de decomposição, algumas poucas horas ou até mesmo minutos depois de terem sido vistos vivos e com boa saúde.

O cemitério dos Capadócios, e o sepulcro onde eles iniciam suas crianças, fica apenas a algumas centenas de metros do portão Sião. É um lugar de vento e sombra, grama rasteira e raízes retorcidas ao redor de pequenas pilhas de capim. Uma única tumba iluminada, à distância, depois de muitos túmulos, fica acima do solo desbotado, sua luz fraca denotando o contorno de uma sólida porta de pedra.

Embora muitos dos Capadócios vivam em casas na cidade, o cemitério é um conveniente lugar de encontro e lugar de muitos ritos e de pesquisa.

Assim que entram no cemitério, os personagens são recebidos por um homem aparentemente jovem que se apresenta apenas como Adam (Percepção, dificuldade 5 para notar que ele teve alguma doença degenerativa - sucessos múltiplos revelam que ele é um cainita.), um dos coveiros. Se os personagens optarem por uma aproximação direta, evitando Adam e indo diretamente até a tumba iluminada, eles notarão uma grande quantidade de material de escavação deixado próximo da tumba em pilhas organizadas – madeira, estacas cobertas com palha, como também pás e martelos.

Adam tenta falar com os personagens em latim, pedindo que saiam do cemitério, pois está perto do anoitecer. Entretanto, uma vez que se apresentem, ele reconhece sua verdadeira natureza e se torna quase hostil. Adam considera que eles estão invadindo território particular Capadócio, e que se não saírem imediatamente serão removidos a força.

O cemitério Capadócio serve como ponto central para os seus mais sagrados rituais, incluindo o ritual do Abraço (veja o **Livro de Clã Capadócio** para mais informações). Se os personagens ganharem sua confiança, Adam compartilhará uma pequena informação útil: durante uma recente tentativa de Abraço, o ritual dos Capadócios foi interrompido pela invasão de 5 homens loucos que se lamentavam. Eles emergiram debaixo do sepulcro, através de uma parede quer subitamente desmoronou matando a futura criança da noite. Quatro dos homens foram tragados para baixo e o quinto escapou.

Desde aquela noite (que coincide com os primeiros relatos das aparições de Cinco), os Capadócios têm tido muito trabalho para restaurar a parede destruída. Eles não têm nenhum interesse em invasões como aquela vinda de baixo. Entretanto os reparos não estão completos e os personagens podem usar o buraco para entrarem nos túneis abaixo da cidade.

Adam também ouviu rumores de um grupo de infernalistas atuando na cidade, e de fato em seu cemitério. Se os personagens perguntarem, descobrirão que muitos corpos foram roubados de seus túmulos recentemente, e os túmulos foram preenchidos com insetos. Adam sente que os 5 lunáticos eram parte dos planos dos infernalistas, ele fala com raiva contra aqueles que profanariam seu trabalho. Ele não tem mais nenhuma informação útil e nota que está fazendo o melhor que pode para reprimir os rumores.

Esta é a primeira evidência que os personagens têm de que os infernalistas de fato habitam na cidade. É muito provável que os personagens descartem essa história depois de terem se envolvido com os Tremere, mas essa escolha está por conta e risco dos personagens.

Se os personagens assim decidirem, podem entrar no buraco e entrar nas cavernas. Ao entrar centenas de besouros fogem para fora, fugindo da luz das tochas.

Adam recomenda que ninguém entre nas cavernas. A menos que seja persuadido, pressionado ou ameaçado, Adam firmemente se recusará a deixar alguém entrar. Ele tem certa razão; mesmo um cainita deve perceber que entrar num labirinto as cegas é uma má ideia; o chão é escorregadio e rachado, grandes caminhos de pedra estão inclinados e de forma precária podendo cair a qualquer momento. Se os personagens entrarem sem assistência, certamente encontrará a Morte Final. Entretanto existem 2 pessoas que podem conhecer a rota através das cavernas e que poderiam ajudar os personagens.

Um é Ranulf, que conhece muito sobre as passagens sob a cidade e tem certo conhecimento sobre o espaço abaixo da tumba.

O outro, Adam sugere que contatem Adonias, que está em Jerusalém desde que ela foi construída por Davi. Ele conhece muitos dos segredos de Jerusalém. – embora os personagens não tenham sido apresentados a ele até o momento. Os Capadócios mantêm assuntos com ele de forma esporádica e sua relação com ele é em termos aceitáveis. Adam conta que a cabana de Adonias é ao norte no monte Sião (o que coincide com o local da cabana do guardião do manancial, do poço Ezequiel).

Se os personagens insistirem em entrar nas cavernas escuras, eles irão sem dúvida se perder – possivelmente por centenas de anos.

SUSPEITA

É possível, a este ponto, que os personagens começem a suspeitar que nem toda a informação de Bernardus era falsa. Existe de fato, um culto infernalista na cidade. Usando poderes sombrios para destruir a fé e dedicação da cidade e de seus habitantes, e sacrificando inocentes para seus propósitos sombrios. Entretanto estes infernalistas não estão somente querendo destruir a sociedade mortal e a fé, mas sim, numa busca para devorar destruir o próprio Malkav.

Os Baali, a ser explicado em mais detalhes mais tarde na história, capturaram os últimos sobreviventes do grupo de Cinco e os torturaram, tentando descobrir a localização do corpo em repouso de Malkav. O ocorrido no cemitério Capadócio foi uma tentativa de fuga dos cavaleiros, inconscientemente, os ladrões de túmulos devolveram os cruzados para as mãos dos infernalistas. No túnel abaixo do Mosteiro do Monte Sião, 3 dos 4 (o quarto conseguiu escapar novamente) sofrem aos cuidados dos Baali.

Se os personagens forem para o Mosteiro do Monte Sião, eles são recepcionados e mandados embora por carniçais a serviço do padre Gioto Verducci, um poderoso Baali. Os carniçais farão qualquer coisa para assegurar a saída dos personagens – de forma quieta e com o mínimo de confusão.

O que dá tempo de sobra para os Baali completarem seus planos contra Malkav e para os personagens se matarem por frenesi de falta de sangue. É possível até que eles entrem em torpor e nunca se ouça falar deles novamente – assombrados para sempre pelos sons do antediluviano.

Um Narrador generoso pode permitir que eles voltem ao cemitério Capadócio, assustados e com a força de vontade abalada. Seus personagens estão confiantes na sua habilidade de viver para sempre? O que você acha do conceito de viver para sempre aprisionado numa caverna 6 quilômetros abaixo da Cidade Santa?

O PORTÃO SIÃO

O portão Sião é a parte mais a sudoeste da muralha de Jerusalém e o caminho que leva a diversos quilômetros nas colinas, diretamente ao monte Sião (e ao monastério Baali). Não muito longe, o Coenaculum, o lugar em que Jesus e seus discípulos se reuniram, é encontrado.

Não há nada nas proximidades do portão a não ser um mercado em péssimas condições, mas o caminho é muito importante para a história, levando tanto aos Baali como para Adonias.

A CABANA DO GUARDIÃO DO MANANCIAL (TUMBA DO REI DAVI)

Um dos últimos lugares que os personagens precisam visitar deve ser a cabana do guardião do manancial. Será necessário um bom tempo para localizá-la – seja através de rumores nas ruas ou uma abrangente busca na área. A cabana está escondida num pequeno vale perto das colinas próximas ao Monte Sião, coberta por um bosque fechado e um baixo penhasco de xisto.

Os personagens devem estar procurando a cabana por umas das 3 razões: As recomendações de Adam; para falar com o guardião do manancial do poço Ezequiel; ou pelo conselho de Shunif, o visionário.

O homem que colheu o sangue do manancial é um sábio ancião, conhecido por muitos nomes: alguns deles são

ATO III

Adonias, Re e Gideão, e sua tristeza é incessante. Ele permanece em sua autoimposta guarda para melhor observar os habitantes da Cidade Santa e manter a si mesmo distante dos problemas dos homens. Ele tem problemas próprios o suficiente para se preocupar.

Adonias é velho, com aparência enrugada e cansada, com olhos castanhos profundos e brilhantes, abajo de esparsas sobrancelhas brancas. Ele fala com uma voz profunda, e suas mãos ficam firmes quando ele fala. Suas túnica marrom, que não são as de um monge, são simples e feitas em casa, limpas embora gastas. Ele não convida os personagens para entrar na cabana, mas os oferecem assentos perto da fogueira que ele mantém acesa no peitoril do penhasco. Não há animais lá, e nenhum cão ou pássaro faz barulho nem mesmo ao longe. É um lugar quieto e tranquilo, cheio de ecos de coisas antigas que se perderam para o mundo externo. Uma tristeza penetrante preenche o lugar, a cabana e o homem, embora nada pareça fora do normal. Na porta da frente da pequena cabana de palha, um balde e uma vassoura úmida podem ser vistos.

Embora ele não pareça mais do que um sábio ancião, ele é muito mais do que aparenta. Se os personagens o atacarem, correm o risco de aniquilação total. Se eles se aproximarem amigável e respeitosamente, ele poderá ajudá-los. Ele caminhou por boa parte do mundo e conheceu gerações de homens. Ele testemunhou exibição de poderes desconhecidos desde as antigas lendas, e ele foi amigo de todos, exceto dos deuses.

Estes jovens rapazes apenas servem para aumentar seu interesse porque um antigo amigo está envolvido em seus assuntos.

O ancião conta a seguinte história, lentamente e com grande tristeza.

“Há muito tempo”, ele começa, “havia um poderoso rei chamado Davi. Agora escutem meus jovens, porque esta história na verdade são muitas histórias numa só e vocês devem

conhecê-la melhor do que conhecem. Este rei teve muitos filhos, mas não achava que nenhum era digno de governar. Então, um dia, o rei retornou do seu conselho para encontrar um estranho em sua porta. O estranho falou com idealismo, com palavras de paz para a grande cidade que Davi havia dado inicio. Este homem se chamava de Salomão”.

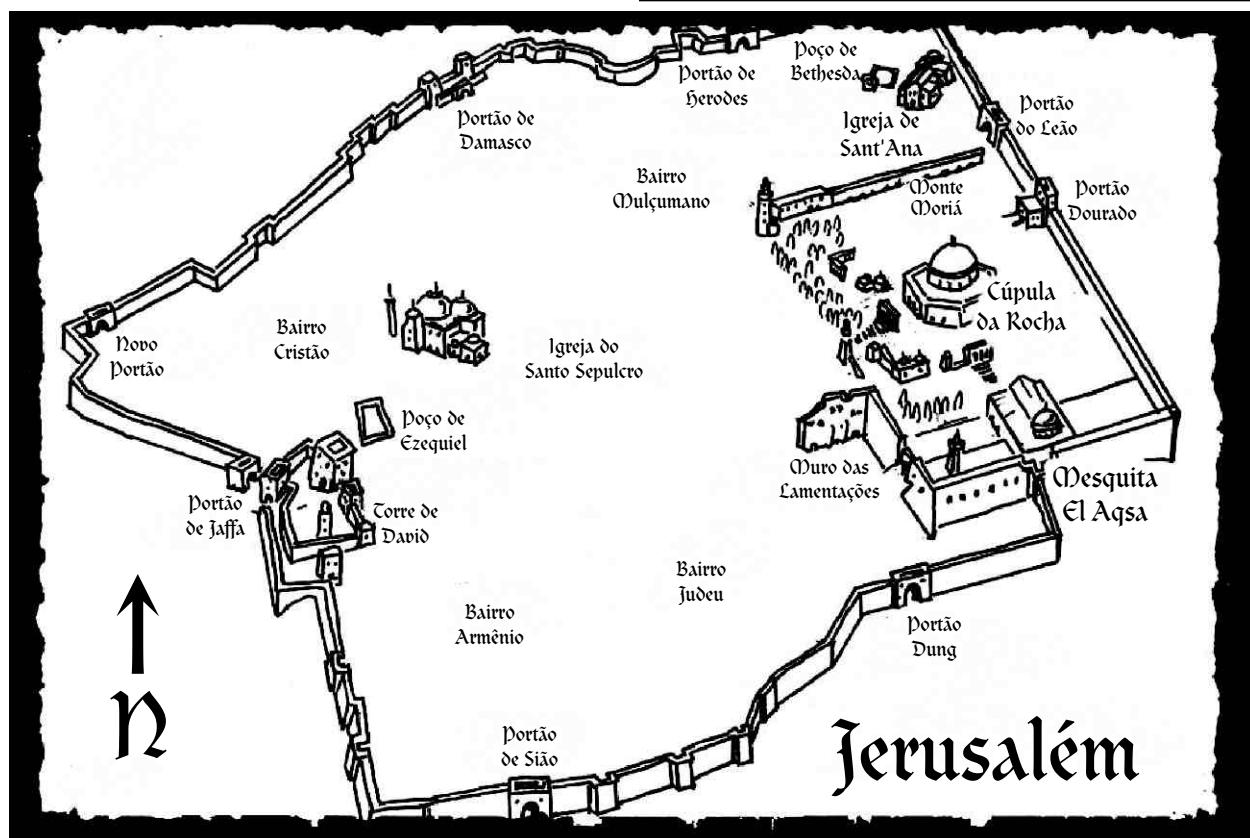
“Davi era como um pai para Salomão, o ensinando a construir cidades e governar homens. Juntos eles criaram Jerusalém, que permaneceria através das eras”. O velho homem faz uma pausa, como se tivesse se lembrado de algo doloroso.

“Quando Davi morreu, Salomão foi nomeado rei acima de todos.

ADONIAS

Adonias é, e deve permanecer, um mistério. Ele é um verdadeiro imortal e pode ser de fato o Judeu Errante (se perguntarem a ele, Adonias responderá com uma risada e um comentário de “não, mas eu conheço ele”). Tentativas de Dominação ou controle com disciplinas mentais em Adonias falham automaticamente e ele nem mesmo fica ciente da tentativa. Ele desaparecerá em qualquer ataque físico; personagens com percepção podem, através de seus próprios meios, notar que ele foi pra Terra dos Mortos (observação: isto acontece mesmo em ataques furtivos de qualquer tipo, como se ele tivesse olhos nas costas – ou aliados fantasmagóricos o protegendo). Desnecessário dizer que qualquer tentativa de tirar informação a força está fadada ao fracasso. Se necessário, os fantasmas dos mortos farão um esforço conjunto para guiar os intrusos para fora da cabana de Adonias, de forma espetacular.

Se os personagens retornarem ao lugar depois de um incidente como este, encontrarão o lugar abandonado e com a vegetação crescida, com se a cabana nunca estivesse ali. O próximo passo seria encontrar Adonias, e ele pode estar em qualquer lugar.



FONTES DE CARMESIM BRILHANTE

Ele começou a trabalhar para cumprir o sonho de Davi. Ele ordenou que a cidade fosse aumentada, transportou terra para criar o palácio real e criou o templo onde a Arca da Aliança foi abrigada. Ele construiu muralhas, casas e labirintos de ruas. Era ambicioso... muito ambicioso. Os tesouros foram gastos, as provisões que Davi cuidadosamente reuniu se esgotaram. E o rei destruiu o futuro da cidade que estava tentando construir."

O ancião balança a cabeça. "Salomão era um tolo".

Adonias então conta para os personagens sobre os últimos dias do reino de Salomão, quando o sábio conheceu Malkav – a quem chama de "Micah", entretanto se os personagens o perguntarem ele mudará de assunto, mas deixando-os saber exatamente de quem ele está falando. Adonias era amigo de Malkav, quando o antediluviano ainda andava na Terra. Quando Malkav sentiu o impulso de entrar em torpor, Adonias se certificou que seu amigo estaria seguro e oculto de qualquer um que ousasse perturbar seu repouso.

Adonias, o camponês que limpa o manancial, ainda vive em Jerusalém, protegendo a mesma e seus habitantes da destruição nas mãos de intrusos. Ele conta aos personagens histórias das cruzadas de 1099, de cem anos atrás, como se fossem ontem. Ele conta histórias sangrentas de mutilação e loucura, ele conta tudo isso com lamento na voz. Ele revela, mais ou menos, os seguintes fragmentos de informação, dano margem para os personagens fazerem deduções por si mesmos e nunca contando a eles toda a história. Eles devem se satisfazer com os fragmentos, ou não receberão informação alguma.

Quando a cruzada chegou, o sangue da carnificina escorreu pela cidade, pelas cavernas e até abaixo delas. Conforme o cheiro de sangue chegava em Malkav, ele se contorceu em seu sono e mandou uma grande loucura pela cidade. Cainitas atacaram uns aos outros, correram gritando pela cidade e cometem atrocidades tanto entre humanos como entre vampiros.

Mas Malkav não estava satisfeito. Ele entrou na mente de um antigo cainita para observar a punição aos cruzados de 1099 e para melhor instruir as Semanas de Sangue que estavam por vir. Alguns cainitas fugiram da cidade. Muitos morreram. Um pequeno grupo fugiu para dentro das ruínas abaixo das cidades, mergulhando profundamente na loucura que os cercava. Essa foi a última vez que Adonias viu os homens, mas ele diz que logo depois que eles desapareceram a cidade se acalmou e a loucura terminou abruptamente. A presença de Malkav ainda descansa abaixo de Jerusalém, disso Adonias tem certeza, mas ele nunca mais se comunicou em sonhos ou com almas errantes.

Então, pouco tempo atrás, o misterioso lunático apareceu no cemitério assombrado Capadócio. Um deles escapou para a Cidade Santa.

Cinco.

Adonias o reconheceu, mas foi incapaz de detê-lo ou capturá-lo antes das notícias virem à tona. Um louco profeta do sangue. Assim alguns o chamavam, e estavam certos. Mas o sangue em suas veias não pertencia ao

próprio. Era maior do que o cainita conhecido como Sir Gavriel havia sido, e estava preenchida com uma sanidade fraturada – alguma pequena parte da mente que havia sido separada do todo. E a voz – a voz de Cinco – era a de Malkav.

Algo aconteceu com aqueles cinco homens, dentro do labirinto. Quando Cinco foi morto – e sim, Adonias sabe tudo sobre isso – a nascente do poço Ezequiel chorou lágrimas de sangue. Os camponeses fugiram amedrontados, quando Adonias retirava do manancial para o seu balde. Rumores surgiram, lendas começaram, mas apenas Adonias sabia a verdade sobre o assunto.

Quando Cinco morreu, uma parte de Malkav morreu com ele, e até agora Malkav chora lágrimas de sangue, fúria e angústia.

Se existem mais 4 loucos então eles com certeza sabem a verdade sobre o ocorrido há muito tempo atrás e também sobre a mente fraturada de Malkav. Cinco conhecia algum segredo que não conseguia dizer, e somente seus companheiros conhecem a história. Os sonhos que assombravam os cainitas de Jerusalém podem ser presságios da ira da Malkav. E as visões torturantes são cenas das Semanas de Sangue. O sangue que penetrou no poço Ezequiel é feito das lágrimas que Malkav chorou quando Cinco foi assassinado pelo Assamita. Se os outros 4 também morrerem, sem dúvida a fúria de Malkav será imediata. Entretanto, como encontrar os homens, e como salvá-los? Sua loucura pode ser curada?

Adonias diz aos personagens que sim.

Tirando um recipiente circular de vidro do tamanho de um punho que contém 5 gotas de sangue flutuando como óleo na água, de sua manga e depois o levando até a luz do fogo Adonias diz: "este é o sangue" ele sussurra com reverência, como se tivesse lembrado da companhia de um velho amigo. "O sangue do meu companheiro. Ele tem muitos poderes meus jovens. Poderes para curar, para fortalecer e provavelmente para soltar o laço. Eu o vi acalmar a Besta num pensamento. Eu sei que ele dá visões do futuro, visões mais poderosas do que a de qualquer profeta. Se você puder encontrar estes 4 loucos, e se você puder entregar-lhes isso, então talvez – talvez – sua loucura possa ser curada", Adonias dá de ombros. "Eu não sei, e isso não é mais da minha conta. Levem isso, e vão. Eu já tenho com o que me preocupar, cuidar das minhas memórias e de meu povo".

CAMINHOS OCULTOS

Se os personagens pedirem ajuda, Adonias os dará um mapa das cavernas abaixo da cidade desenhado num antigo pergaminho, tão antigo como a própria Jerusalém. Ele está gasto, desbotado e com uma parte rasgada. Ele parece ter sido feito com uma tinta marrom, e muitas de suas passagens terminam em branco. O mapa mostra um caminho através do labirinto até o Monte Sião. Mas o que é mais de interesse dos personagens nesse momento é que ele contém uma parte do labirinto de túneis abaixo de Jerusalém. "se eles vieram de dentro das catacumbas" Adonias acena com a cabeça "então eles devem ter passado por aqui" ele indica a área onde o cemitério dos Capadócios foi construído. Procurem por esta área, e vocês devem encontrar traços de sua passagem".

ATO III

ATO IV: RUIÑAS BIZANTINAS

As cavernas abaixo da cidade são úmidas e escorregadias, cheias de caminhos ocultos e bifurcados. Em alguns lugares é óbvio que as paredes foram um dia pedra trabalhada, mas na maioria dos trechos, as entradas em colapso ou destruídas contribuem para uma passagem perigosa. Os túneis foram abandonados logo antes de Jerusalém se expandir sobre eles, e muitas das antigas sólidas cavernas estão agora desmoronando e destruídas.

O labirinto é quase intransitável em muitos lugares, com altos arcos de pedra que levam a grandes depressões que se estendem até a completa escuridão. Uma série de fracas filetes de água correm pelas cavernas com intervalos irregulares, fazendo ecos que os assombram a cada passo. Ratos, besouros e outras criaturas subterrâneas correm pelas passagens. Em alguns lugares as pedras que seguram certas passagens podem estar frágeis como ossos. Um único impacto pode fazer uma imensa secção do corredor ceder. É um lugar perigoso, e não um para ser explorado a esmo. Os caminhos se contorcem para todos os lados, e existem muitos andares abaixo do primeiro. Seria realmente possível andar por ali pela eternidade, se alimentando de ratos e do sangue de peixes cegos, e nunca mais ver o mundo. Entretanto, esta miríade de caminhos foi onde Cinco e seus companheiros viveram por um século, perdidos abaixo da cidade e impulsionados pelos sonhos de um antediluviano. Foi apenas sorte que os trouxe até a tumba Capadócio, sorte e a inspiração de Malkav.

É impossível mapear as ruínas, mas os personagens podem tentar. Além disso, com as ocasionais quedas de terra atrás dos personagens, é certo que mesmo aqueles com memória perfeita terão imensa dificuldade em refazer seus passos.

Há 3 lugares importantes no labirinto, cada um com informações vitais para a missão dos personagens. Conforme os vampiros andam pela área, seja seguindo Rannulf ou com o mapa dado por Adonias, eles com certeza se perderão diversas vezes. Eles podem ficar sem ter como voltar devido a desmoronamentos, os deixando se opção a não ser continuar em sua missão – com sua aproximação ao coração do campo infernalista. Os seguintes lugares devem ser usados para marcar o progresso dos personagens, depois que eles já estiverem dentro das ruínas abaixo da cidade.

A ENTRADA

A entrada através da tumba Capadócio leva a um longo e serpantino túnel que se conecta com muitos outros, eventualmente se perdendo entre os quietos corredores abaixo da superfície. A princípio parece quase uma passagem natural, mas se qualquer um dos personagens der uma boa olhada mais de perto na parede da interseção da tumba com o corredor, vão descobrir que ela foi gasta no sentido de cima para baixo, lentamente, pelo atrito de mãos com garras. É possível que anos de trabalho sejam responsáveis pela abertura entre as ruínas e o sepulcro. Anos de garradas enlouquecidas na parede de pedra.

Insetos, e corpos de insetos enchem o chão do lugar. Eles passam pelos pés a intervalos estranhos não como se o chão estivesse repleto deles, mas como se eles estivessem fazendo alguma coisa... Alguns poucos deliberadamente cravados na parede como pedaços de pedra, e parecendo estar presos lá há bastante tempo.

FONTES DE CARMESIM BRILHANTE

SALA DOS ESCRITOS ILEGIVEIS

Uma das mais importantes câmaras abaixo da cidade se localiza bem profundamente nas ruínas. Os personagens podem eventualmente acabar tropeçando nesta sala se permanecerem indo consistentemente para baixo nas passagens ou se seguirem o rastro de besouros que correm apressadamente pelo labirinto. (Percepção + Prontidão dificuldade 7 para perceber a trilha e o movimento proposital dos insetos.)

A sala é grande e a grosso modo circular, está mais para uma conjunção entre diversos corredores das ruínas do que para uma câmara. Arcos parcialmente trancados, mas que se aguentam em pé estão cobertos de sedimentos e sujeira, permite a entrada dos personagens na câmara. As paredes, antes padronizada com ladrilhos em mosaico e entalhes decorativos, estão agora cobertas de escritas ilegíveis em giz negro. Os ladrilhos que alinhavam as paredes foram retirados e quebrados em milhares de pedaços, marcando o chão, com cores brilhantes, e centenas de palavras soletradas. As paredes estão cobertas também, mas talhadas com os dedos, com ranhuras feitas repetidamente na pedra. Até o teto está marcado com milhares de letras, e em alguma das marcas mais profundas, vestígios de sangue podem ser encontrados. Qualquer Malkaviano que entre nesta sala é dominado por visões de natureza horrível (teste de Coragem dificuldade 6 para evitar entrar em Frenesi).

Qualquer um que olhe especificamente para a palavra “Requiesco” precisa ser bem sucedido em um teste de Inteligência + Investigação – 3 sucessos necessários – para reconhecer que a palavra está escrita em vários lugares, mas que outras coisas foram escritas tantas vezes por cima que é praticamente impossível determinar o que qualquer uma das palavras realmente diz.

Se um personagem usar Toque do Espírito (Auspícios 3) ele será totalmente tomado pela loucura que permeia cada plegada desta sala. Cinco homens cobriram esta sala com seu tormento e sua loucura interior. Imagens invadem qualquer tolo que ouse olhar para o passado da câmara: Imagens de diablerie, de uma mente despedaçada, de eras longínquas, de imenso lamento, e de cinco homens de pé contra a parede, cada um rabismando legivelmente uma palavra em particular por diversas vezes seguidas a ponto de seus dedos sangrarem por causa do atrito com a parede. Um destes homens é conhecido do grupo como o lunático Cinco. Qualquer um que use Toque do Espírito na sala ganha uma Perturbação permanente por se conectar

UMA TRILHA DE MIGALHAS

Para onde os besouros estão indo? Se algum dos personagens tentar se comunicar com os insetos (usando Animalismo), eles não responderão nada; a tentativa está fadada ao fracasso. Os insetos estão procurando pelo corpo de Malkav no labirinto. Eles são emissários dos Baali, buscando incessantemente pelo segredo do lugar de descanso de Malkav. Uma vez que os personagens tenham entrado na sala dos escritos ilegíveis, ou quando ferirem algum dos insetos, os Baali serão alertados imediatamente. Isto resultará numa interessante (e desagradável) boas vindas, uma vez que os personagens finalmente alcancem o mosteiro.

com a loucura que permeia o lugar.

Deve-se deixar claro aos personagens que as marcas na câmara são o trabalho de muitas mãos por muitos anos. Entretanto se havia um padrão nos escritos, se perdeu há muito tempo.

O RIO DE SANGUE

Em outro ponto das ruínas, os personagens devem notar que o chão está coberto com um antigo e seco sedimento, como se um rio em algum tempo tivesse inundado o lugar. As pegadas dos personagens afundam, amortecidas por um piso de pedra, e o som de um rio ecoa na passagem acima. Se os personagens continuarem, qualquer luz que eles usarem brilhará através de uma fenda na parede (apenas um indivíduo pode passar por vez), para uma câmara que algum dia esteve cheia com a fúria do rio. Existe agora uma pequena área entre a passagem e as águas bravias, suficientemente sem escombros para os personagens caminharem para fora no caminho de pedras. Aproximadamente 3 metros mais a frente a correnteza despenca até as profundezas da terra.

Do outro lado do rio, um homem está sentado num alcova, molhado e murmurando consigo mesmo. Ele usa uma capa imunda com lama e sujeira do rio, mas com o brasão dos Cavaleiros do Lírio. O homem responde apenas para a palavra "Um" (seu nome), mas só a princípio, olhos aguçados ao escutar este nome. Ele não responde a nenhuma tentativa de conversa e nem saudações. Ele simplesmente fica sentado, agarrando seus joelhos e olhando para o rio. Obviamente ele atravessou a nado, e é surpreendente, pela velocidade da corrente, ele não ter caído nas cavernas mais abaixo.

Se qualquer um dos personagens tentar nadar no rio precisará de um teste de Atletismo + Força (dificuldade 8) para conseguir. De outra forma, a tremenda correnteza carregará o personagem, e ele se perderá no labirinto de cavernas abaixo de Jerusalém. Se ele seguir o rio para seu destino, ele chegará ao Mar Morto (o rio sem nome abaixo de Jerusalém se junta ao rio

Jordão), milhas de distância de Jerusalém, e após aproximadamente um mês depois de te se perdido. Isso se o personagem não entrar em torpor por falta de sangue, não afunde no leito do rio e se perca para sempre.

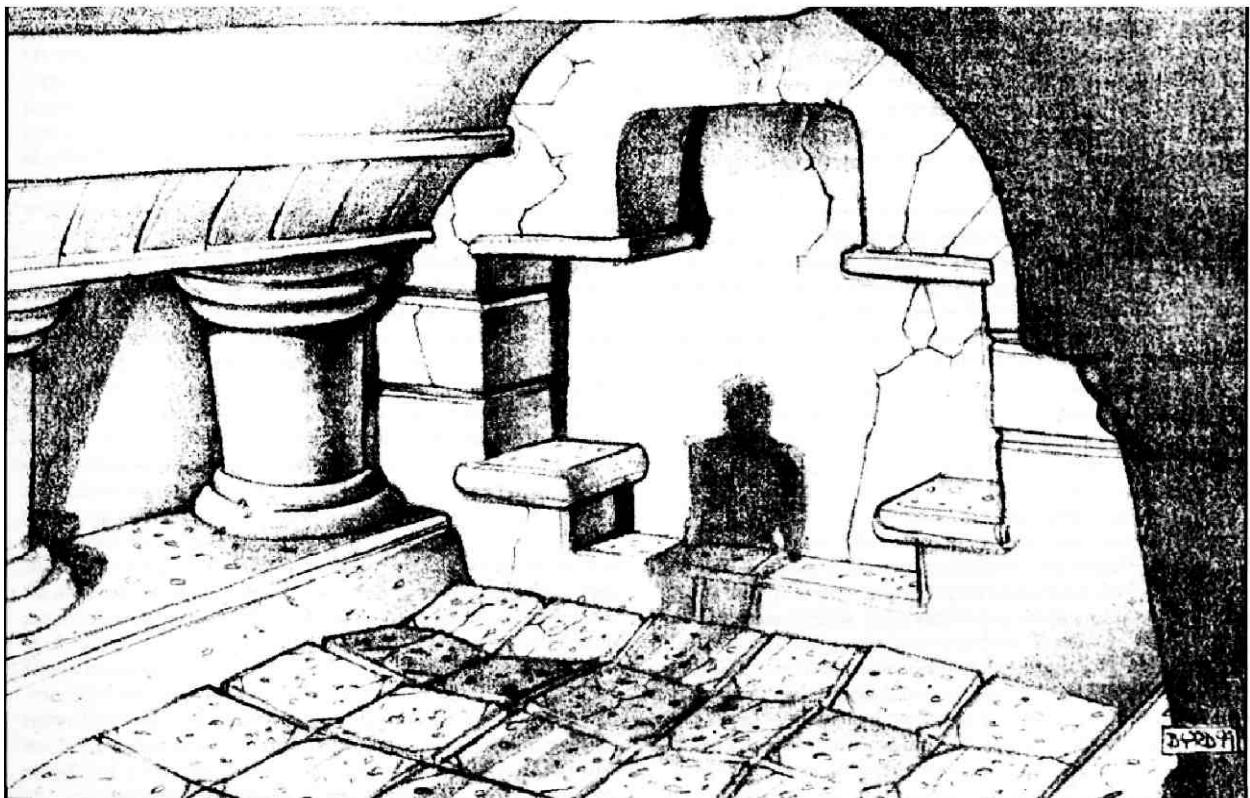
Se os personagens foram acompanhados por Rannulf, eles agora vão ter uma desagradável surpresa. Ele os vendeu para Rashid e ao primeiro sinal dos outros cruzados, ele se afasta e desaparece, permitindo a Rashid Ibn Mussafir (que estava seguindo os personagens a distância) completar sua tarefa. O Assamita não deixa dúvida – ele quer o cruzado e qualquer outro resultado é inaceitável. Ele pode até debochadamente agradecer aos personagens por ajudá-lo a encontrar o "assassino de crianças muçulmanas", e ele não aceitará acordos. Não importa o que os personagens façam, ele agora tentará cruzar o rio para pegar Um. Se os personagens interferirem, ele se moverá para colocar o rio entre eles e sua presa; se o atacarem ele lidará com os personagens conforme necessário. Se ele for ferido, mergulhará no rio para escapar, emergindo somente depois que os personagens tiverem partido.

A HISTÓRIA DE UM

Do outro lado do rio, um único homem chora lágrimas de sangue, olhando para as águas com um rosto assombrado e obscenamente torturado. Se os personagens tentarem contato usando Roubar Segredos (Auspícios 4) eles irão descobrir que seu poder funciona mesmo sem o custo usual de Força de Vontade.

Um está desesperado para que alguém se comunique com ele e usa seus próprios poderes para alcançar uma mente aparentemente amigável.

Ao contrário de Cinco, Um é vagamente são, capaz de manter uma conversa parcialmente lúcida. Ele é paranoico, perturbado além de recuperação e obcecado com o rio – "O rio que chora sangue", assim ele o chama. Ele implora aos personagens, ou a Rashid se este o alcançar primeiro – para



ATO IV

libertar sua alma do fardo que ele carrega. Se perguntado ele contará sobre as terríveis Semanas de Sangue e sua participação no evento.

Um fica o tempo todo repetindo a palavra “et” que é a tradução da letra “e” em latim. Ele não parece estar consciente disso, embora seus dedos tracem as duas letras constantemente no chão quando está falando, no ar ao caminhar e até mesmo em seu próprio corpo usando as unhas para arranhar a carne.

Ele murmura sobre insetos, sobre insetos e terror, coisas negras e rastejantes que gritam por sua alma. Seus homens, ele clama, estão perdidos para o demônio, para os demônios do mosteiro e seus insetos negros. Ele conta sobre as trevas que sobrepujaram os cruzados, de assistir a si mesmo fazer coisas terríveis com homens e mulheres na cidade. Os cruzados não estavam agindo sob ordens, ele jura, e nem por escolha própria. Algum poder maior usurpou suas mentes e os levou a loucura que fez o sangue correr pelas ruas de Jerusalém. Ele demonstra imagens vívidas de carnificina e derramamento de sangue, onde se vê sangue de inocentes correr pârea pequenas rachaduras nas ruas da cidade, casas queimando com seus habitantes dentro, cujas chamas subiram mais alto do que a cidade.

E então ele conta sobre o desejo de matar – matar seus companheiros e diablerizá-los até que não sobrasse nenhum. Suas tropas lutaram contra si mesma, cada cainita destruindo os outros para aprovar sua superioridade. Apenas 5 homens sobreviveram a esta loucura. Eles fugiram para as ruínas abertas da era Bizantina, pelo porão de uma casa destruída, coberta de água. O rio os levou para baixo da cidade e os deixou nas cavernas.

Lá eles encontraram um homem, que não era jovem nem velho, seu rosto era irreconhecível, não havia sido tocado pelo tempo. Ele não era Malkav, mas sim o descendente mais amado de Malkav, vigiando o sono de seu ancestral e transferia os pensamentos de Malkav para os que participavam da carnificina acima. Pois Malkav dormindo, observava em seus sonhos o massacre acima. Dormindo, ele não poderia exercer sua vontade como desejava, e assim, para soltar horrores sobre os cruzados que massacraram a cidade, ele colocou um pouco de seu poder (e de sua alma) em seu amado servo. Portanto com o poder dado a ele e com tal tarefa confiada a si, o cainita aplicou vingança como nenhum outro sobre a cidade de Jerusalém.

Mas ele não sabia que o rio levou cinco homens, nem que o destino os jogou aos pés daquele que os enlouqueceu. Consumidos pela ira de Malkav, os 5 vampiros atacaram aquele que estava diante deles, abafados pelo massacre acima. Eles mataram a criatura e se alimentaram de sua alma. Na verdade foi Cinco que cometeu o ato de diablerie, e portanto a maldição foi mais forte sobre ele (no que for relevante, qualquer tentativa de diablerizar cinco depois do ataque de Rashid falha; sua alma e poder se vão no momento em que os personagens o alcançam), mas os cinco compartilharam o sangue, e os cinco pagaram o preço.

Malkav estava tão concentrado nos tormentos que ele colocou sobre a Cidade Santa que ele não percebeu a morte do seu servo até ser tarde demais – os fragmentos de sua mente, e os da mente de seu servo, foram sugados para o interior do diablerista. Mas a mente de Malkav, mesmo uma pequena parte dela, tinha suas próprias defesas.

O estilhaçamento da mente fraturada do antediluviano em 5 partes menores, cada uma se alojando no corpo dos que beberam o sangue de seu servo. O corpo de Malkav ainda descansa em segurança, mas uma parte de sua alma está aprisionada no homem que matou seu agente. Quanto mais tempo esta pequena parte de sua consciência estiver separada dele, mais instáveis serão seus sonhos e mais intermitente será seu descanso. O que isso significa ninguém pode dizer, mas com certeza é um mau presságio para Jerusalém e seus habitantes. Malkav já submeteu a cidade a um frenesi de massacre uma vez, o que ele fará agora?

A única forma de libertar os fragmentos da alma de Malkav é lembrando-as de sua origem. Uma única gota do sangue de Malkav (tais como aquelas retiradas do manacal por Adonias) tem o potencial de libertar os pedaços de seus hospedeiros, caso estes bebam o sangue. Um obviamente não sabe disso, e não será capaz de ajudar os personagens a chegar a esta conclusão. Ele apenas olha para o rio, gritando que suas lágrimas estão fluindo lá e fica assistindo o que ele clama ser “sua alma flutuando na água”.

Há ainda os outros 3. Um sabe onde eles estão sendo mantidos e não vai chegar nem perto do lugar. É um local de corrupção e angústia, onde ele foi torturado e aprisionado inúmeros dias. Ele escapou, mas os outros – exceto Cinco – foram mantidos lá enquanto os Baali (Um se refere a eles como os anfitriões do inferno) tentavam tirar-lhes os segredos e buscar a localização do corpo de Malkav. Se fosse permitido a eles continuarem, poderiam ter sucesso – embora Um não possa fazer esta ligação. Ele simplesmente começa a chorar lágrimas de sangue, gritando de dor e o trovão que ele ouve dos passos dos insetos em sua mente, pedindo desesperadamente para os personagens ajudarem seus amigos. Ele conhece as passagens para o monastério Baali – embora ele não saiba que isso é o que o lugar é – e ele certamente quer contar aos personagens como chegar lá, se for convencido que os personagens querem ajudar seus companheiros.

Se Um for morto, a terra tremerá, e todas as visões atormentadoras dos últimos dias inundam as mentes dos personagens. Malkav entra em luto pela perda de mais um fragmento de sua alma, e mais, Malkav compartilha a dor de Um. Como seria de esperar, antediluvianos não gostam de tais experiências, e Malkav não é exceção. Ferido, ele se revolta. A terra treme (teste de destreza dificuldade 7 para se manter de pé, e a critério do Narrador, partes do teto podem desabar. Personagens próximos ao rio caem nele numa falha, com resultados desastrosos e previsíveis).

O rio, uma vez mais corre tingido de vermelho sangue – mas desta vez a vitae está salgada e amarga. Qualquer cainita que somente toque na água tomará um nível de dano agravado devido a sua toxicidade, quem a beber levará 2 leves de dano agravado e precisará testar Força de Vontade dificuldade 8 para evitar entrar em frenesi.

Depois disso, o uivo psíquico do ferido antediluviano se torna muito forte para qualquer Malkaviano no grupo suportar, e como resultado ele terá +1 de dificuldade em testes de Força de Vontade, Raciocínio e Inteligência até que a alma de Malkav seja completamente libertada.

QUE A CURA COMECE

Se os personagens decidirem alimentar Um com uma gota que Adonias retirou do manacial, uma mudança miraculosa acontece sobre ele. Suas costas se arqueiam e seu corpo treme em terríveis espasmos convulsivos. Gritando e ofegando, Um cai de joelhos e urra como se seu coração estivesse sendo arrancado.

Qualquer personagem com Sentidos Aguçados (Auspícios 1) vê uma estranha figura fantasmagórica saindo de Um.

Quando os olhos de Um viram por trás das órbitas, pode-se ver uma mudança na cor da íris, indo de um brilhante azul para um castanho fosco, pois eles estão se tornando olhos de alguém completamente diferente. Um, agora simplesmente um Brujah chamado Montfrey de Lyonesse, não sabe onde ele está, como ele foi parar ali ou qualquer coisa depois de ter entrado nas muralhas de Jerusalém em 1099. Ele fala de forma confusa, no dialeto de Languedoc, perguntando quem são as pessoas a sua volta e para onde foi seu comandante, Gavriel Dubougniac.

Ele não tem memórias da diablerie do servo de Malkav e não manifesta nenhuma perturbação.

Aqueles a volta de Um sentem um calafrio e a presença de uma consciência vasta, antiga e alienígena quando a forma fantasmagórica passa.

Quando ela subitamente desaparece, deixa apenas um sentimento de alegria e alívio.

Um agora tem apenas lembranças vagas de onde os Baali estão mantendo os outros, sentindo um vago senso de desconforto na direção do monastério. Ele faz o que pode para direcionar os personagens para a fonte de suas preocupações, mas se ele tentar sair das cavernas, o peso de anos recairá sobre ele transformando-o instantaneamente numa pilha de cinzas e ossos.

ATO V: O MONASTÉRIO DO MONTE SÍÃO

As cavernas labirínticas abaixo de Jerusalém levam eventualmente ao Monastério do Monte Síão. Um lugar frio e isolado, destacando-se sobre Jerusalém. O monastério há muito é considerado como um impenetrável baluarte da fé.

Mas não é este o lado do monastério que os personagens estão por testemunhar.

Os monges e estudiosos do monastério eram homens santos, confinados a seus livros e escrituras em uma vida de contemplação. Deixado em paz pelas autoridades muçulmanas, eles ficaram com seus próprios assuntos, pelo menos até o primeiro Baali infiltrado chegar. Por 40 anos, agora, agentes do inferno rastejaram como vermes para dentro do monastério, levando os monges a um caminho negro de sacrifícios obscuros e animalescos e adoração de poderes sombrios.

Mesmo agora, profundamente de baixo da bela fachada do monastério, a maldade dos Baali corrompe a cidade. Os monges vão até a cidade, roubando jovens crianças para seus propósitos malignos e deixando armadilhas para os cainitas que possam se opor a eles. Abaixo do monastério, 3 homens capturados se contorcem em agonia, infestados de insetos e torturados pelas partes perdidas da mente de Malkav.

Conforme os personagens caminham pelas cavernas, eles começam lentamente a subir novamente, seguindo as instruções de Um. Se Um for incapaz de fornecer estas instruções (por qualquer motivo) os personagens podem seguir a trilha de besouros, que se torna mais perceptível na medida em que os personagens prosseguem. A trilha mundana da jornada de Um também é uma forma de encontrar as câmaras inferiores do monastério. Pedaços da capa de Um, pegadas e insetos pisados permitem discernir moderadamente o caminho (teste de Percepção + Prontidão dificuldade 7 para cada hora de viagem) para o esconderijo mais profundo dos infernalistas.

O final da trilha é um longo e fino caminho, de 15 metros de comprimento, repleto de insetos, larvas e diversas variedades de moscas. Os insetos cobrem completamente o teto, o chão e as paredes. À frente, uma fraca luz de fogo, ilumina a rachadura na parede pintada, e o cheiro de carne queimada preenche o corredor.

A voz de um homem ecoa em Latim, salmodiando de modo a causar terror, quando subitamente um grito surge.

Se os personagens se moverem pelo corredor, perceberão que a cena se torna sombria de novo e o grito continua “Dois! Dois! Eu sou Dois!”

“Quem é você? Qual é o seu verdadeiro nome?”
Pergunta a primeira voz.

“Dois! Dois!” Então há mais urros de agonia, mais gritos e o cheiro forte de carne queimada aumenta.

Se os personagens espreitarem pela rachadura, eles inevitavelmente farão as larvas caírem no chão da sala, revelando sua posição aos Baali imediatamente.

Entretanto antes de qualquer coisa acontecer, eles terão o vislumbre de 3 homens em túnicas monásticas, reunidos em volta do fogo sobre o qual um quarto homem (que está nu e com a pele terrivelmente queimada) está sendo abaixado. Dois prisioneiros, nus e acorrentados com ferrolhos *dentro* de suas pernas estão pendurados de forma terrível na parede.

Um deles tem a óbvia repugnância dos Nosferatu, mas ambos estão cobertos de sangue, marcas de socos e cicatrizes de queimaduras. Eles estão agonizando e suas bocas foram silenciadas por uma mistura de larvas e vermes agitados para impedi-los de falar.

Um terceiro e quarto grupo de correntes estão penduradas na parede atrás deles. O primeiro foi aberto para levar Dois a sua tortura, a segunda está pendurada, torcida e gasta.

Os Baali respondem a intrusão com a devida pressa, deixando Dois pendurado no fogo. Se os personagens não entrarem no mosteiro, o Baali mais próximo convocará e jogará os besouros nas pessoas na rachadura, cercando-as em 2 turnos, a menos que seja tomada algum tipo de medida preventiva.

Personagens inteligentes rapidamente entrarão na sala para enfrentar os Baali em combate corpo-a-corpo. Afinal, é melhor o solo amplo da sala do que a estreita passagem. Se eles não resgatarem Dois imediatamente, ele certamente estará queimado até a morte em 4 turnos.

COMBATENDO ENXAMES

Um personagem envolvido por besouros perde um Ponto de Sangue por turno depois de ser completamente infestado, sofre as mesmas penalidades como se estivesse cego e surdo, e precisa fazer um teste de coragem para não entrar em frenesi. É preciso dois cainitas trabalhando juntos (incluindo o infestado) para livrar o personagem encoberto por insetos, e o processo leva 2 turnos de testes bem sucedidos de Destreza dificuldade 7. Qualquer personagem que não consiga se livrar dos insetos a tempo, tem o sangue drenado e pode se tornar um hospedeiro para o enxame...

GIOTTO VERDUCCI

Clã: Baali

Senhor: Antonio Defigio

Natureza: Fanático

Comportamento: Monstro

Abraço: 874 E.C

Geração: 7^a

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Social: Carisma 4 (Adulador), Manipulação 5 (Tentador), Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Expressão 1, Prontidão 6 (Paranoico), Atletismo 1, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 1, Intimidação 2, Roubo 1 Liderança 1, Manha 2

Habilidades: Etiqueta 1, Herbalismo 1, Armas Brancas 1, Música 1, Furtividade 4 (Ataques Furtivos)

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Sabedoria Popular 2, Investigação 1, Lei 1, Linguística 2, Medicina 1, Ocultismo 4 (Infernal), Política 1

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Rebanho 3, Recursos 3

Disciplinas: Rapidez 2, Daimonion 4, Fortitude 2, Ofuscação 4, Potência 3, Presença 3

Virtudes: Convicção 4, Instinto 3, Coragem 4

Caminho: Caminho da Colméia 7

Força de Vontade: 8

Imagem: O não tão bonzinho padre é alto e magro, com uma face angular e um nariz romano. Ele usa as vestimentas de um sacerdote, mas uma sensação de coisa errada persiste. Seu cabelo é encaracolado e grisalho, e ele não tem barba.



Dicas de interpretação: Você não deseja ser perturbado. Seu trabalho é importante, mais importante do que qualquer um sabe, e você não suporta interrupções. Seja educado, seja cruel, seja o que você precisar ser para fazer os intrometidos te deixarem em paz para que você possa continuar a sondar os segredos do antediluviano.

SARGON

Clã Baali

Senhor K'thstl

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Monstro

Abraço: 1100

Geração 8^a

Físicos: Força 4 (Maníaco), Destreza 3, Vigor 4 (Acostumado com a dor)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 2, Raciocínio 2, Inteligência 2

Talentos: Prontidão 2, Atletismo 2, Briga 4 (Estrangular), Esquiva 4 (Esquiva Lateral), Intimidação 2, Subterfúgio 1

Habilidades: Briga 3, Furtividade 1, Manha 1

Conhecimentos: Linguística 1, Ocultismo 2

Antecedentes: Rebanho 2, Mentor 2

Disciplinas: Rapidez 3, Daimonion 2, Ofuscação 2, Presença 3

Virtudes: Convicção 3, Instinto 4, Coragem 5

Caminho: Caminho da Colméia 7

Força de Vontade: 5

ELIHU

Clã Baali

Senhor: Darak

Natureza Monstro

Comportamento Bárbaro

Abraço 1078

Geração 8^a

Físicos: Força 4 (Brutal), Destreza 3, Vigor 4 (Musculoso)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Atletismo 3, Briga 4 (Golpes Sujos), Esquiva 2, Intimidação 4 (Ameaças Físicas)

Habilidades: Arqueirismo 1, Armas Brancas 5 (Faca), Sobrevivência 2

Conhecimentos: Sabedoria Popular 1, Investigação 1, Linguística 1

Antecedentes: Contatos 2, Rebanho 2, Mentor 1

Disciplinas: Daimonion 2, Fortitude 2, Ofuscação 1, Potência 4, Presença 3

Virtudes: Convicção 2, Instinto 4, Coragem 3

Caminho: Caminho da Colméia 6

Força de Vontade: 4

Ao redor do quarto, os personagens podem perceber (depois da luta provavelmente, ou das algemas na parede caso percam), quatro palavras cuidadosamente escritas em ardósia. Em alguns casos as letras foram embaralhadas, ou suas palavras arranjadas em diferentes padrões. Os Baali estão tentando compreender o sentido de uma frase que contém as palavras "Et in Arcadia Ego..." (e em Arcádia eu...)

Uma frase absurda na melhor das hipóteses, mas os Baali não estão cientes que capturaram a mente inteira de Malkav. Ao invés disso, eles gastaram seu tempo extraíndo estas palavras, e a história, de Um até Quatro. A frase mais próxima que eles conseguiram formar, e a única que o Baali (se capturado

vivo) irá mostrar é “Tego Arcania Dei” –“Fora, eu oculto os Segredos de Deus”. Foi o mistério desta frase, e as histórias dos cáticos sobre o poder abaixo da cidade, que os Baali procuravam desvendar.

Obviamente, se qualquer dos personagens adicionar apalavra final de Cinco, ficará com a frase “Et in Arcadia Ego Requiesco” - “E em Arcádia eu Descanso”. Isto se refere ao lugar de descanso de Malkav, embora alguém possa pensar que seja uma dica muito vaga para encontrá-lo. Por outro lado, qualquer informação nas mãos dos Baali é algo perigoso.

LIMPEZA

Uma vez que os Baali tenham sido derrotados, os personagens têm diversas opções (mas não necessariamente tempo - se sinta livre para enviar hordas de servos Baali ou até mesmo um outro cainita ou dois se os personagens ficarem perdendo tempo). Estas escolhas incluem:

• Libertar os cruzados e lhes dar um pouco do sangue de Malkav

Fazer isso liberta os fragmentos de Malkav aprisionados em cada um dos cruzados, permitindo que uma figura fantasmagórica levite para fora dos cruzados e deixe os cavaleiros retornarem à normalidade. Como seu compatriota eles virarão cinzas se saírem do confinamento dos túneis e do monastério. Seus nomes são Leonardo Auseppi, Guillermo de la Vesca e Samuel Oveleau, e todos eles são Cavaleiros da Ordem do Lírio. Embora eles sejam versados nas sutilezas da política mortal e cainita da primeira cruzada, eles não sabem nada do que se passou desde 1099. (nota para o Narrador: Eles podem possuir conhecimento de quaisquer cainitas agora na cidade que fizeram parte daquela cruzada e podem compartilhar este conhecimento.) Os cavaleiros não têm ideia que serão transformados em cinzas se deixarem o monastério e suas proximidades, e estão todos retomando suas existências cainitas. Se os personagens conseguirem avisá-los, os cavaleiros escolherão permanecer nos túneis e poderão ser um útil recurso para futuras crônicas na cidade.

• Matar os cruzados e beber do sangue de Malkav

Fazer isto é talvez o pior erro que os personagens possam cometer; beber o sangue do antediluviano enquanto fragmentos de sua alma estão agitadas procurando por um novo hospedeiro, os personagens basicamente pulam e se mostram como voluntários ao cargo. Um teste de Força de Vontade (dificuldade 9 e não se pode gastar Força de Vontade para auxiliar neste teste; se os personagens tentarem diablerizar os cruzados o teste irá requerer 3 sucessos) é necessária para cada personagem que compartilhar o sangue de Malkav. Aqueles que falharem ou tiverem falha crítica se veem perdidos na alta demência pessoal e avassaladora de Malkav. Cada um começa a entoar uma única palavra e número, e perdem a consciência de si mesmos no momento que bebem a vitae. Resumindo, eles substituem Cinco e seus companheiros e precisam desta vez, serem resgatados, embora Adonias possam não estar disposto a ajudar desta vez. Personagens que passarem no teste ganham uma Perturbação Permanente (a critério do Narrador) e começam a ouvir os sussurros da mente subconsciente de Malkav. Todos os testes de Força de Vontade são feitos de agora em diante com dificuldade +2, e a cada mês que os personagens permaneçam nesta situação, perdem um dado (cumulativamente) de todos os testes envolvendo Atributos Mentaís.

Em outras palavras, se os personagens cometerem este erro, é melhor consertarem rápido, enquanto ainda são capazes de fazê-lo.

• Entregar os cavaleiros para Timothy e Paul

Se os personagens libertarem os cruzados e conseguirem escapar com eles, os 2 carniçais de Bernardus estarão esperando para encontrá-los em qualquer lugar que eles saiam (“de alguma forma nós apenas sabíamos” Timothy diz). Os carniçais tentarão levar os cruzados sob custódia. Se os personagens forem tolos os bastante para permitir isso, eles desaparecerão, e nem eles nem Bernardus serão vistos novamente. O Malkaviano, desnecessário dizer, não tem interesse em permitir que os personagens o diablerizem e preferirá ir para o solo do que cumprir sua palavra no acordo. Obviamente, os personagens podem insistir em acompanhá-los a qualquer cilada que Bernardus tenha preparado, ou seguir os carniçais em segredo...

• Matar os cruzados sem compartilhar o sangue de Malkav

Enquanto simplesmente matar os cruzados simplesmente põe fim ao problema imediato, existem ramificações a longo prazo a se considerar. A mente de Malkav está atormentada, e ele se revolta contra seus atormentadores. O terremoto que se segue a morte dos cruzados é apenas o começo.

Em outras palavras, os personagens passarão a receber uma muito desagradável atenção. Instantaneamente eles receberão a inimizade de qualquer Malkaviano com quem cruzem. Personagens Malkavianos mergulham numa demência suicida e precisam ser fisicamente impedidos de por fim a sua própria existência; a mesma mania suicida os aflige a intervalos aleatórios (a critério do Narrador) e só pode ser administrada com gasto de Força de Vontade. Além disso, todos os envolvidos no massacre sofrem as mesmas consequências como aqueles que beberam o sangue, mas sem estarem possuídos (veja acima).

Em relação aos fragmentos da alma de Malkav, eles, assim como o (ou os) perdido anteriormente, procuram por outro hospedeiro, mas eventualmente vão para as águas que correm abaixo da cidade, de lá os fragmentos encontram o caminho da água do poço, a qual é levada para a cidade e consumida por pobres mortais. Tocados pela loucura, estes humanos de alguma forma se tornam presas irresistíveis para os cainitas – e o ciclo de morte e loucura começa novamente.

SE O PIOR FICAR PIOR

Se os personagens falharem em recuperar qualquer parte da alma de Malkav, as coisas começam a dar errado. Os fragmentos da alma encontram o caminho da cidade e para seus cainitas. Estes vampiros infectados desaparecem nos túneis, mas enquanto isso o relógio começa a preconizar uma repetição das Semanas de Sangue. Lentamente os cainitas começam a ficar mais hostis uns com os outros. Diferenças religiosas terminam em atos violentos com mais frequência. Debates de argumentos se transformam em brigas que se tornam em combates até a morte. E dentro de uma década a cidade está preparada para outro banho de sangue, um que não deixará sobreviventes.

Se os personagens simplesmente deixarem os cavaleiros sobreviventes nos túneis, a loucura cresce, mas de forma mais lenta. Pode levar séculos para chegar ao ápice, mas certamente chegará.

A alma de Cinco é um caso curioso. Se os personagens tiverem sucesso em libertar os resíduos da alma de Malkav, Adonias encontrará o fragmento de Cinco, e lidar com ele de seu próprio jeito. Se múltiplos fragmentos escaparem, Adonias não conseguirá pegar o fragmento de Cinco, e a catástrofe se desenrolará como já dito.

CONCLUSOES E RESULTADOS

O QUE ACONTECE EM SEGUIDA?

Se os personagens libertarem a alma de Malkav, ele mergulhará num descanso mais fácil. Os cainitas retornando para a cidade percebem um enfraquecimento nas tensões; personagens com Visão da Alma enxergam poucas cores de raiva e mais cores brilhantes.

Enquanto os personagens não encontram Bernardus no lugar em que ele disse que estaria, ganham um inesperado benefício: a gratidão de Adonias. Embora ele não vá ao encontro dos personagens para informá-los que se sente em débito com eles, poderá aparecer em tempos de necessidade para pagar-lhes o favor.

O próprio Malkav está escondido em outro lugar; não importa o quanto os personagens procurem nos túneis que não irão encontrar o corpo do antediluviano. Eles podem, entretanto, perceber que depois de certo ponto os túneis parecem ter sido reduzidos, mas não de baixo para cima. Personagens muito persistentes se encontrarão num labirinto de loucura, para nunca escapar – e sem noção se o corpo de Malkav está abaixo da cidade ou apenas partes de sua loucura sanguinária...

O poder dos Baali está partido. Uns poucos, quase impotentes neófitos, alguns monges carniçais e um enxame de servos espreitam no monastério, mas isso é tudo. Os personagens podem limpar o lugar por si próprios ou trazer o assunto à atenção a um soberano local e ganhar sua gratidão por trazer a ameaça a seu conhecimento.

Rannulf faz de tudo para sair da cidade antes dos personagens encontrá-lo. Sua rota o leva aos subúrbios, e depois para o mar indo para Veneza. Se os personagens decidirem impedir, é melhor alcançá-lo antes dele chegar a mar aberto. Rannulf tem muitos amigos e familiaridade com muita gente na Terra Santa, e seus amigos estão dispostos a cobrir sua fuga.

Rashid considera seu trabalho feito pelo momento, mas pode considerar os personagens como seus inimigos. Aisha retorna ao trabalho no hospital, ainda mais cuidadosa com os Tremere, embora não disposta a sair da cidade por enquanto. A casa de Bernardus permanece vazia; Timothy e Paul na primeira oportunidade a queimam.

HISTÓRIAS ADICIONAIS

Dependendo de como e onde os personagens terminem, há um monte de outras histórias que podem dar continuidade a Fontes de Brilhante Carmesim. Desnecessário dizer que se os personagens falharem parcial ou totalmente haverá reparações a serem feitas e crises começando a se evitá.

Dependendo de quais inimigos os personagens fizeram ao longo do caminho, eles precisarão lidar com Rashid, Bernardus, Adonias ou qualquer número de outros cidadãos de Jerusalém. Ainda pode haver repercussões do ataque aos Tremere; Mara pode buscar vingança, e Rusticus

não é um tolo para não ser levado a sério. Por outro lado, se qualquer coisa que os personagens fizeram escapar para o conhecimento alheio (e de alguma forma sempre escapa não é?) outros cainitas podem querer aprender o que os personagens descobriram. Obviamente, alguns não vão ficar satisfeitos com as respostas e vão tentar descobrir do próprio jeito.

Há outras opções é claro:

- Caçar Bernardus, que não quer saber deles, dando valor a sua própria segurança.
- Se encontrar com Aisha, que tem um débito de gratidão, mas que pode ser uma aliada perigosa de se possuir.
- Encontrar e lidar com o traidor, que pode organizar seus amigos de clã contra os personagens se as buscas se tornarem muito intensas.

E assim por diante. Se os personagens decidirem abandonar a cidade depois de salvarem (ou de não salvarem) Malkav, eles podem fazer isso sem problemas, mas as consequências do que eles fizeram podem segui-los por séculos.

SANGUE DE MALKAV

O sangue no recipiente tem propriedades maravilhosas. Engolir uma única gota restaura todos os Pontos de Sangue e pode permanentemente curar todas as Perturbações (exceto afinal, a possuída por um Malkaviano), todos os ferimentos e dores. Além disso, o sortudo que beber ganha um Ponto de Força de Vontade e ganha um Nível de Geração a menos.

Um mortal que beba uma gota do sangue de Malkav, se torna um carniçal mas não requer sangue a não ser numa taxa anual para manter seu estado.

Os Narradores devem manter em mente que este é o efeito destas gotas particulares do sangue de Malkav e não o efeito do sangue de qualquer antediluviano. Mesmo em seu sono, Malkav quebra todas as regras. Uma única gota não pode ser dividida entre múltiplos indivíduos.

Se os personagens decidirem levar o sangue de Malkav consigo e saírem da cidade, as consequências serão terríveis. De alguma forma, o conhecimento sobre o que eles estão carregando se espalhará para todos os Malkavianos que eles encontrarem pelo caminho, e poucas destas personalidades levarão numa boa a ideia do sangue de seu fundador levado por estranhos. Conforme a notícia se espalha, sem dúvida os Tremere ansiosos em fazer experimentos com o sangue farão o que for possível para encontrar, depois roubar ou barganhar por ele.

As trevas concentradas no sangue de um antediluviano pode trazer outros monstros a tona, com a intenção de destruí-lo ou usá-lo para seus próprios propósitos. Lupinos em particular não vão gostar da passagem de tal coisa por suas terras. E sangue provoca derramamento de sangue, e para onde quer que a vitae seja levada, loucura e sofrimento a precederão, assim como o anoitecer precede o dia.

AGRADECIMENTOS

Eis a prova do que 15 ou 20 minutos por dia são capazes de fazer. Durante mais ou menos 3 meses eu traduzi neste ritmo, e aqui estamos. Pouco a pouco, em meu santuário com paredes de pedra, os pergaminhos foram sendo traduzidos à luz da chama tremeluzente de não tão incontáveis velas.

Decidi revelar esta informação para mostrar aos meus irmãos tremere que não é preciso um esforço absurdo, tampouco negligenciar outras tarefas do cotidiano para contribuir com o Movimento Anarquista.

Fontes de Carmesim Brilhante só foi traduzido porque eu estava saturado de traduzir o *Dark Ages Vampire*, cuja tradução se arrasta por eras em virtude do baixíssimo número de tradutores dispostos a ajudar. Sendo assim, decidi mudar um pouco e traduzir outro livro, sem sair deste excelente cenário que eu amo tanto. Agora, confio a você mais um livro a ser adicionado às estante das bibliotecas de seus castelos, aos poucos que existem em português, com informações enriquecedoras para suas crônicas medievais.

Confesso ter escolhido este livro para traduzir em função do pequeno número de páginas, mas o processo de tradução me fez perceber que não só não devemos julgar um livro pela capa, mas também não devemos julgá-lo pelo número de páginas. Em *Fontes de Carmesim Brilhante* há informações importantes sobre a cidade santa e o antediluviano Malkav. Que me conste, é o único livro a explanar o que ocorre ao se beber sangue de antediluviano. Fico me perguntando quantos segredos ainda desvendaríamos se pudessemos vasculhar outros livros como este.

Agradeço aos envolvidos no processo de revisão e diagramação de *Fontes de Carmesim Brilhante*: Ideos e Tarsila. Ambos serão sempre recebidos em minha capela com toda a honra que vos é devida.

Acaderh, a Treuere

FONTES DE CARMESIM BRILHANTE

EM 1099, UMA CIDADE AFOGADA EM SANGUE

Um lunático grita em meio à noite, junto a um poço cujas águas vertem sangue. De quem é esse sangue e porque um humilde pastor recolhe cada uma dessas preciosas gotas? Por que naqueles tuneis onde nem sequer os Nosferatu se atrevem a entrar, ressoam pegadas e gemidos inumanos? E o que acontece com os planos do demente Irmão Bernardus, que jura que a mão do infernal paira em Jerusalém?

As sementes que foram plantadas em 1099 e regadas durante as Semanas Sangrentas, finalmente começaram a dar seus maléficos frutos...

EM 1197, AS FONTES DA CIDADE SÃO DE COLORAÇÃO CARMESIM

Fontes de Carmesim Brilhante é uma história independente para suas crônicas de **Vampiro: A Idade das Trevas**. Este livro, que revela um dos segredos mais antigos e aterradores de Jerusalém da Idade Media, pode ser usado sozinho ou em conjunto à **Jerusalém à Noite**. Mas deve-se estar prevenido: quando for revelada a verdade escondida por trás das Semanas de Sangue, os cainitas de Jerusalém jamais voltarão a confiar no chão em que pisam.

FONTES DE BRILHANTE CARMESIM INCLUI:

- Uma história independente para suas crônicas de **Vampiro: A Idade das Trevas**;
- Sugestões para usar esse livro como parte de uma crônica mais extensa ou por si só;
- Detalhes do mistério cainita mais destrutivo da Cidade Santa e muito mais.



VAMPIRO
A IDADE DAS TREVAS



MOVIMENTO ANARQUISTA
Libertas Quae Sera Tamem