

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Fall of London VTES Storyline Pack

CREDITS

WRITTEN BY Mike Nudd

VTES PRODUCED BY Black Chantry Productions Ltd.

World of Darkness, Vampire: The Masquerade, Vampire: The Dark Ages, Victorian Age: Vampire, Werewolf: The Apocalypse, Werewolf: The Wild West, Mage: The Ascension, Mage: The Sorcerers Crusade, Wraith: The Oblivion, Wraith: The Great War, Changeling: The Dreaming, Hunter: The Reckoning, Demon: The Fallen, Mummy: The Resurrection, Orpheus, Exalted, Chronicles of Darkness, Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin Eaters, Demon: The Descent, Mummy: The Curse, Beast: The Primordial, Promethean: The Created, Storyteller System™, Storytelling System™, and Storytellers Vault™ and their respective logos, icons and symbols are trademarks or registered trademarks of Paradox Interactive AB. All rights reserved.

This work contains material that is copyright of Paradox Interactive AB. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for the Storytellers Vault.

PROPERTY© Copyright© 2022 Paradox Interactive AB (publ). All rights reserved.



INTRODUCTION

FALL OF LONDON



The Fall of London is a story supplement book for the Vampire: The Masquerade role-playing game.

The book tells the story of the return of the great Methuselah Mithras, and the downfall of the Kindred court of London at the hands of the Second Inquisition.

In this pack you will find the story to accompany the Fall of London card set, and rules for playing a limited format game of Vampire: The Eternal Struggle which will allow you to tell your own version of that story.

THE STORY

The Return of Mithras

Mithras is a Kindred of legend who has claimed the British Isles as his domain for the last two millennia. A Ventrue of Persian origin, his name is synonymous with the god Mithras. In fact, Mithras the vampire took great care to infiltrate and command the religious cults of his era, leading to the foundation of a Kindred Cult of Mithras, which survives still in the modern day.

The great Ventrue was thought to have been killed by the bombs of the Blitz in the late 1940s, but in fact his sudden disappearance was due to a plot against the Methuselah led by his jealous former protégé Valerius. Unbeknownst to Valerius, Mithras had taken magical precautions against such an eventuality. He imbued several sacred objects with his power, which if gathered and ritually united would allow his followers to resurrect him.

After a chance encounter with a fledgling Banu Haqim named Monty Coven, Mithras allowed his torpid remains to be consumed in diablerie. Exerting his powerful will on Coven, Mithras acquired a new vessel and a new identity to work secretly against his enemies. To fully restore himself however, the Methuselah would need to gather up the artefacts containing his power that were scattered among his followers over half a century ago.

The Artefacts

The artefacts are all items that are linked to the Cult of Mithras, and which have special sentimental value to Mithras himself.

- An antique ceramic **Ritual Goblet** of the Roman era used to awaken sleeping Kindred in the Cult's time of need.
- A **Ruby Ring** with a Hieratic inscription gifted to Mithras by his former lover Kemintiri.
- An **Egyptian Dagger** forged from bronze, given to Mithras as a peace offering by Horus the Avenger.

- A **Phrygian Cap** stitched in the original Persian style from fine red fabric.
- A pewter **Mithraic Seal** used by Mithras and his successors to mark official documents related to the Kindred court of Avalon.

If these artefacts are successfully reunited with Mithras, then they will ensure the return of his full power. Mithras would become again one of the most powerful Kindred in existence.

If instead the artefacts are hidden or destroyed, then the designs of the great Methuselah would be thwarted, and he would forever live as a shadow of his former self.

The Second Inquisition

The Kindred of London were some of the first to be victims of the great purge which has come to be known as the Second Inquisition.

The vampire population of the city had always been high, and in modern nights these Kindred had become increasingly arrogant and careless. Their activities became known to local authorities – the Metropolitan Police, local intelligence services and members of the British Government. A secret think tank was established, its executive will to be manifested as Operation Antigen, a concerted effort by a privileged few to covertly surveil, hunt and destroy the 'blank body' population of London.

In fact, the early efforts of these mortals became known to Mithras. Their agenda was aligned with his own objective to undermine the Kindred of London before his own return to power. The Methuselah therefore anonymously fed Operation Antigen key intelligence, allowing them to expose the web of money, power, and influence that the local Camarilla court depended on.

Mithras however underestimated the efficiency and the tenacity of these government-sponsored vampire hunters. The end game of Operation Antigen led to elimination of hundreds of vampires. The territory of London would eventually become scorched earth – with no Kindred population left to rule.



EVENT RULES

Deck Construction

The normal rules for Storyline event deck construction apply i.e., at 75% of the vampires in each player's crypt must be of the same clan.

In addition to these normal rules no player may use any version of **Mithras** in their crypt. Also, the library cards **First Tradition** and **Reversal of Fortunes** cannot be used. All other cards from the *Fall of London* card set except the **Ritual Goblet** may be used in deck construction.

Game Setup

Before play begins place one copy of the new **Mithras** crypt card, and one copy each of the five artefact equipment cards in the centre of the table:

- Ritual Goblet
- Ruby Ring
- Egyptian Dagger
- Phrygian Cap
- Mithraic Seal

Also place the Operation Antigen time tracker in the middle of the table, with a token on the 'turn 1' space. Give the player who starts the game a First Player marker.

Game Rules

Regardless of who currently controls each artefact equipment, any minion controlled by any Methuselah may perform an action to equip with an artefact equipment. This action is directed if the

equipment is already controlled; otherwise it is an undirected +1 stealth action.

If a Methuselah controls all five artefact equipment cards during their influence phase, then they may spend four transfers to remove all five equipment cards from the game, move **Mithras** to their ready region, and put 11 blood on them from the blood bank.

After each round of player turns (i.e., when play returns to the First Player) advance the time tracker one space. From the 6th round onwards the time tracker shows a capacity value in red. Henceforth, in each player's turn during their unlock phase, each vampire with the specified capacity or less takes 1 unpreventable damage.

EXAMPLE

It is the 7th round of the game, and the tracker has a capacity value of '2'. In Mike's turn, each vampire he controls with capacity 2 or less suffers 1 unpreventable damage.

If a Methuselah ousts their prey during their turn, then they are immune to the damaging effects of Operation Antigen during their next turn only.

If the Methuselah with the First Player token is ousted, give the First Player token to the next surviving player to their left. If the time tracker expires – i.e., the 16th round of the game is completed with no winner, then all remaining players are immediately ousted and score zero VPs (the normal 0.5-point timeout rule is ignored).

1	2	3	4	5	1 6	2 7	3 8
END	10 15	9 14	8 13	7 12	6 11	5 10	4 9

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Reglas de la trama de La Caída de Londres

CRÉDITOS

ESCRITA POR Mike Nudd

VTES PRODUCIDO POR Black Chantry Productions Ltd.



INTRODUCCIÓN

LA CAÍDA DE LONDRES



*La Caída de Londres es un libro que complementa la historia del juego de rol **Vampire: The Masquerade**.*

El libro narra la historia del retorno del gran Matusalén Mitra y el declive de la corte vampírica de Londres a manos de la Segunda Inquisición.

*En estas páginas encontrarás la historia que acompaña a la expansión de cartas “La Caída de Londres”, y las reglas para jugar partidas del juego **Vampire: The Eternal Struggle** con formato limitado que te permitirá contar tu propia versión de esa historia.*

LA HISTORIA

El retorno de Mitra

Mitra es un vampiro legendario que ha reclamado las Islas Británicas como dominio suyo durante los últimos dos milenios. Es un Ventrue de origen persa, cuyo nombre es sinónimo del dios Mitra. De hecho, el vampiro Mitra puso un cuidado extremo en infiltrarse y regir los cultos religiosos de su época, lo que llevó a la fundación de un culto vampírico dedicado a Mitra, que aún sobrevive en la actualidad.

Se creía que el gran Ventrue había perecido durante los bombardeos de finales de 1940, pero en realidad su repentina desaparición se debía a una conspiración contra él encabezada por el celoso Valerius, antiguo protegido suyo. Mitra, sin que Valerius lo supiera, había tomado precauciones mágicas contra tal eventualidad, imbuyendo varios objetos sagrados con su poder, para que sus seguidores pudieran resucitarlo tras recolectarlos y unirlos ritualmente.

Después de encontrarse casualmente con un inexperto Banu Haqim llamado Monty Coven, Mitra dejó que éste consumiera sus restos letárgicos mediante la Diablerie. Imponiendo su poderosa voluntad a Coven, Mitra adquirió un nuevo recipiente y una nueva identidad para obrar en secreto contra sus enemigos. Sin embargo, para recuperarse por completo, el Matusalén tendría que reunir los artefactos que albergan su poder y que habían sido esparcidos entre sus seguidores hace más de medio siglo.

Los artefactos

Todos los artefactos son objetos vinculados al Culto de Mitra y que tienen para él un valor sentimental especial.

- Un antiguo **Cáliz ritual** cerámico de la época romana usado para despertar a Vástagos durmientes en tiempos de necesidad del Culto.
- Un **Anillo de rubí** con una inscripción hierática regalado a Mitra por su antigua amante Kemintiri.
- Una **Daga egipcia** forjada en bronce, que Horus el Vengador le dio a Mitra como ofrenda de paz.

- Un **Gorro frigio** de tela roja de calidad cosido al estilo persa original.
- Un **Sello mitraico** de peltre usado por Mitra y sus sucesores para marcar documentos oficiales relativos a la corte vampírica de Ávalon.

Si se consiguen reunir estos artefactos junto a Mitra, garantizarán el retorno de todo su poder. Mitra se volvería a convertir en uno de los Vástagos más poderosos que existen.

Si, por el contrario, alguien los ocultara o los destruyera, los designios del gran Matusalén se verían frustrados, y Mitra viviría para siempre como una sombra de su antiguo yo.

La Segunda Inquisición

Los Vástagos de Londres fueron unas de las primeras víctimas de la gran purga que se conoce como la Segunda Inquisición.

Los habitantes vampíricos de la ciudad siempre habían sido muy numerosos, y recientemente estos Vástagos se habían vuelto cada vez más arrogantes y descuidados. Sus actividades llegaron a oídos de las autoridades locales: a la policía metropolitana, a los servicios de inteligencia locales y a miembros del gobierno británico. Se estableció un grupo secreto de expertos, cuya voluntad ejecutiva se manifestaría como la Operación Antígeno, un esfuerzo concertado de unos pocos privilegiados para vigilar, cazar y destruir de forma encubierta a la población de “cuerpos en blanco” de Londres.

De hecho, los primeros esfuerzos de estos mortales llegaron a oídos de Mitra. Sus planes coincidían con su propio objetivo de debilitar a los Vástagos de Londres antes de su regreso al poder. Por lo tanto, el Matusalén pasó información clave a la Operación Antígeno de forma anónima, lo que les permitió exponer el entramado de dinero, poder e influencia del que la corte local de la Camarilla dependía.

Sin embargo, Mitra subestimó la eficacia y la tenacidad de estos cazadores de vampiros financiados por el gobierno. Los planes de exterminio por parte de la Operación Antígeno llevaron a la eliminación de centenares de vampiros. El territorio de Londres se llegaría a convertir en tierra quemada, sin Vástagos a los que gobernar.



REGLAS DEL TORNEO

Construcción del mazo

Para la construcción del mazo se aplican las reglas habituales de los torneos de tramas, es decir, al menos un 75% de los vampiros de la cripta de cada jugador deben ser del mismo clan.

Además de estas reglas, ningún jugador puede usar ninguna versión de **Mitra** en su cripta. Asimismo, las cartas de biblioteca **First Tradition: The Masquerade** y **Reversal of Fortunes** no se pueden utilizar. Todas las demás cartas de La Caída de Londres, salvo el **Cáliz ritual**, se pueden usar para construir mazo.

Preparativos

Antes de empezar a jugar, coloca un ejemplar del nuevo **Mitra** y uno de cada artefacto en el centro de la mesa:

- Cáliz ritual
- Anillo de rubí
- Daga egipcia
- Gorro frigio
- Sello mitraico

Coloca también el reloj de la Operación Antígeno en el centro de la mesa, con una ficha encima del espacio del primer turno. Dale un marcador de Primer Jugador al jugador que empiece la partida.

Reglas de la partida

Independientemente de quién controle actualmente cada artefacto, cualquier siervo

controlado por cualquier Matusalén puede realizar una acción para equiparse con él. Esta acción es directa si el equipo ya está controlado; de lo contrario, es una acción indirecta con +1 de sigilo.

Si un Matusalén controla los cinco artefactos durante su fase de influencia, puede gastar cuatro transferencias para retirarlos de la partida, pasar a **Mitra** a su zona preparada, y ponerle encima 11 de sangre del banco de sangre.

Después de cada ronda de turnos de jugadores (es decir, cuando le vuelve a tocar al Primer Jugador) avanza un espacio en la línea temporal. Desde el sexto turno en adelante, el reloj muestra en rojo un valor de capacidad. A partir de ese momento, en el turno de cada jugador, durante su fase de enderezamiento, cada vampiro de la capacidad especificada o inferior recibe 1 de daño imprevénible.

EJEMPLO

Es la séptima ronda de la partida, y el reloj marca un "2". En el turno de Mike, cada vampiro que controle con capacidad 2 o menos sufre 1 de daño imprevénible.

Si un Matusalén elimina a su presa en su turno, será inmune a los efectos dañinos de la Operación Antígeno durante su próximo turno solamente.

Si el Matusalén que tenga el marcador del Primer Jugador es eliminado, dáselo al siguiente jugador con vida situado a su izquierda. Si el tiempo expira – es decir, si se completa la decimosexta ronda de la partida sin que haya ningún ganador, todos los jugadores restantes se eliminan inmediatamente y se llevarán cero puntos de victoria (ignorando la regla habitual del medio punto para los supervivientes).

1	2	3	4	5	1	2	3
6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	FIN					

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Règles de la chronique La Chute de Londres

CRÉDITS

ÉCRIT PAR Mike Nudd

VTES PRODUIT PAR Black Chantry Productions Ltd.



INTRODUCTION

LA CHUTE DE LONDRES



La Chute de Londres est une chronique pour le jeu de rôle Vampire : la Mascarade.

Cette chronique raconte l'histoire du retour du fameux Mathusalem Mithras, et la chute de la cour vampirique de Londres aux mains de la Seconde Inquisition.

Dans ce fascicule, vous trouverez l'histoire qui accompagne l'extension La Chute de Londres, ainsi que les règles pour jouer à une variante limitée de Vampire: The Eternal Struggle vous permettant de raconter votre propre version de cette histoire.

L'HISTOIRE

Le retour de Mithras

Mithras est un vampire de légende qui revendique les îles britanniques comme son domaine depuis deux millénaires. Ventrue d'origine perse, son nom est associé au dieu Mithras. Le vampire Mithras a, en réalité, pris grand soin d'infiltrer et de commander les cultes religieux de son époque, ce qui a conduit à la fondation par la Descendance d'un "culte de Mithras" qui survit encore de nos jours.

L'illustre Ventrue, pensait-on, avait été tué par les bombes du Blitz à la fin des années 1940 ; en vérité, sa disparition soudaine était due à un complot contre le Mathusalem mené par jalousie par son ancien protégé, Valerius. À l'insu de Valerius, Mithras avait pris des précautions magiques pour parer à une telle éventualité. Il imprégna de son pouvoir plusieurs objets sacrés qui, s'ils étaient rassemblés et unis rituellement, permettraient à ses disciples de le ressusciter.

Après une rencontre fortuite avec un jeune Banu Haqim du nom de Monty Coven, Mithras le laissa consommer sa dépouille torpide par la diablerie. Puis, exerçant sa puissante volonté sur Monty Coven, Mithras gagna à la fois le contrôle d'un nouveau corps et une nouvelle identité pour travailler secrètement contre ses ennemis. Cependant, pour se restaurer complètement, le Mathusalem doit à présent rassembler les artefacts contenant son pouvoir qui ont été dispersés parmi ses disciples voici plus d'un demi-siècle.

Les artefacts

Les artefacts sont tous des objets à la fois liés au culte de Mithras et ayant une valeur sentimentale particulière pour Mithras lui-même.

- Une ancienne **coupe rituelle** en céramique de l'ère romaine utilisée pour réveiller les vampires endormis lorsque le Culte en a besoin.
- Un **anneau au rubis** avec une inscription hiéroglyphique offert à Mithras par son ancienne amante Kemintiri.
- Un **poignard égyptien** forgé en bronze, offert à Mithras comme cadeau de paix par Horus le Vengeur.

- Un **bonnet phrygien** cousu dans le style persan traditionnel à partir de tissu rouge fin.
- Un **sceau mithraïque** en étain utilisé par Mithras et ses successeurs pour marquer les documents officiels liés à la cour des vampires d'Avalon.

Si ces artefacts sont réunis avec succès dans les mains de Mithras, alors ils assureront le retour de sa pleine puissance. Mithras redeviendra l'un des plus puissants vampires existants.

Si au contraire les artefacts sont cachés ou détruits, les plans du grand Mathusalem seront contrecarrés et il vivra à jamais comme l'ombre de lui-même.

La Seconde Inquisition

Les vampires de Londres furent parmi les premières victimes de la grande purge connue sous le nom de Seconde Inquisition.

La population de vampires de la ville avait toujours été importante, et au cours des dernières décennies, ces vampires étaient devenus de plus en plus arrogants et négligents. Leurs activités furent portées à la connaissance des autorités locales — la police métropolitaine, les services de renseignement et les membres du gouvernement britannique. Un groupe de réflexion secret fut créé, et leurs conclusions débouchèrent sur la création de l'Opération Antigène, un effort concerté de quelques privilégiés pour surveiller, chasser et détruire secrètement la population des « X » (le symbole pour une absence de détection) de Londres.

Ils ignoraient cependant que leurs efforts étaient connus de Mithras dès le départ. Leur programme s'alignant sur son propre objectif de saper l'autorité des vampires de Londres avant son retour au pouvoir, le Mathusalem fournit anonymement à l'Opération Antigène des renseignements clés, leur permettant de révéler au grand jour le réseau d'argent, de pouvoir et d'influence dont dépendait la cour locale de la Camarilla.

Mithras sous-estima cependant l'efficacité et la ténacité de ces chasseurs de vampires financés par le gouvernement. L'Opération Antigène s'acheva avec l'élimination de centaines de vampires. Le territoire de Londres devint alors une terre brûlée, sans aucune population vampirique à gouverner.



RÈGLES SPÉCIALES

Construction de deck

Les règles normales de construction pour un événement Storyline s'appliquent, c'est-à-dire qu'au moins 75 % des vampires de la crypte de chaque joueur doivent être du même clan.

En plus de ces règles, aucun joueur ne peut utiliser de carte nommée **Mithras** dans sa crypte. De plus, les cartes **Première tradition : la Mascarade** (*First Tradition: The Masquerade*) et **Revers de Fortune** (*Reversal of Fortune*) ne peuvent pas être utilisées. Toutes les autres cartes du jeu La Chute de Londres à l'exception de la **Coupe rituelle** peuvent être utilisées pour construire un deck.

Mise en place

Avant le début du jeu, placez un exemplaire de la nouvelle carte crypte **Mithras** et un exemplaire de chacune des cinq cartes équipement artefact au centre de la table :

- Coupe rituelle
- Anneau au rubis
- Poignard égyptien
- Bonnet phrygien
- Sceau de Mithras

Placez également le compteur de temps de l'Opération Antigène au centre de la table, avec un jeton sur la case « Tour 1 ». Donnez au joueur qui commence la partie un marqueur Premier joueur.

Règles du jeu

Indépendamment de qui contrôle actuellement chaque équipement artefact, tout serviteur contrôlé par un Mathusalem peut entreprendre une action pour s'équiper d'un équipement artefact. Cette action

est dirigée si l'équipement est déjà contrôlé ; si ce n'est pas le cas, cette action est non-dirigée et à +1 en discrétion.

Si un Mathusalem contrôle les cinq cartes d'équipement artefact pendant sa phase d'influence, il peut alors dépenser quatre transferts pour retirer du jeu les cinq cartes d'équipement artefact, déplacer Mithras dans sa région disponible et lui mettre 11 points de sang de la banque de sang.

Après chaque tour complet de joueur (c'est-à-dire lorsque le jeu revient au premier joueur), avancez le compteur de temps d'une case. À partir du 6e tour, le compteur de temps affiche une valeur de capacité en rouge. Désormais, lors du tour de chaque joueur pendant sa phase de redressement, chaque vampire de la capacité spécifiée ou inférieure subit 1 point de dégâts qui ne peuvent pas être prévenus.

EXEMPLE

C'est le 7e tour de la partie, et le compteur de temps est sur une valeur de capacité de 2. Au tour de Blandine, chaque vampire qu'elle contrôle et dont la capacité est inférieure ou égale à 2 subit 1 point de dégâts qui ne peuvent pas être prévenus.

Si un Mathusalem élimine sa proie pendant son tour, il est immunisé contre les effets de dégâts de l'Opération Antigène pendant son prochain tour.

Si le Mathusalem avec le jeton Premier joueur est éliminé, il donne le jeton Premier joueur au prochain joueur survivant à sa gauche. Si le compteur de temps expire - c'est-à-dire si le 16e tour de jeu se termine sans vainqueur, tous les joueurs restants sont immédiatement éliminés et marquent zéro PV (la règle normale du demi-point attribué à la fin du temps de la partie est ignorée).

1	2	3	4	5	1	2	3
FIN	10	9	8	7	6	5	4
	15	14	13	12	11	10	9

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE

Lēgēs nārrātiōnis excidī Londīnī

ā Mike Nudd scrīptae

Lūdus nōmine Vampȳrus: pugna aeterna societāte

Black Chantry Productions Ltd. in lūcem ēditus est.



PRAEFATIO

LONDINI EXCIDIIUM



*Londiniū excidium libellus est aliās rērum gestārum nārrāns lūdī partium suscipiendārum, quī **Vampire: The Masquerade** īnscrībitur.*

Hōc libellō reditus magnī Mathusalae Mitrae et clādes aulae vampyrōrum Londiniēnsium ob Secundam Inquīsitiōnem nārrantur.

*Hīs in pāginīs et rēs gestae additāmentī chartārum, quod “Londiniū excidium” nōminātur, et lēgēs lūdī, quī **Vampyrus: pugna aeterna** īnscrībitur, fīnitā ratiōne, inveniuntur, quibus hās rēs gestās aliter nārrāre poteris.*

RĒS GESTAE

Reditus Mitrae

Mitra nōbilis est vampyrus gentis Ventruōrum, quī in Īsulīs Britannicīs per proximōs duōs mille annōs dominātus est. Ventruus est ā Persīs ortus, cui nōmen idem atque deum Mitram dēclārat. Rē vēā vampyrus nōmine Mitra inter religiōnēs illius temporis sē fūrtim ĩnsinuāvit eāsque rēxit, ex quā rē nova vampyrōrum religiō Mitrae dēdicāta ēvēnit, quae hāctenus superest.

Ventruus ille periisse putābatur, dum Londinium extrēmō annō MCMXL tormentis verberābatur, sed is reapse ex oculis abivit propter coniūratiōnem dē Mitrā interficiendō, cui invidus Valerius, prior Mitrae cliens, praeerat. Mitra autem, ĩnciō Valeriō, facinus arte magicā praecāverat quīnque rēs sacrās suā vī imbuendō, ut, quibus rēbus collēctis et rītualiter coniūctis, cultōrēs Mitrae ipsum resuscitāre possent.

Postquam imperitus Banū Hachīm nōmine Montgomericus Coven fortē Mitrae obviam factus est, nōbilis Ventruus eum sivit suās lēthargicās diabolificere reliquias ut, Montgomericō servitūtī subiectō, novum receptāculum mentī suae acquireret; eiusque persōnam suscipit ut clam contrā inimicōs suōs coniūrāre posset. Vērum tamen omnēs rēs sacrae suā vī imbūtae et inter suōs cultōrēs abhinc annōs ferē quīnquāgintā distribūtae erunt eī Mathusalae colligendae ad omnīnō convalēscendum.

Opera fabrilia

Haec sunt rēs sacrae religiōnis Mitrae, quae ipse magnī aestimat.

- Antīquus **Calix rītualis** fictilis Rōmānus ūsurpātus ad vampyrōs dormientēs excitandōs, sī quandō ūsus religiōnī esset.
- Ānulus carbunculi** cum ĩnscripitiōne hieraticā Mitrae ab antīquā amante Kemintirā dōnātus.
- Pūgiō Aegyptius** ex aere fabricātus, quem Mitrae ad pācem cum eō cōfirmandam dedit Hōrus ultor.

- Pileus Phrygius** antīquō Persicō genere ex rubrō textīle operōsō textus.
- Signum Mitrae ex quōdam metallō ex stannō plumbōque mixtō ā Mitrā et eius successōribus ūsurpātus ad litterās aulae vampyrōrum Avalloniae publicē scriptās signandās.

Sī haec omnia opera fabrilia apud Mitram collēcta erunt, Mitra omnem suam vim recuperābit ac ūnus potentissimōrum vampyrōrum tōtius orbis terrārum rursus fiet.

Sī ex contrariō haec abscondita aut cōfracta erunt, cōnsilia magnī Mathusalae frūstrā erunt, et Mitra vītam suā vī captus perpetuō dēget.

Secunda Inquīsitiō

Vampyrī Londiniēnsēs ā sodalibus Secundae Inquīsitiōnis primī interfecti sunt.

Numerus vampyrōrum urbem habitantium semper magnus fuerat, iique arrogantiores et negligentiores nuper facti erant. Urbis autem imperia et potestates dē maleficiis eorum certiores facti sunt: vigiles, speculatores et magistratus rei publicae Britannorum. Itaque arcānus grex hominum peritōrum statutus est nōmine Bellum Antigenum, quī coniūrāvērunt, ut “corpora alba” Londiniēnsia clam observarent, vērarentur et exstinguerent.

Primis cōsiliis hōrum mortālium cognitīs, Mitra, quia ante suum reditum imperium recipēratum vampyrōs Londiniēnsēs quoque ĩfirmāre volēbat, propterea Bellum Antigenum clam dē māximī mōmentī rēbus ā quibus vīta vampyrōrum Londiniēnsium pendēbat certius fecit.

Attamen Mitra summam operam nāvitatēque hōrum vērātōrum vampyrōrum rē publicā conductōrum neglēxit. Propter Belli Antigeni cōnsilia plerique urbis vampyrī perierunt. Londinium igitur ager exustus factum est, sine vampyrīs regendis.



LĒGĒS CERTĀMINIS

Dē fasciculō cōnficiendō

Ūsitātae lēgēs certāminum nārrātiōnum observandae sunt ad fasciculōs cōnficiendos: saltem LXXV centēsima vampyrōrum cryptae cuique lūsōri eiusdem gentis esse dēbent.

Praeter hās lēgēs singulis lūsōribus nōn licet ūllam chartam suā in cryptā ūsurpāre, quae **Mitra** inscribitur. Neque licet chartās bibliothēcae, quae **Mōs primus: simulātiō** et **Fortūnam mūtāre** inscribuntur, adhibere. Omnēs cēterās chartās Londīni excidiī praeter **Calicem rituālem** ūsurpārī licet, quibus fasciculi cōnficiantur.

Praeparātiō

Antequam lūdus incipiat, exemplar novī **Mitrae** ac singulōrum operum fabriliū in mediā mēnsā pōne:

- Calicis rituālis
- Ānulī carbunculī
- Pūgiōnis Aegyptiī
- Pilei Phrygiī
- Signi Mitrae

Hōrologium Belli Antigeni quoque in mediā mēnsā cum calculō in primae vicis tessellā pōne. Praeenti lūsōri signum primī lūsōris datō.

Lēgēs lūdī

Sive quoddam opus fabrile possidētur sive liberum est, quicumque minister ā quōcumque Mathusalā possessus āctum incipere potest, ut sē eō

instruat. Hic āctus dīrēctus est sī instrūmentum iam possidētur; aliōquin hic est āctus aliō gradū cēlatus.

Sī quispiam Mathusala suō persuādendī tempore omnia quīnque opera fabrilia possēderit, quattuor trānsfusiōnēs insūmere poterit, ut ea ē lūdō removeat **Mitram**que in suam regiōnem parātam trānsferat et eī XI guttās sanguinis ex haemothēcā impōnat.

Post singulōs vicium lūdendī ambitūs (id est, ubi rursus partēs fuerint praeentis lūsōris) calculum in insequentem hōrologiī tessellam prōmovētō. Ē sextā tessellā porrō, hōrologium numerum capācitātis rubrō colōre dēclārat. Ex eō tempore vice cuiusque lūsōris suō ērigendī tempore quīque vampyrus capācitātis dēclāratae aut minōris ab eō possessus vulnus accipiet quod ēlūdī nōn licēbit.

EXEMPLUM

Septimō lūdī ambitū calculus est in septimā hōrologiī tessellā numerum 2 dēclārante. Vice Michaēdis quīque vampyrus capācitātis 2 aut minōris, quem possidet, vulnus accipit quod ēlūdī nōn licet.

Sī quispiam Mathusala suā vice praedam ā lūdō exclūserit, adversus Belli Antigeni vulnerantēs effectūs insequente vice tantum tūtus fiet.

Sī Mathusala cum signō primī lūsōris ā lūdō exclūsus erit, insequentī lūsōri superstiti id datō ad sinistram sedenti. Sī, septimō decimō lūdī ambitū circumāctō, nēmō adhuc vicerit, omnēs lūsōrēs superstitēs statim ā lūdō exclūduntur neque ūsitatum dīmidium victōriae pūctum adipiscuntur, sed nullum.

1	2	3	4	5	1	2	3
FĪNIS	10	9	8	7	6	5	4
	15	14	13	12	11	10	9