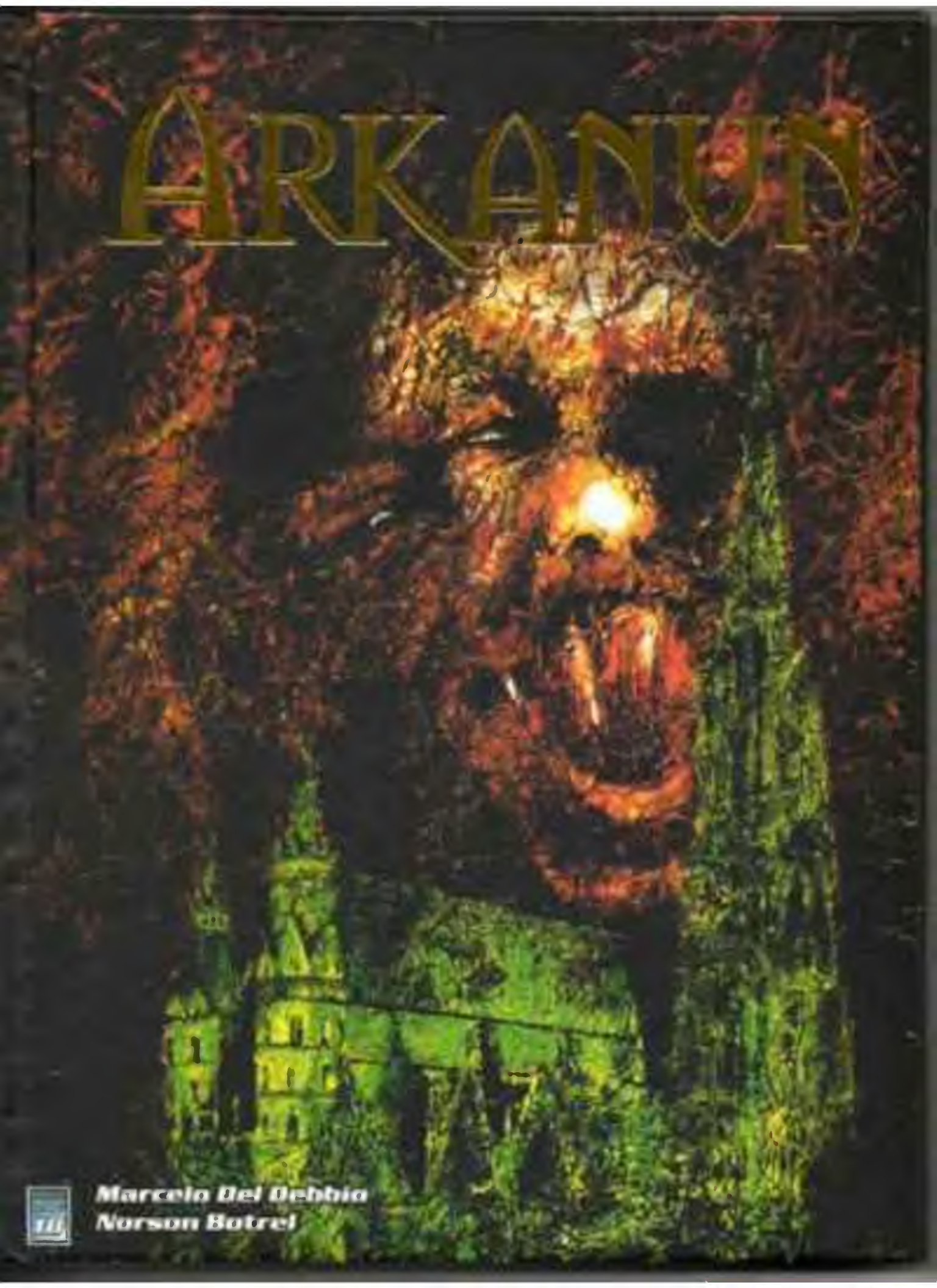
ARKANUN



Marcelo Del Debbio
Norson Botrel

ARKANUN

Marcelo Del Debbio

1ª Edição - Nov/1995

2ª Edição - Mai/1998

3ª Edição - Nov/2000

Daemon Editora

Av. Horácio Lafer, 160 sala 3

Itaim Bibi - São Paulo - SP

fax (11) 3675-1860

email: daemon@daemon.com.br

http://www.daemon.com.br

ARKANUN

Criação: Marcelo Del Debbio
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio & Norson Botrel
Revisão: Ana Flora Schlindwein
Capa: Flavio Correa e Luciana Bacci
Arte: House of Arts
Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express
Impresso por: Gráfica Melhoramentos

Agradecimentos

- A nossos pais, por todo o apoio.
- A Luciana e Carol, que desta vez nem conseguiram ajudar muito, mas que não foram esquecidas.
- A Marcelo Cassaro "Paladino", pela Dragão Brasil, a maior e mais antiga revista de RPG do Brasil.
- A Katabrok e Trevisan, por todas as idéias para Tormenta.
- A Gregório, pelas ilustrações magníficas.
- A Joe Prado e Rod Reis, pelas ilustrações fantásticas.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora, por tudo o que a Devir já fez e ainda fará pelo RPG no Brasil.
- A João e Neusa, por toda a ajuda e propaganda que sempre fazem de nossos livros.
- A Gerson Mella Filho, pelo texto de apresentação e pela competente orientação na pesquisa histórica.
- A Mário Câmara, Richard Garrell, Carlos Frederico, Kthulhu, Louis Scipher, Ana Flora, Anton LaVey, Robson Scoz, pelas idéias e sugestões.
- A Guilherme Moreno e aos membros da lista Spellbrasil.
- A todos os membros da lista Arkanun de discussões na internet, por todas as ótimas sugestões.
- A todos os Jogadores de ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, INQUISIÇÃO e TEMPLÁRIOS, que sofrerão um bocado nas mãos dos Mestres que estarão lendo este livro agora.

Desaconselhável para menores de 14 anos...
e para pessoas com QI menor que 80.

e-mail do autor: mxyzplk@daemon.com.br
Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br

Visite nossa Homepage: http://www.daemon.com.br

(c) 2000 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito dos autores é proibida, exceto com o propósito de resenha. ARKANUN, GUIA de ARMAS, GUIA de ARMAS MEDIEVAIS, ANJOS: a CIDADE de PRATA, DEMÔNIOS: a DIVINA COMÉDIA, VAMPIROS MITOLÓGICOS, GUIA de ITENS MÁGICOS, TREVAS, INVASÃO, INQUISIÇÃO, TEMPLÁRIOS, INIMIGO NATURAL, GUIA dos JOGADORES e GUIA da EUROPA MEDIEVAL são marcas registradas da Daemon Editora. Todos os direitos reservados.

Esta é uma obra de ficção, à exceção do texto "O Século dos Homens". Apesar dos objetos, agências e Personagens citados neste livro terem sido extraídos de documentos e histórias reais, todos os eventos, agências, sociedades secretas e Personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Quaisquer semelhanças com pessoas vivas ou mortas é mera coincidência. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Olá, RPGista.

Depois do enorme sucesso da primeira e segunda edições de Arkanun, considerado hoje o mais antigo RPG nacional ainda em publicação, com vários suplementos e matérias de ambientação publicados, temos a honra de anunciar a terceira edição, revisada e ampliada, com novas concepções de Magias espontâneas e rituais, com novas idéias na criação de Personagens, mais criativos e profundos, e, pela terceira vez, uma melhor diagramação e desenhos.

Afinal, o que fez de Arkanun algo tão especial?

Em primeiro lugar, ele possui um conceito novo. Arkanun é um dos únicos RPGs do mundo baseado inteiramente na mitologia clássica e medieval. Anjos, Demônios, Feiticeiros e outras criaturas faziam parte da "realidade" da Idade Média. Uma realidade riquíssima e muito pouco explorada por outros jogos.

Outro ponto positivo de ARKANUN é o seu ênfase na interpretação. Em um RPG de horror, geralmente os monstros são muito mais poderosos do que o Personagem, e se ele tentar enfrentá-los, invariavelmente vai acabar morto. O jeito então é usar a cabeça e tentar contornar a situação, tentando achar uma solução para o enigma sem morrer ou ficar louco...

Este é um RPG de horror gótico, passado na Idade Média real, onde a peste negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, Magos ou filhos do Demônio. Onde os mares eram habitados por criaturas terríveis, e monstros horrendos vagavam pelas florestas, impedindo os camponeses de se afastar de suas vilas. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Não, no mundo real não existem elfos felizes ou gnomos sorridentes. Existe a morte, a peste e a destruição. E é neste clima caótico que alguns poucos humanos corajosos descobriram a Magia. Descobriram que o mundo gira como uma roda, decompondo-se, e que outros mundos existiram antes do nosso, e outros existirão ainda, mas somente os Magos aprenderam a controlar as energias que provém dessas mudanças.

É claro que o preço para o conhecimento pode ser caro demais...

Marcelo Del Debbio

Índice

O Século dos Homens 5
Conceitos Básicos 8
História de Arkanun 10
Criação de Personagem 16
Atributos 22
Kits 24
- Guerreiro 24
- Ranger 24
- Guarda-Costas 24
- Caçador de Recompensas 25
- Arqueiro 25
- Paladino 26
- Mercenário 26
- Cavaleiro 26
- Ladrão 26
- Ladrão de Tumbas 27
- Jogador 28
- Menestrel 28
- Menestrel Sombrio 28
- Espião 29
- Contrabandista 29
- Assassino 29
- Alquimista 29
- Mercador 29
- Herbalista 29
- Padre 31
- Druida 32
- Escola de Pyros 32
- Magos Vermelhos 33
- MagosÁquos 34
- Magos Atlantes 34
- Escola de Yamesh 35
- Escola de Luft 36
- Magos do Vácuo 37
- Magos da Tempestade 38
- Magos Petros 38
- Ordem Mármore 39
- Magos Corrosivos 40
- Ordem de Chronos 40
- Escola de Tenebras 41
- Magos das Sombras 42
- Ordem de Salomão 42
- Templo de Ísis e Osíris 44
- Ordem do Dragão 44
- Ordem do Graal 45
- Brujas 46
- Sociedade de Hassam 47

Aprimoramentos 48
Perícias 56
Pontos Heróicos 64
Pontos de Fé 66
Equipamentos 68
Magia 70
Regras de Magia 74
Caminhos 80
- Fogo 80
- Água 82
- Ar 84
- Terra 86
- Luz 88
- Trevas 90
- Plantas 92
- Animais 94
- Humanos 96
- Spiritum 98
- Arkanun 100
- Caminhos Secundários 102

Experiência 104
Regras e Testes 106
Idéias para Aventuras 114
Arkanun Arkanorum 116
A Roda dos Mundos 118
Mapa dos Planos 124
Fichas de Personagem 126

O Século dos Homens

"- Nave se aproximando!," grita um jovem instalado na torre do porto para seus companheiros mais velhos. Logo, os homens se juntam no cais a fim de estarem prontos para agarrarem as amarras quando estas forem lançadas. A nau se aproxima, as velas outrora cheias, agora repousam tentando evitar o vento e dar ao navio uma atracagem firme e segura. O leme nas mãos do timoneiro geme enquanto o pobre tenta endireitar o navio.

Após uma severa viagem e uma fantástica tempestade, chegar ao lar é a panacéia para o marinheiro que sofreu com o escorbuto, a fome e o Sol abrasador. As amarras atiram-se ávidas por encontrarem as mãos dos estivadores. Esses puxam e urram enquanto o navio é posto em seu lugar. A âncora é lançada e finalmente a viagem termina.

A longa prancha de madeira é estendida e uma avalanche de produtos desfila diante dos que esperaram meses pela mercadoria. Sim, os mercadores italianos estão tremendo de emoção ao pensarem nos lucros que alcançarão com todo o tipo de especiarias vindas do Oriente. Sedas, jóias, temperos dos mais variados, armas de todo o tipo, até algumas mobilhas de antigos templos e palácios e peles de animais lendários fazem parte da carga.

Enquanto os preços são negociados, às vezes de forma não muito amigável, no mercado em que o porto acaba de se tornar, pelas cordas do navio, dentro das caixas contendo especiarias, nos tapetes enrolados, outro passageiro toma conhecimento de sua nova terra. Sorrateiro e silencioso, ele é considerado simplesmente mais um dentro do navio. Alguns até brincam com ele ou o tem como fiel companheiro. Nessa terra, ele encontrará o paraíso. Seu inimigo foi morto pela Inquisição, acusado de ser animal de estimação de bruxas ou servos emissários do Demônio.

O terreno é fértil para a proliferação. A limpeza quase não existe, e não é raro um rei ser vítima dos excrementos de um súdito, lançados pelas janelas das casas nas ruas lamacentas e mau cheirosas da poderosa Paris. Terrível vingança da plebe. As aglomerações de pessoas não acostumadas ao banho diário nas grandes cidades, a sujeira do cotidiano, a falta de leito para doentes que compartilhavam, as vezes em até quatro pessoas, as poucas e caridosas camas dos hospitais e hotéis, tudo era um convite de inestimável valor e insistência para este visitante. No século XIV, a Europa será invadida pela mais poderosa e mais temível horda de bárbaros que já assolaram seus campos e cidades, os ratos.

Sua arma assassinou mais humanos do que as duas bombas atômicas de Nagasaki e Hiroshima, e marcou a Europa com um efeito colateral que perduraria por cinco séculos. Era a Peste, a Morte Negra, o novo Flagelo de Deus. Se existiu durante o longo milênio da Idade Média, um período que realmente mereça o título de Era das Trevas, então coroamos com esse título o conturbado, crítico e não metaforicamente doente século XIV.

A Peste e a Guerra

Ao se falar em século XIV, não se deve apenas analisar a Peste, mas sim, todo um conjunto de acontecimentos e fatos históricos que levaram esse século ao cume de uma crise. Essa última é famosa, pilar dos estudos de história na maioria das instituições de ensino do Novo Mundo, tendo em vista que é a partir da crise do século XIV e de seus fatos marcantes na história européia que o velho continente foi lançado à aventura das grandes navegações e das conquistas de novas terras. Mas previna-se o leitor que, ao se falar de século XIV, fala-se de um dos maiores tabus da humanidade, a violência do homem contra o homem, a doença e a morte.

Os primeiros anos iniciam-se nada bem após as comemorações do nascimento de nosso Senhor Jesus Cristo. Em 1302, a corte francesa ainda sentia o peso da santidade de São Luís e pretendia ser regida com a maior severidade religiosa possível.

Para desespero de Felipe, o Belo, responsável por um dos maiores escândalos da história, a supressão da Ordem dos Templários e o assassinato de seus líderes, a providência divina se vingaria fatalmente. Nos últimos anos de seu reinado, o Rei teve de lidar com uma das maiores vergonhas de sua época. As esposas de seus dois filhos entregaram-se a lascívia e a devassidão. Ambas possuíam amantes que freqüentemente invadiam seus corpos. Assim, um violento e impiedoso Filipe tomou medidas, não menos violentas quanto seu gênio. Em 1314, o Rei mandou que se castrasse e esfolassem vivos os amantes, enquanto as princesas foram encerradas em um castelo. Uma morreu de frio, enquanto a outra vegetou por longos anos, aguardando seu fim em um claustro. Logo após esses terríveis acontecimentos, O Rei Mau, assassino dos Templários, aquele que levou a guerra constante durante os anos de seus reinado à França, finalmente falecerá, deixando seu país e seu povo num destino ainda mais incerto do que seu presente.

No ano de 1328, o último dos três filhos de Filipe, o Belo, falecera sem deixar um único herdeiro homem. Apressadamente, os barões elegeram Filipe de Valois, primo do Rei, como novo soberano da França. Mas esse fato não passou despercebido aos olhos de Eduardo III, Rei da Inglaterra.

Descendente da casa dos Capetos, Eduardo cobiçava os ricos principados da França. Dois séculos antes, o casamento de Eleonor de Aquitânia, divorciada e "ex-rainha" da França com o poderoso Henrique II Plantageneta, dera a Inglaterra o direito de reinar sobre o vasto e rico Ducado da Aquitânia e seus territórios vassalos, o quê tornou o casal real o mais poderoso do mundo. Mais da metade do território francês reverenciava aos Reis da Inglaterra e o soberano da França encontrava-se praticamente isolado em Paris e suas adjacências.

Mas a morte precoce de Ricardo Coração de Leão, a fraqueza de João Sem Terra e dos Reis posteriores levaram a Inglaterra a perder porções significativas de seu vasto império. Em 1337, Eduardo contestou a escolha de Valois, a França manteve-se firme em sua decisão e a Europa mergulharia na mais obscura, profunda e longa noite de sua história, a Guerra dos Cem Anos.

A violência havia sido instaurada no mundo. Apressadamente os Reis reuniam seus exércitos e vassalos. Hordas de cavaleiros reuniam-se nas principais cidades, cavalos eram treinados, espadas e lanças eram forjadas. Era o frenesi da guerra, o chamado que tantos nobres guerreiros por anos esperavam. Mas todo esse bando espalhado e livre pelos campos era um verdadeiro perigo. Ao fim de cada batalha, os soldados vencidos entregavam-se a pilhagem, aos estupro e a blasfêmia. Cidades eram arrasadas, mulheres violadas e igrejas invadidas. O caos reinava absoluto.

Os soberanos já não eram mais uma força ou sequer uma autoridade. A guerra era de todos contra todos. O povo deveria se calar e pagar os altíssimos impostos para financiar os exércitos.

Como um raio divino para castigar os homens, em 1348 abateu-se sobre a Europa a Peste. Na cidade de Paris, um aglomerado de 5 milhões sofria aterrorizada vendo seus entes queridos, vizinhos e amigos morrerem em questão de horas. Milhares de corpos se pilhavam nas ruas. O povo rogou para os únicos que poderiam fazer alguma coisa: o Papa, vigário de Deus na Terra e o Rei, ungido por Deus, soberano dos homens. Esses, nada puderam fazer. Atônitos, os Reis assistiam à morte de seus pares. Antes, os ricos e nobres, acostumavam-se com as doenças que açoitavam os pobres e os mal nutridos. Mas como lidar com essa nova praga que invadia os castelos e palácios sem lhes reconhecer a heráldica? Seria então esse um verdadeiro castigo divino?

Deus no entanto falaria através da peste. A queda da população foi drástica. Com pequenos períodos de paz, a peste instalou-se nos anos de 1353-1355, 1357, 1377-1378, 1385-1386. A lei natural revertera-se. Os nobres e ricos comerciantes pagavam fortunas pelo trabalho de artesãos, construtores, arquitetos, médicos e demais serviços. A morte levara a escassez de mão de obra e após a queda violenta da produção e da grande fome, o camponês que sobrevivera ao impacto dessa nova seleção natural, melhorara a sua renda à custa da peste e da riqueza dos poderosos.

Os hospitais, hotéis e mosteiros estavam abarrotados de doentes. Sem a menor condição de higie-

ne, com precários conhecimentos médicos e condutas completamente errôneas, era mais fácil morrer nesses amontoados infestos de gente do que encontrar a cura. A nobreza fora afetada, o comércio declinara, a produção diminuíra, os preços se elevaram, milhares morreram e ainda assim, por incrível que pareça, a violência dos homens não cessava.

A guerra continuava a se arrastar e a vantagem era inglesa. A ilha, mais isolada, agüentou melhor aos ataques da Peste. Em 1346, Crécy, os ingleses foram vitoriosos. 1356, a batalha de Poitiers foi um desastre para os franceses. O Rei, João, o Bom, foi feito prisioneiro. Eduardo III avançou e tentou invadir Reims e se sagrar, mas a cidade estava fortificada. Desistindo da coroa, Eduardo recuperará a Aquitânia e um montante em moedas de ouro pelo seu ilustre hóspede. Uma certa paz foi instaurada. O rei novamente era a lei e o banditismo dos guerreiros foi amainado. Restava a Peste, e esta, só o tempo iria enfraquecer.

Meio século estava por vir e poucos recolheriam alguns escassos frutos. Na verdade, a diminuição da população graças à Peste e os motins de guerra tornaram todos mais ricos. Na Arqueologia, não se encontram muitos vestígios de artefatos antes desse período, isso porque as pessoas puderam construir ou comprar novos utensílios, inclusive de ferro, substituindo a madeira. Essa era uma lógica macabra, mas que funcionava. Fortalecida estava a nobreza durante a guerra, agora, restava-lhe contentar-se com a vida na corte ou o retorno a seus castelos retirados.

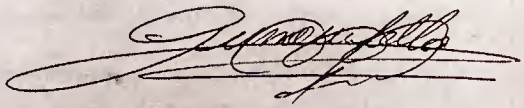
Para o Rei esse era o momento propício para fortalecer o seu poder. A quantidade de demonstrações públicas de poder, as aparições reais e os cortejos aumentavam significativamente. Cada vez mais, o sagrado evadia-se das igrejas para instalar-se na figura paternal do Rei. O fracasso da igreja diante da guerra e principalmente diante da peste, levou o povo a acreditar no novo senhor escolhido por Deus. Afinal não era o Rei, detentor do poder que trouxera a paz e principalmente a prosperidade?

Contudo, o poder real estava longe de se firmar definitivamente. Carlos V enfrentou novas guerras e novamente os Reis da França se viram obrigados a defenderem seus poderes. Dessa vez, a contestação vinha de dentro de seu próprio território. A estreita amizade entre os poderosos irmãos do Rei junto ao soberano lhe garantiram significativas vitórias no território francês. Mas com sua morte, mais uma vez a França foi tomada por disputas. Dessa vez, a rivalidade entre os nobres franceses enfraqueceu o país. O Duque Luís, irmão do Rei, e o Duque João da Borgonha logo seriam assassinados e as vinganças seriam atiçadas. A espreita, o fantasma da Guerra dos Cem Anos na figura de Henrique V da Inglaterra. O século XIV só terminaria nos campos de Azincourt em 1415, com o massacre de toda a alta nobreza francesa e uma das derrotas mais humilhantes impostas a dinastia das flores de lis.

Fome e miséria, a peste, a morte e a guerra tomaram conta da Europa. No grande palco da história, os figurantes sangraram e morreram e poucas foram as vitórias do espírito humano. Prevaleceu a arrogância, a prepotência e a vaidade. Arrastados por sua própria ignorância, as sociedades entregaram-se à necessidade de matar. Matar ao invés de coexistir. Lutar e dominar os pequenos espaços terrenos, sem vislumbrar a imensidão. Mas não a grandeza do cosmos e das estrelas, a grandeza interior do ser humano, tão desconhecida e distante. O vasto mundo que existe dentro de cada um.

Mergulhados em seu orgulho, franceses e ingleses fizeram do século XIV o seu século, o século da sua guerra, o século da sua mácula de vergonha. Ainda assim, levaria muitos anos, só em 1453, para a guerra dos cem anos terminar. Tantos anos, que superaram as investidas da própria peste em 1403 e 1419. Bem, nem o Flagelo de Deus é tão perseverante nos horrores da morte quanto a persistente raça humana.

Sejam bem vindos ao Século dos Homens!



Gerson Mella Filho
Historiador

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG ARKANUN não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Muitos termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem Mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um dragão.

Ficha de Personagem: Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de ARKANUN encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si o problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar Personagens que são controlados pelo Mestre, e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício, e estabelecer comparações entre Personagens e criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. Os Atributos são em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D (ver Dados de Comparação).

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados, e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10.

Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um dragão pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é de matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu Dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia, e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Espada longa 35/30*).

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem Mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são Magos não possuem pontos de Magia.

Forma: São as divisões da forma como o Mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar.

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Demonologistas conhecem também dois outros Caminhos, chamados Arkanun e Spiritum.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um Mago está em determinado Caminho, e os limites que aquele Mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais pontos de Focus um Mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou forma.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para Magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo Mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um Mago sabe fazer. *Por exemplo, um Mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer rituais do quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água.*

Fetiche: São os gestos, falas ou materiais necessários para a canalização de um feitiço ou ritual.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um Mago é, ou se uma aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, ARKANUN utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 10, mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes poderem ser colocados em uma mesma aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos, e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, e ganha 15 pontos de perícia em não-armas e 15 em armas, bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para "refinar" a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as aventuras (não se esqueça que na Idade Média não existiam relógios de pulso). É uma medida abstrata, e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de teste. Neste caso o teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: Em ARKANUN, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de Ataque ou de Defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o numero obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o Índice Crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o Índice Crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão). O dano, neste caso, é jogado duas vezes e somado.

Mundo de Jogo : O jogo se passa na Terra. Mais precisamente na Europa medieval, no período que compreende o século XIV até o século XV. Fica a cargo do Mestre decidir em qual época específica o jogo se passará, bem como onde a campanha começará.

Esta era uma época de muitos perigos, onde uma pessoa era velha aos 40 anos, onde a Inquisição perseguia todos os que ousassem não se converter. Onde senhores feudais comandavam sua porção de terra com mãos de ferro, onde os bispos corruptos se aliavam a reis ainda mais corruptos para declararem guerra a seus vizinhos por mais poder. Onde a Magia existe. Onde Demônios renegados e Anjos caídos estabeleceram contato com alguns poucos indivíduos (os Magos). Vampiros, elfos, Demônios e outras criaturas sombrias habitam o interior das florestas.

Arkanun: Originalmente Ark-a-nun (caminhos da Magia). Mundo situado em outra dimensão, imediatamente inferior à nossa. Um dia foi igual ao nosso, mas tornou-se decadente com o uso da Magia dos planos inferiores: e hoje é habitada exclusivamente pelos Demônios. É de Arkanun que se origina a energia mística usada pelos Magos de nosso mundo, e o uso desta energia contribui cada vez mais para a degradação de Arkanun.

Inquisição: Durante a Idade Média, foi responsável pela morte de mais de 125.000 pessoas, em toda a Europa, durante mais de 3 séculos (XII a XIV).

A Inquisição foi um movimento da Igreja Católica que perseguia e condenava as pessoas acusadas de feitiçaria ou bruxaria ou de pactos com o diabo. Seus métodos incluíam torturas e assassinatos de homens e estupros e desfigurações em mulheres como forma de "livrá-los do pecado".

História de Arkanun

Informação é poder.

A Primeira Sociedade Secreta

Segundo o poeta John Milton, a morada dos primeiros Anjos era chamada de Castelo Oostegor, ou Malek. Um castelo de proporções gigantescas, aproximadamente do tamanho de uma metrópole do século XXI na Terra, e apenas inferior em tamanho ao Castelo Júpiter, lar dos Anjos altíssimos.

A primeira Sociedade Secreta surgiu quando Lúcifer decidiu organizar seu manifesto pela liberdade. Oostegor foi a base da rebelião.

Lúcifer ainda era o comandante de todos os Anjos naquela época, adorado por todos os espíritos da criação. Viu a construção da Terra se desdobrar diante de seus olhos; viu a criação dos homens, dos animais e das plantas. Viu um mundo que poderia ser seu para governar. Junto a seus principais marechais, Moloch, Chemos, Baalim, Astoreth e Thammuz, formou as bases de um exército que arregimentaria um terço dos Anjos da Cidade de Prata e tentaria tomar o poder das mãos do Demiurge.

E então Lúcifer fez o impensável: desafiou o poder de Deus.

A Primeira Rebelião

Enfrentando o dobro de suas forças, os exércitos rebeldes conseguiram derrotar as falanges de Miguel e tomar o Castelo Júpiter. Lúcifer pessoalmente derrotou o Serafim e líder dos Arcanjos em combate honrado.

Lúcifer e seus exércitos tentaram tomar o Solarium, a Grande Sala dos Altíssimos, quando encontraram Christos, filho do Demiurge, sentado à direita do Pai. Naquela época, Christos era conhecido apenas como "The Son" (o filho).

Christos ergueu uma espada brilhante como mil sóis e enfrentou Lúcifer e seus Anjos sozinho. A luta prolongou-se por uma eternidade e os espíritos mais antigos dizem que o universo brilhou nesse dia; e depois escureceu para sempre.

Todos os Anjos que participaram da Guerra foram arremessados em um fosso formado pelas áreas mais escuras do Umbral ainda sem um nome definido, para que refletissem pela eternidade sobre o mal que haviam feito.

Os Anjos que não apoiaram nem a Deus nem a Lúcifer foram expulsos do Paraíso, condenados a permanecer na Terra para todo o sempre.

Após a queda de Lúcifer, o Castelo Oostegor foi destruído, mas alguns dizem que partes desse castelo ainda podem ser vistas na faixa de asteróides entre os planetas Marte e Júpiter. Dos campos de Marte, na Cidade de Prata, pode-se ainda avistar as ruínas do fabuloso castelo, assim como do Nono Círculo do Inferno.

A Quaballa

Entrelaçando todos os mundos da Orbe Terrestre está Yggdrasil, a Árvore da Vida. Após a descoberta dessa árvore pelos habitantes de Aasgard (os deuses nórdicos), Hermes e seus companheiros de falange, em um total de onze Arcanjos, foram enviados pelo Olympus (lar dos deuses gregos) e pela Cidade de Prata para analisar e descobrir os poderes da Árvore do Mundo.

Cada um deles tornou-se responsável por um ramo da Árvore da Vida e a ela foi dado o nome de Quabal. Os dez Arcanjos denominaram-se Sephirah (plural, Sephiroh).

São eles: Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Mahlkoot (o reino).

Entre cada um desses Sephiroh está um Caminho de Magia, representado por um Anjo e mais tarde por uma carta de Tarot específica.

O décimo primeiro Arcanjo, Chorozon, vislumbrou o ramo proibido da Árvore, chamado Daath, e acabou se corrompendo. Destruído no processo, sua alma encontrou conforto nos reinos Infernais. No Inferno, ensinou a alguns Demônios escolhidos (chamados Qlippoth) as mesmas regras de Magia que os Arcanjos aprenderam, para que pudessem se opor aos Sephiroh. Muitos sábios argumentam que Chorozon descobriu a verdade por trás da Roda dos Mundos e por isso tornou-se proscrito da Cidade de Prata, e como uma maneira de alertar os outros Magos, fundou o Qlippoth.

A Quabal tornou-se uma Ordem secreta dentro da Cidade de Prata, conhecida apenas pelos Anjos ligados a Hermes e aos dez Sephiroh. Esse conhecimento chegou aos humanos através de um Personagem muito famoso entre os Anjos, chamado Samyaza.

Atlântida

O grande filósofo Platão, na antiga Grécia, foi o primeiro a escrever sobre essa lendária ilha.

Dez mil anos atrás, o deus dos mares Poseidon criou essa ilha maravilhosa para sua amante Cleto, que muitos diziam ser uma mortal, mas na verdade era filha dos deuses gregos com mortais. Essa ilha era governada por uma grande cidade, localizada em seu coração. Poseidon criou a ilha como um grande presente e dividiu-a entre seus dez filhos, nomeando-a pelo seu primogênito: Atlas (não relacionado com o gigante que segurava os céus).

A destruição da Atlântida acontece junto com o Dilúvio, por obra de uma conjunção de atos de uma dezena de deuses, coordenados pelo Ancião dos Tempos, o Anjo mais velho de Paradísia (ver ANJOS: A CIDADE DE PRATA para detalhes).

A Destruição de Atlântida

Ainda segundo Platão, a ilha de Atlântida foi destruída por uma briga entre Cleto e Poseidon, por razões que o filósofo não terminou de descrever em *Critias*.

Sabe-se que essa destruição aconteceu em conjunto ao grande Dilúvio, mas que as almas de muitos híbridos filhos de atlantes e humanas voltaram à Terra.

Os sábios de Atlântida, em especial a princesa Seyfried e os Magos Galesh e Jarr, fundaram uma sociedade secreta na Grécia, ligados a Platão e outros filósofos mais de dois mil anos depois.

Os Nephalins

O primeiro embaixador do Olympus na Cidade de Prata foi Hermes, que em conjunto com Samyaza desenvolveu os Caminhos e as Formas de Magia. Os dois seres aprimoraram os Caminhos e os ensinaram a muitos Anjos, milênios atrás.

Nesse período, os Anjos da Cidade de Prata enamoraram-se pelas filhas dos mortais, que eram muito belas. Ao contrário dos deuses nórdicos, gregos e egípcios, que permitiam a seus guerreiros compartilharem a cama com as mortais, Jeovah proibiu aos Anjos que se deitassem com as filhas dos humanos.

Samyaza e sua falange, composta de 200 Anjos rebeldes, decidiram descer a Terra para fornicar com as mulheres mortais. Esses duzentos Anjos eram liderados por Urakabarameel, Akibeel, Tamiel, Ramuel, Danel, Azkeel, Sarakmyal, Asael, Armers, Batraal, Anane, Zavebe, Samsaveel, Ertael, Turel, Yomyael e Arazael, mas entre eles estavam deuses de Olympus, Aasgard e de Ur.

Em 4.500 a.C., os Anjos desceram no monte Aradis e se espalharam pelo mundo conhecido. Suas crias deram origem à poderosa raça dos seres híbridos chamados Gigantes, Arianos ou Nephalins. Os Gigantes eram criaturas de imensa estatura e força que devoravam e destruíam praticamente tudo o que encontravam em seu caminho. Já os Nephalins nasceram com aparência de humanos normais em todos os aspectos, mas com uma característica peculiar: eles mantinham boa parte das memórias de todas as suas encarnações, sendo incapazes, portanto, de esquecerem o que haviam aprendido. Os Arianos, por outro lado, nasceram com todas as características humanas.

O Dilúvio

Os Gigantes ensandecidos destruíam tudo em seu caminho e o clamor das almas destruídas chegou aos céus. E incomodou a todos que ouviram os gritos.

Miguel, Gabriel, Suryal e Uriel baixaram seus olhares para a Terra e viram o sangue que corria.

Sob comando divino, o Dilúvio cobriu a Terra (ou a parte da Terra onde se passa esta história), destruindo os Gigantes e Nephalins.

Os Anjos foragidos foram capturados e mantidos enterrados no abismo por setenta gerações. Depois, foram acorrentados pelas mãos e pés no deserto de Dudael, condenados a sofrer sob o fogo brando até o dia do Juízo Final. Nenhum conseguiu escapar.

Dos duzentos Anjos rebelados, 127 foram capturados, muitos foram destruídos e alguns escaparam. A grande maioria dos Gigantes foi morta por Miguel, Gabriel e pelo Dilúvio.

Nem todos os efeitos da Rebelião foram contidos, no entanto. Os Nephalins retornaram à Terra após o Dilúvio, recuperando sua memória nas encarnações posteriores. E eles se lembram detalhadamente da fúria com que foram atacados e da crueldade com que foram mortos por ordem da Cidade de Prata.

Moisés

O Conselho da Cidade de Prata ficou preocupado com o poder que as Sociedades Secretas estavam juntando e escolheram o Mago chamado Moisés, da Ordem de Yamesh, para retirar os hebreus das mãos do Faraó e de seus sacerdotes e levá-los à Terra Prometida. O Demiurge conversa com Moisés explicando a ele sua missão conforme descrito em Êxodo 4:1-17.

Moisés então relata ao faraó as ordens do Conselho da Cidade de Prata. O Faraó Ramsés nega a Moisés o cumprimento da ordem, mas não pune os escravos hebreus pelo atrevimento.

Para convencê-lo, Jeovah castiga impiedosamente o reino do Faraó com as dez pragas descritas no Antigo Testamento, uma mais terrível que a outra, até os diplomatas da Cidade Dourada de Rá cederem às demandas do Conselho.

Moisés leva anos para atravessar o deserto com os hebreus, realizando diversos milagres nessa travessia. Entre eles estavam: a chuva de Maná, a travessia do Mar Morto (com a ajuda do espírito de Yamesh) e a destruição do bezerro de ouro.

No caminho, Moisés recebeu as duas tábuas contendo os Dez Mandamentos da Cidade de Prata, para aplicar ao povo que o seguia. Josué, sucessor de Moisés, cruzou a Jordânia, estabeleceu os hebreus na Terra Prometida e dividiu o país em doze tribos.

O Mundo Grego

A Grécia começou a se desenvolver a partir desse período, quando os deuses olímpicos descobrem os Rituais de passagem de Olympus para o monte Olimpo, na região onde hoje está a Turquia.

Esse primeiro período tornou-se muito conturbado, com a proliferação de monstros terríveis e criaturas que devastavam as vilas. Heróis como Perseus, Hércules e os Argonautas auxiliaram diversas vezes os exércitos das Cidades-Estados na destruição e captura dessas criaturas mitológicas.

Nesse período, ocorre primeiramente a expedição dos "sete Chefes contra Tebas", narrada pelos mais importantes poetas, e logo em seguida a famosa Guerra de Tróia, onde participam dos combates esquadras Gregas e Troianas, auxiliadas de ambos os lados por deuses, semi-deuses, heróis e monstros.

Arcádia

O episódio Arcádia também acontece mais ou menos nessa época. Existia uma parte da Grécia chamada Licania, governada por um soberano chamado Licaon, que possuía diversas esposas e cinqüenta filhos e filhas.

As terras de Licaon estavam entre as mais prósperas do continente, até que certa vez Zeus e Hera estavam viajando pela Grécia disfarçados de mortais, e resolveram pedir abrigo na fortaleza de Licaon. Rei bondoso e justo, Licaon concedeu abrigo aos deuses.

Mas seus filhos duvidaram da palavra de Zeus. Arrogantes, acharam que Zeus não era verdadeiramente um deus, mas sim um farsante, e pretendiam desmascará-lo na frente do pai. Os filhos mais velhos vagaram pelas ruas da cidade principal e encontraram uma criança, que mataram e cozinharam sua carne, servindo-a no banquete aos dois deuses. Segundo as lendas, essa criança era Árcade, um filho de Zeus com uma ninfa (alguns escritores trágicos colocam essa escolha "aleatória" como sendo influenciada por Hera, como castigo à mãe de Árcade, amante de Zeus).

Zeus percebeu imediatamente o que estava acontecendo e ficou furioso com a família Licaon. Durante o banquete, os deuses transformaram todos os cinqüenta filhos de Licaon em lobos e os amaldiçoou, banindo a região inteira da face da Terra.

Dezessete dos descendentes de Licaon eram filhos dele com ninfas ou semi-deusas, e, portanto, imortais. Esses dezessete formaram os primeiros Vampiros da raça Vrikolakas, nomeados atrás do primogênito de Licaon, Vrikol. Os outros filhos espalharam-se pela Terra e deram origem às lendas sobre os lobisomens.

O espírito de Árcade conseguiu reunir a essência vital do reino de Licaon e mescla-lo à sua própria, criando um semi-plano em Spiritum chamado Arcádia, lar das criaturas míticas. Licaon permaneceu como soberano desses novos reinos fantasmas.

Magnus Petraak

Durante o período de desenvolvimento da cultura helenística, Magnus Petraak foi um dos primeiros Magos de Arkanun a cruzar a barreira mística que separava o mundo morto da Terra. A princípio, ficou desorientado por alguns dias, enquanto os habitantes de uma vila próxima o tomavam por um dragão.

Quando o campeão da vila, Acmones, veio enfrentá-lo, Petraak já havia conseguido comunicar-se com o guerreiro e expor suas intenções.

Em poucas semanas, Petraak já estava instalado em uma fortificação próxima à cidade de Tebas e fundava a ordem dos Mistérios de Chronos, ou simplesmente a Casa de Chronos. Em Arkanun, Petraak foi um dos Magisters da Ordem Mármore, mas quando chegou à Terra, decidiu fundar seu próprio Círculo dos Mistérios.

Petraak conseguiu reunir cerca de vinte a vinte e cinco iniciados em sua Ordem e logo se espalhou por algumas cidades importantes como Tróia, Atenas e Delfos. Muitos filósofos e pensadores conhecidos aderiram à Casa de Chronos, incluindo Pitágoras, Ptolomeu, Ovídio, Heitor e Homero. Alguns heróis e outros Personagens gregos também auxiliaram a Casa de Chronos vez por outra.

Após a guerra de Tróia, outros Magos-demônios de Arkanun também conseguiram cruzar a barreira mística e fundaram suas próprias Ordens Secretas.

O Templo de Jerusalém

Enquanto os primeiros Demônios de Arkanun fundavam suas ordens na Grécia, o grande Mago Salomão, obedecendo aos desígnios do Demiurge, constrói o Grande Templo de Jerusalém, em homenagem ao Deus único. Salomão escreveu também diversos tomos de Magia que deram embasamento a muitas Sociedades Místicas que surgiram a partir dessa data.

Esse templo foi erigido com a ajuda de muitos híbridos, nephalins e cavaleiros, formando-se a Ordem de Salomão, que mais tarde daria origem a todas as ordens militares combatentes das criaturas sobrenaturais na Terra. Com a morte de Salomão, seu reino divide-se em dois: Judá e Israel.

Durante o reinado de Salomão, foi criado o Selo de Salomão, o desenho místico que reúne e representa os seis Caminhos Elementais da Magia (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas), e foram estabelecidos os seis primeiros Diáconos (Deacons), Magos responsáveis pela organização dos Feiticeiros dentro de uma Cidade.

Mais tarde, o Templo de Jerusalém foi destruído em uma rebelião, arquitetada pelos Demônios de Arkanun.

O Império Romano

Com a ascensão do Império Romano, todas as ordens místicas enviaram, cedo ou tarde, representantes para a grande Roma, centro do mundo conhecido.

Os gregos e os egípcios perderam muito do poder que possuíam, enquanto as legiões conquistavam quase todo o território conhecido.

A Expansão da Igreja

Após a morte de Jesus, São Pedro assume como o primeiro Papa e, após a sua morte, retorna à Cidade de Prata como chefe dos exércitos de Luna, o maior distrito da Cidade. São Linus assume como segundo papa, continuando seu trabalho.

Com a contínua expansão romana, Mitras foi tendo seu poder enfraquecido pelos Anjos Nimbus da Cidade de Prata até ser totalmente derrotado e banido para o Inferno, onde uma legião de soldados romanos mortos em batalhas o acompanhou. O culto a Mitras foi o grande responsável pela militarização do Inferno e pela divisão dos Demônios em Legiões.

Por muito tempo, Christos e Mitras disputaram a hegemonia da religião em Roma, com a vitória final de Christos somente no século III. Como troféu de vitória, a Igreja Católica usurpa a data de nascimento de Mitras (25 de Dezembro); assumida como o nascimento de Jesus na Terra.



O Romanismo e a Ordem Mármore

Al-Dyniha, o primeiro dos Veneráveis Mestres da Ordem Mármore, chegou à Terra em 209 a.C., na cidade de Atenas. Durante quase quinhentos anos, expandiu os conhecimentos do Caminho da Terra pela Grécia, preferindo afastar-se dos territórios romanos. Fez acordos com seu antigo mentor, Magnus Petraak, e expandiu a Ordem para a Turquia, Oriente próximo e Oriente Médio, chegando até ao leste da África.

Nesse período, os Djinns (nome que os habitantes de Arkanun receberam dos membros da Ordem Mármore) auxiliaram os combatentes árabes e os Magos Petros a enfrentarem os Anjos em seu território.

A fundação da Ordem Mármore do oriente ocorre nessa época, tendo como fundadores os Anjos que mais tarde se converteriam ao Islamismo, em especial Khalid e Ismail.

Como a Roda dos Mundos gira na direção dos planos inferiores, a Magia demoníaca torna-se mais eficaz para os humanos que a Magia angelical, e a humanidade passa a envolver-se com as artes arcanas com mais facilidade que as artes celestes.

Os Djinns e Efreetis reinavam nos solos árabes, influenciados pelos Cabalistas Judeus e pelos Shaires (Magos árabes que mais tarde seriam os fundadores das Ordens Islâmicas de Magia). As grandes cidades e os califados prosperavam e verdadeiras metrópoles eram erguidas ao redor dos maiores Oásis, onde mercadores de toda a Arábia negociavam todos os tipos de produtos e especiarias, mundanas e místicas.

Os Nefheim e a Ordem Luft

Os primeiros Nephalins, ou híbridos, chamados de Nefheim pelos nórdicos, eram os filhos dos Anjos Nórdicos e das humanas, e deram origem a muitas ordens de Magos (entre elas a Ordem de Luft, a mais poderosa ordem de Magos da Europa até o século XV).

Criada em 788 DC, a Escola Hermética de Luft era ligada ao norte com os Magos da Rosa dos Ventos e à Europa com o Arkanun Arcanorum.

Fundada por Kleper Von Sunders, manteve seus Magos unidos através de complexos rituais de comunicação únicos e Magias de transporte instantâneo. Seus Feiticeiros sempre foram muito unidos, apesar da grande predominância de Arianos e Nephalins. Entre seus Magos principais, destacam-se Mathias Szakmary e Luigi Canterri.

O próprio Odin chegou a fazer parte dos Magos de Luft, assim como Thor e Baldur.

Dos nórdicos, os Nephalins desceram pela Europa até chegarem a Índia, espalhando-se por todo o território europeu e parte da Ásia (embora não tenham conseguido chegar ao extremo oriente). A maioria dos Nephalins juntou-se aos Cavaleiros Templários e às Ordens Secretas de Magos, de acordo com seus pontos de vista, e com o passar das gerações, reencarnando e mantendo suas memórias, tornavam-se Veneráveis Mestres facilmente, dando continuidade a seus planos originais.

Merlin

Merlin é o filho homem da união de um Demônio Incubus e uma humana. Originalmente um druida, possuía muitos contatos com o reino de Arcádia e com a grande deusa Gaea. Foi conselheiro de quatro reis ingleses, incluindo Arthur de Pendragon, e ajudou-os a formar a Ordem dos Cavaleiros do Graal, um grupo de Cavaleiros e Magos responsável pela proteção da Bretanha e, mais tarde, do Santo Graal (o cálice que Jesus utilizou na última ceia).

Arthur morreu em 542 DC e seu corpo foi levado para Avalon (em Arcádia Nova) pela fada Morgana, sendo ali enterrado junto a Guinevere, sua esposa e rainha. Sua alma reside em um Castelo de Cristal (chamado Caer Wydr) em uma ilha rodeada de águas cristalinas e guardada por nove fadas.

Merlin permaneceu como protetor da Inglaterra, auxiliando vez por outra a Ordem. As lendas dizem que Merlin está ativo até os dias de hoje, auxiliando, guiando e protegendo grandes Magos ingleses como John Dee e Aleister Crowley.

Maomé e o grande Islã

No século VII, o profeta Maomé foi o responsável pela unificação das tribos que viviam nos desertos árabes. Através do deus único e verdadeiro, Allah, originou-se a religião muçulmana, composta de valorosos guerreiros que muito contribuíram para segurar a expansão dos Anjos da Cidade de Prata dos reinos árabes.

Os exércitos de Maomé tomaram a cidade de Meca, que tornou-se o centro mundial do islamismo, e declarou a Guerra Santa contra os Anjos da Cidade de Prata e aos infiéis.

Auxiliados por Khalid, Ismail e Gibrill, Allah construiu um Paraíso nos desertos de Paradísia, onde os valorosos guerreiros islâmicos poderiam descansar para sempre, ao lutarem na Jihad, embora muitos desses guerreiros preferissem retornar à Terra, na forma de *Ismails* (guerreiros Mortos-vivos semelhantes aos *Hellspawns* Católicos).

As Cruzadas e os Templários

Utilizando-se da formação original dos Cavaleiros Teutônicos (ver CAVALEIROS TEMPLÁRIOS para detalhes), o Arcanorum desenvolveu um exército monástico para deter a expansão dos muçulmanos no continente, e ao mesmo tempo proteger os peregrinos em seus caminhos de Roma até Jerusalém.

Para essa finalidade, foram criadas as Cruzadas, com o objetivo secundário (e secreto) de exterminar toda e qualquer criatura sobrenatural que estivesse sobre a Terra. Também foram treinados os Hospitaleiros de Jerusalém (com o objetivo de proteger os peregrinos).

Hugh de Payens e Robert de Craon eram dois dos maiores comandantes do Arcanorum, e tornaram-se os dois primeiros Grandes Mestres Templários, aproveitando o momento para conseguir apoio político dos Anjos Nimbus da Igreja Católica (que mais tarde destruiriam).

Por causa do apoio (e da interferência) da Igreja, algumas tropas começaram a caçar e destruir Magos também pois nem todos os comandantes dos Templários pertenciam ao Arcanorum. Com o tempo, a Ordem acabou dividindo-se em várias facções, umas ligadas indiretamente à Igreja (caçadores de Magos) e outras ligadas ao Arcanorum (caçadores de Demônios e Anjos).

A Inquisição e as Bruxas

Foi uma terrível instituição criada sob o papado de Inocêncio II, manipulado pelos Nimbus para garantir que os heréticos fossem condenados e punidos. Em 1233, Gregório IX deu-lhe estatuto e ao mesmo tempo, declarou repressão à ordem dos dominicanos. A Inquisição tornou-se a principal instituição caçadora de Magos que se utilizavam da força mística de Arkanun. Destruíram praticamente a metade dos Demônios que estavam na Terra, bem como Magos, adoradores e seguidores de outras religiões.

Em algumas investidas foram amplamente auxiliados pelos Templários influenciados pela Igreja; em outra, enfrentaram resistência discreta da Ordem.

Em 1257, em uma manobra dos Anjos Corpore, o Papa Alexandre IV se recusa a incluir Feitiçaria na categoria de heresia, mas em 1451 Nicolau V permitiu que a instituição interviesse nos assuntos de Feitiçaria e Magia. O Nimbus Inocêncio VIII e seus sucessores reforçaram esta decisão em suas bulas.

Novamente, devido ao uso contínuo de Forma-Pensamento humana pela Igreja, criou-se o conceito de Inferno como o local onde os pecadores iriam caso cometessem algum pecado. Esta crença auxiliou os Demônios a configurar definitivamente o Inferno, como descrito pelo médium Dante Alighieri, em sua obra, a *Divina Comédia*.

Este foi um dos maiores erros dos estrategistas da Cidade de Prata, pois proporcionou aos habitantes do Inferno uma vasta casta de escravos enviados pela Forma-Pensamento dos fiéis, utilizáveis tanto como mão de obra na construção de suas fortalezas quanto para recrutar seus cavaleiros entre as almas encaminhadas ao Inferno. Afinal de contas, onde estariam os melhores matadores senão entre os assassinos e onde estariam os melhores espiões senão entre os melhores ladrões?

Inquisição x Templários

Em 1304, o papa Inicêncio V e o Rei da França Felipe, o belo, descobriram os planos dos Templários para destruir a Igreja de Avignon e arquitetaram um plano que envolveu a captura de mais de cem soldados Templários, entre eles Jacques de Molay, um dos maiores líderes da Ordem de todos os tempos. Quando estes Templários foram executados, em 1314, originou-se uma guerra entre os soldados da Inquisição (*Gladius Dei*) e os Cavaleiros Templários. Muitos Guerreiros tiveram de fugir às pressas para a Escócia, Portugal e Espanha, onde foram acolhidos pelos reis e generais, podendo montar um força de resistência contra a Igreja. Muitos dos tesouros Templários foram perdidos neste processo.

Por outro lado, o desaparecimento desses tesouros despertaram a cobiça de muitos aventureiros, que passaram a procurar nas Igrejas abandonadas, abadias e hospitais por riquezas maravilhosas e indicações dos locais onde estas fortunas estariam escondidas.

Escócia e Inglaterra

A Guerra entre os soldados comandados por Robert de Bruce e Willian Wallace contra os exércitos da Inglaterra, coordenados por Longshank durou cerca de trinta anos, sem que se chegasse a um final concreto.

Com suas fileiras reforçadas pelos Templários que fugiam do sul, Robert conseguiu sobreviver à máquina de guerra britânica, que possuía homens melhores e mais treinados que os Highlanders escoceses.

A Guerra dos Cem Anos

Um dos fatores que contribuíram para o enfraquecimento do poderio militar inglês na Escócia foram os numerosos combates e enormes gastos na guerra com a França, que se estendeu por mais de um século, devastando os campos franceses já massacrados pela peste.

Roma e Avignon

Como se não bastassem todos os conflitos mundanos, o Reino Religioso também está enfrentando grandes problemas: a guerra religiosa entre os cardeais residentes na Itália e na França acabou por dividir a Igreja Católica novamente.

Influenciada pelos Anjos Obscuri Nimbus, a Igreja francesa declarou independência de Roma e ambos os papas se excomungaram, causando perplexidade e divisão nas Igrejas das principais cidades européias. Uma guerra de influência entre o clero foi orquestrada.

Abalada por denúncias de corrupção, abusos e desmandos, a Igreja perdia parte de seu controle para o medo que as pessoas passaram a ter dela, que a encaravam não mais como a salvação de seus problemas, mas como mais um dos demônios a serem enfrentados.

As Ordens Místicas Secretas procuraram aproveitar este momento de conflitos para tentar um novo começo, isolando-se nas cidades menos influenciadas pela disputa no clero.

A Peste Negra

Para completar este século de conflitos, vinda de Constantinopla e varrendo do mapa mais de dois terços da população européia, a Peste Negra alastrou-se como fogo em uma savana.

Seguindo as principais rotas comerciais da Europa, a Peste passou a matar em quase todas as cidades importantes, acompanhando os ratos e os doentes, e causando pânico entre nobres e camponeses com igual devastação. Ninguém estava a salvo da Peste.

Os melhores sábios e Alquimistas correram contra o tempo para encontrar uma cura ou explicação, ainda sem nenhum resultado efetivo até 1.304.

Seja bem vindo ao século XIV.

Criação de Personagem

Em ARKANUN, a Criação de um Personagem é algo bastante fácil de se fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência no futuro. Existem também fatores relacionados com o *Background* do Personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

Em ARKANUN, a história de um Personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos e Poderes nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o Jogador imaginou para o sistema de regras.

Para a Criação de um Personagem, siga estes passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo, criaremos um Personagem juntos, assim, você pode ir se acostumando com o sistema utilizado.

1. Defina a história do Personagem

No nosso caso, será a do Aprendiz de Mago Maxwell le Plik, que nasceu em um condado pobre ao sul da Escócia.

Quando criança, Maxwell ficou muito amigo do Mago local. Ele o ajudava a encontrar ervas e limpava alguns de seus utensílios, mas isso foi antes da Inquisição aparecer por lá.

Um dia, quando Max já estava com 17 anos, Erick Munne (esse era o nome do Mago) decidiu ensinar a ele as artes arcanas. Max agarrou-se à oportunidade imediatamente.

Para melhor compor um Personagem e sua história, você pode responder às seguintes perguntas a respeito dele, e anotar as respostas em um diário, que servirá como base para definir os Atributos do Personagem futuramente. Estas questões NÃO são obrigatórias, e só deverão ser usadas se o Jogador desejar um Personagem bem construído.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Em que ano ele nasceu? Quantos anos ele tem?
3. Onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais?
5. O que ele sente sobre eles?
6. Os pais dele estão vivos?
7. Como os pais dele vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs?
9. Se tem, ele sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes)
10. Sua família tomou parte no início de sua carreira de Aventuras? Se não, quem tomou e como?
11. Ele teve amigos em sua juventude?
12. Ele é casado? (ou noivo?, ou viúvo?, ou...) Se for, como aconteceu?
13. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
14. O que ele fazia antes de ser Aventureiro?
15. Como isso pode afetar sua carreira como Aventureiro?
16. Por que ele se tornou um Aventureiro?
17. Como ele enxerga a Igreja?

Amigos

1. Quais são seus melhores amigos?
2. Como ele os conheceu? O que eles fazem da vida?
3. Descreva-os em poucas palavras.
4. Eles têm família? Filhos?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar algo no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar algo em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual sua maior qualidade?
4. Qual seu maior defeito?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Ele está satisfeito com essa aparência?

Atitude

1. Qual é a atitude dele em relação ao mundo?
2. E com relação às outras pessoas?
3. Ele tem atitudes diferenciadas para determinados grupos de pessoas ou profissionais?
4. Como ele encara o sobrenatural?
5. Qual sua visão de Deus?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum bichinho de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?
9. Ele tem algum sonho?

Ambiente :

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?
6. Existe alguma coisa que ele deixou para trás?

2. Verifique detalhes da história

Faça esta parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua Aventura posterior. Tente localizar a história do seu Personagem com a dos outros Personagens da Campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os outros NPCs.

Se a história de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu Personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

O Mago Erick Munne decidiu ensinar Maxwell le Plik porque sabia que Magos rivais já estavam quase a ponto de descobri-lo e ele precisava passar seus conhecimentos para outras pessoas de confiança. Apressadamente, acolheu Max e durante alguns meses o ensinou. O pai de Max era um ferreiro e gostaria que Max seguisse sua profissão. Sua mãe era uma artesã e ensinou a ele a arte da pintura e escultura.

Max prosseguia nos ensinamentos arcanos, aprendendo tudo o que podia e pesquisando o que ainda não sabia. Um dia, ao chegar ao barracão do Mago para mais uma aula, ele viu alguns guerreiros lutando contra seu mestre. Erick lutou bravamente, mas os mercenários estavam preparados e o subjulgaram, matando-o. Max conseguiu identificar um deles como sendo Richard McGregor, o líder de um grupo de mercenários de Edimburgo, que dizem possuir uma espada mágica de grande poder.

Os mercenários revistaram o celeiro, e enfim, acharam o que procuravam, um livro muito antigo, da qual o Mago copiava os rituais conforme os ensinava a Max. Incapaz de enfrentá-los, Max ficou escondido enquanto os mercenários fugiam.

Agora Maxwell le Plik possui um objetivo na vida. Recuperar o livro de rituais de seu mestre e vingá-lo, ou quem sabe até tentar trazê-lo de volta a vida? Para tanto, Max precisará de um grupo para ajudá-lo. Alguns guerreiros talvez, ou até mesmo um outro grupo de Magos.

3. Nome, idade, local de nascimento...

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na Ficha de Personagem, nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade). No caso da idade, ela está dividida em duas, uma é real e a outra aparente.

Maxwell le Plik, nascido em Colentom, Escócia, idade real e aparente 18 anos, Mago do 1º nível.

4. Escolha seus Atributos

Você possui 100 pontos para distribuir entre oito Atributos, mais 1 ponto por nível que ele alcançou. Tente distribuir os pontos conforme o Personagem que você idealizou. Números não são tão importantes, o importante é que eles expressem suas idéias.

O máximo que um Atributo pode ter em um Personagem humano normal é 18 e o mínimo 5. A única exceção ocorre com os pontos extras recebidos quando um Personagem passa de nível. Com eles, um Personagem pode ultrapassar 18 pontos.

O valor dos Testes de Atributos é igual ao valor do Atributo com modificadores multiplicado por 4. Esse valor é expresso em porcentagem (%).

Max era filho de um ferreiro, mas também inteligente. Vamos assumir que ele era um rapaz bonito, porém sem muita força de vontade. Não muito ágil, mas com uma habilidade manual razoável. Como Max está no 1º nível, ele possui ainda mais 1 ponto para distribuir, totalizando 101 pontos. Decidimos colocar o ponto na Inteligência. Então no final das contas, ficou assim:

Atributo	*Valor*	*Modificador*	*Teste(%)*
Constituição	*15*	-	*60*
Força	*12*	-	*48*
Destreza	*13*	-	*52*
Agilidade	*11*	-	*44*
Inteligência	*16*	-	*64*
Força de Vontade	*10*	-	*40*
Carisma	*15*	-	*60*
Percepção	*9*	-	*36*
Total	*101*		

5. Kit (opcional)

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens escolhidos pelos Jogadores e englobam a maior parte dos Pontos de Aprimoramento e de Perícia disponíveis. Os Kits estão descritos em detalhes nas páginas 24 a 47.

Portanto, ao fazer uso de um dos 41 Kits disponíveis em ARKANUN, pode-se encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos Pontos de Aprimoramento e de Perícia para serem utilizados.

O Kit é um reflexo do *Background* do Personagem. Escolha cuidadosamente pois esta decisão terá conseqüências na história do Personagem.

Embora Maxwell não saiba disso, Erick Munne era um Mago da Escola de Luft. O simples fato de ter sido aprendiz de Erick faz dele um Mago de Luft.

O Kit custa 3 pontos de Aprimoramento e 240 pontos de Perícia. Porém, fornece ao Personagem os seguintes Aprimoramentos e Perícias:

Aprimoramentos: *Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1, Sociedade Secreta 2.*

Perícias: *Cajado 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Astrologia 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Etiqueta 10%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Navegação 20%, Pesquisa 40%.*

Embora o **uso de Kits não seja obrigatório**, ele é vantajoso na medida em que "faz render" os pontos gastos.

6. Pontos de Aprimoramento

Agora vamos gastar os Pontos de Aprimoramento com o Personagem. Eles são utilizados para dar um toque pessoal na sua Ficha, em termos de jogo e comparação entre Personagens.

Os Aprimoramentos são detalhados nas páginas 48 a 55. Cada Personagem possui 5 pontos de Aprimoramento. Se parte deles foi gasto em algum kit, apenas o restante poderá ser utilizado.

Existem Aprimoramentos em diferentes níveis. Salvo tenha sido dito em contrário, é permitido gastar Pontos de Aprimoramento para elevar o nível de um Aprimoramento adquirido em um Kit.

Como Max é um Mago de Luft (mesmo sem o Personagem saber disso), restam-lhe apenas 2 Pontos de Aprimoramento. Decidimos gastar os Pontos de Aprimoramento de Max da seguinte forma:

Max é um Mago desenvolvido, ao contrário de muitos de sua Escola que são apenas Aprendizes (+1 Ponto). Além disso, Max possui uma torre e um laboratório, herdados de seu mestre falecido (1 ponto).

Aprimoramentos:

Poderes Mágicos 3, Recursos e Propriedades 1, Pontos Heróicos 1, Sociedade Secreta 2.

7. Pontos de Perícias

A seguir, vamos gastar os Pontos de Perícias do Personagem. Eles são utilizados para especificar os talentos, habilidades e conhecimentos que o Personagem possui e o quão treinado ele é.

As Perícias são detalhadas nas páginas 56 a 63. Faça o cálculo abaixo para saber quantos Pontos de Perícia o Personagem possui:

Pontos de Perícia = 10x Idade + 5x Inteligência
Até um máximo de 500 pontos.

Max possui Inteligência 16 e 18 anos de idade, o que dá a ele 10x18+5x16=260 pontos totais.

No caso de parte desses pontos ter sido gasta em algum Kit, apenas o restante poderá ser utilizado. Assim como acontece com os Aprimoramentos, é permitido gastar Pontos de Perícia para elevar o nível de uma delas adquirida em um Kit.

Como o Jogador já gastou 240 pontos de Perícia na escolha do Kit, restam apenas 20 a serem distribuídos.

Como Max é filho de um ferreiro, o Jogador achou melhor gastar esses Pontos na Perícia Artífice - Ferro.

Boa parte das Perícias possui um valor inicial. O valor inicial é o valor de um Atributo e representa em termos de jogo o lado instintivo de algumas Perícias. Todos as armas, por exemplo, possuem o Atributo Destreza como valor inicial.

Existe ainda a Perícia **Língua Nativa**. Trata-se do idioma que o Personagem aprendeu a falar. Essa Perícia não custa pontos e tem seu valor inicial em 30%.

Vamos agora ver como ficaram as Perícias de Max.

Perícia	*Atributo*	*Gasto*	*Final*
Língua Nativa (inglês)	*30*	*0%*	*30%*
Camuflagem	*PER*	*25%*	*34%*
Ciências			
Herbalismo	*-*	*20%*	*20%*
Teologia	*-*	*15%*	*15%*
Ciências Proibidas			
Alquimia	*-*	*35%*	*35%*
Astrologia	*-*	*20%*	*20%*
Rituais	*-*	*30%*	*30%*
Teoria da Magia	*-*	*25%*	*25%*
Etiqueta	*CAR*	*10%*	*25%*
Linguagem Secreta	*-*	*30%*	*30%*
Manipulação			
Intimidação	*WILL*	*20%*	*30%*
Navegação	*INT*	*20%*	*36%*
Pesquisa	*PER*	*40%*	*49%*
Perícia com Armas			
Cajado	*DEX/DEX*	*30/30*	*43/43*

Importante: Nenhuma Perícia pode ser maior do que 50 + Atributo Específico no nível 1.

8. Pontos de Vida

Calcular os Pontos de Vida de um Personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima e some com um ponto por nível do Personagem.

Max possui 12 e 15 respectivamente. Somam 27 pontos. Dividido por 2 dá 13,5. Arredondando para 14 e somado com 1 (Max está no 1° nível) dá um total de 15 Pontos de Vida.

9. Pontos Heróicos e de Fé

Para calcular os Pontos Heróicos de um Personagem verifique antes se ele possui o Aprimoramento Pontos Heróicos (detalhes na página 64), seja através de Kit ou comprado separadamente.

Multiplique o nível do Personagem pelo nível que ele possui no Aprimoramento Pontos Heróicos. Pronto!

Max está no 1o nível e tem Pontos Heróicos 1. Portanto ele tem apenas 1 Ponto Heróico.

Já os Pontos de Fé obedecem uma regra mais complicada. Verifique nas páginas 66 a 67 quantos Pontos de Fé seu Personagem possui caso ele tenha o Aprimoramento Pontos de Fé.

Max não possui o Aprimoramento Pontos de Fé, não tendo, portanto, nenhum ponto.

10. Equipamentos

Existe uma enorme quantidade de equipamentos que um Aventureiro pode possuir. Desde suas roupas até seu cavalo, tudo são posses que devem ser compradas durante o jogo.

No entanto, ao iniciar o jogo, o Aventureiro já possuirá alguma coisa (nem que seja a roupa do corpo e um punhado de moedas).

Em ARKANUN é importante lembrarmos que todo *Backgroud* do jogo se baseia na Europa Medieval. Na época não havia um sistema monetário unificado. Na verdade, cada feudo cunhava sua própria moeda, o que tornava as transações comerciais em diferentes lugares extremamente complexas.

Para apresentarmos os preços dos equipamentos, adotaremos uma das mais fortes moedas européias da época: o Florin (moeda de Florença). Isso não significa que os Florins sejam aceitos em outros lugares. Trata-se apenas de uma referência.

O dinheiro inicial de um Personagem é 4d6x100 Florins. É interessante explicar de onde vem esse dinheiro na história do Personagem.

O Jogador de Max joga 4d6 e tira 13. Max tem aproximadamente 1.300 Florins.

Após a morte de Erick, Max retorna ao labotarório e encontra uma bolsa de moedas de prata. Max acha justo ficar com ela, na medida em que Erick não tinha parentes. Max compra os equipamentos necessários para o início de sua jornada.

Esta é a lista de equipamentos:

- *Cajado*
- *Roupas Simples*
- *Botas de passeio*
- *Cinto*
- *Mochila*
- *Rações para uma semana*
- *Cantil*
- *Vela*
- *Giz*
- *20 folhas de papiro*
- *Pena e tinta*
- *Material para Rituais (ervas especiais)*
- *Utensílios de Cozinha (faca, prato, caneca...)*



- Um cavalo com sela
- Um grimório de 20 páginas

Total Gasto : 1250 Florins
Max possui ainda 50 Florins em moedas de prata

Importante: não aborreça o Mestre (nem os Jogadores) com miudezas. O objetivo deste jogo não é juntar a maior quantidade de posses, nem saber quem cuida melhor de suas moedas.

As posses de maior valor como casas, torres e castelos não são consideradas equipamentos. Tais itens não são adquiridos com o dinheiro inicial do Personagem, mas através de herança e doações. Em termos de jogo, imóveis fazem parte do Aprimoramento Propriedades.

11. Armadura e Índice de Proteção

Escolha a armadura adequada (páginas 68 a 69) para seu Personagem, não esquecendo que o bônus de proteção se converte em Penalidades na Agilidade e Destreza (a não ser que seja uma armadura mágica, ou que esteja especificado, como por exemplo, braceletes mágicos de proteção).

Maxwell le Plik nunca se deu bem com as pesadíssimas armaduras de metal dos guardas, e além do mais, elas atrapalham seus movimentos. Ao invés disso, usa um Corselete de tecido sobre o manto (que lhe confere Índice de Proteção 1, mas também lhe dá 1 ponto de penalidade na Agilidade).

Na Ficha de Personagem, nós acrescentamos o modificador e corrigimos o Valor de Teste dos Atributos.

Atributo	*Valor*	*Modificador*	*Teste*
Constituição	*15*	-	*60*
Força	*12*	-	*48*
Destreza	*13*	-	*52*
Agilidade	*11*	*(-1)*	*40*
Inteligência	*16*	-	*64*
Força de Vontade	*10*	-	*40*
Carisma	*15*	-	*60*
Percepção	*9*	-	*36*

12. Pontos de Magia e Focus

Um Personagem Mago possui habilidades arcanas de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos. Ele começará o jogo com uma certa quantidade de pontos de Focus mais um ponto por nível, para dividi-los como achar melhor entre as 3 Formas de Manipulação e os 11 Caminhos disponíveis (sempre lembrando que não poderá nunca escolher o Caminho oposto ao seu Caminho Principal). As Formas são: Entender, Criar e Controlar e os Caminhos são: Fogo, Terra, Ar, Água, Luz, Trevas, Humanos, Animais, Plantas, Spiritum e Arkanun.

Nenhum Focus poderá ser maior do que o Focus em seu Caminho Principal, isto é, o primeiro e mais importante Caminho Elemental escolhido.

Um Mago pode se especializar em apenas um Caminho (os chamados especialistas) ou possuir vários Caminhos (chamados Magos versáteis) ou, o que é mais comum, escolher dois ou três Caminhos e seguir por eles. Para detalhes sobre Escolas de Magias consulte os Kits, nas páginas 24 a 47.

Importante: Todos os Personagens começam automaticamente com Entender 0, Criar 0 e Controlar 0.

Max aprendeu com seu Mestre Erick os caminhos do Ar e da Terra. Max possui 5 pontos de Focus para distribuir entre os dois Caminhos. Max tentou equilibrar seus aprendizados, ficando com 3 pontos em Ar e 2 pontos em Água.

Com a soma das Formas e dos Caminhos, mais os caminhos secundários gerados pelos Caminhos escolhidos, Max conseguirá os seguintes efeitos de Magia espontânea: Entender Água 2, Criar Água 2, Controlar Água 2, Entender Ar 3, Criar Ar 3, Controlar Ar 2, Entender Gelo 2, Criar Gelo 2, Controlar Gelo 2.

Pontos de Focus	
(P) Ar	*3*
Água	*2*

Um Personagem Mago possui também 2 Pontos de Magia mais um por nível. Esses pontos podem ser utilizados para a realização de Rituais, confecção de itens mágicos ou efeitos espontâneos. Para maiores detalhes veja as páginas 80 a 103.

Max também possui inicialmente 3 Pontos de Magia, marcados na Ficha de Personagem.

13. Desenhe

Desenhos não são obrigatórios, mas ajudam bastante na caracterização de seu Personagem. Utilize uma folha em separado para fazer o desenho do Personagem.

Se o Personagem for um Mago, ele deverá obrigatoriamente possuir alguma runa que o identifique como tal. As runas identificam não só um Mago, mas também seus Rituais, Magias e itens mágicos que ele pesquisou e desenvolveu. Runas também são usados em muitos Rituais. São a marca do Personagem.

14. E a Ficha de Personagem?

Na página ao lado, há uma reprodução reduzida de uma Ficha de Personagem. Nela, você encontrará espaço para todas as características numéricas de um Personagem.

A Ficha de Personagem está na última página do livro. Tire quantas cópias desejar dessa página para seu uso.

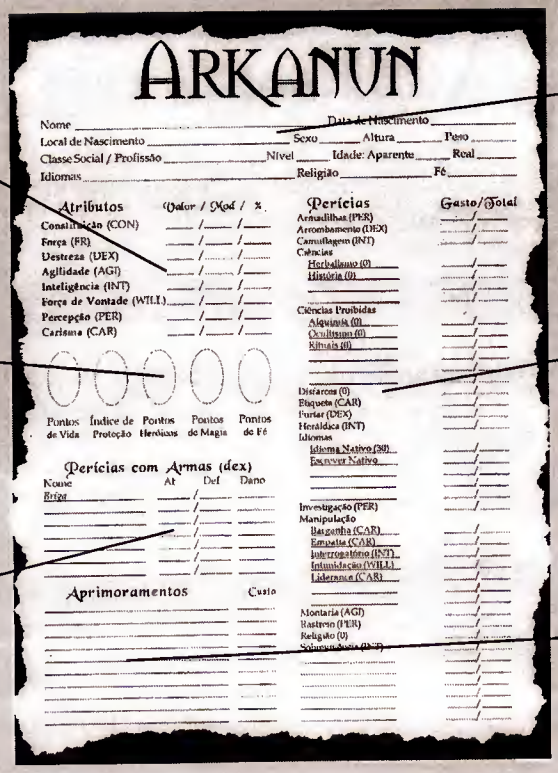
Preencha a cópia da Ficha de Personagem com as características escolhidas (Atributos, Aprimoramentos, Perícias, Equipamentos, IP, Pontos de Vida, Pontos Heróicos e Pontos de Magia.

Utilize o verso para escrever a história de seu Personagem. Se o espaço não for suficiente, é um bom sinal: seu Personagem é complexo e tem muita Aventuras em sua carreira.

Atributos
Os Atributos são explicados detalhadamente nas páginas 22 a 23, mas a parte de Criação de Personagens (páginas 16 a 20) mostrará os limites a serem seguidos.

Valores
A parte de Criação de Personagem (páginas 16 a 20) mostra os cálculos desses valores vitais.

Perícias com Armas
As regras de combate são explicadas nas páginas 106 a 113, mas as armas que seu Personagem pode ter estão nas páginas 68 a 69.



Cabeçalho
São as características básicas do Personagem. Procure responder às perguntas nas páginas 16 e 17 para completar essa parte da ficha.

Perícias
Há uma lista de todas as Perícias e seus subgrupos nas páginas 56 a 63.

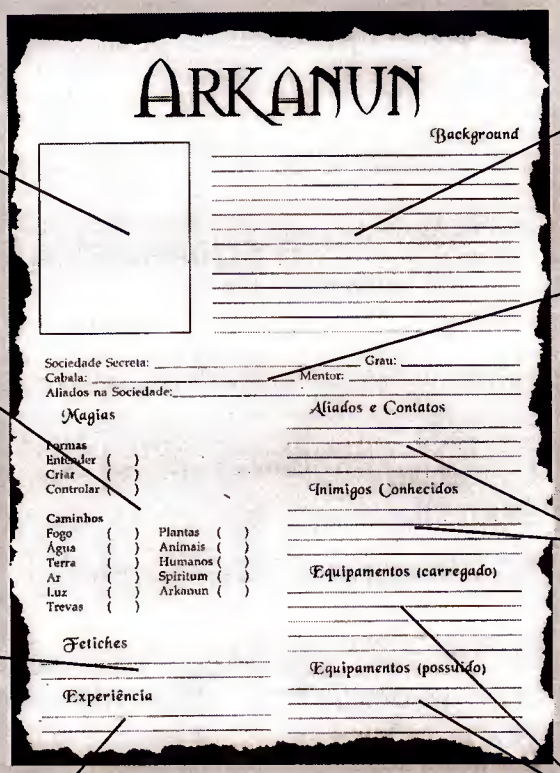
Aprimoramentos
Nas páginas 48 a 55 estão listados os Aprimoramentos positivos e negativos.

Desenho
Use esse espaço para desenhar seu Personagem.

Magia
Os conceitos básicos de Magia, bem como as regras para utilizá-las em jogo estão nas páginas 70 a 79. Os Caminhos estão explicados e exemplificados nas páginas 80 a 103.

Fetiches
As Magias necessitam de variados Fetiches para serem completadas. Escreva aqui uma lista dos objetos que seu Personagem usa com tal finalidade.

Experiência
Marque nesse espaço os pontos de experiência adquiridos pelo seu Personagem.



Background
Escreva aqui a história de seu Personagem. Se o espaço for insuficiente, bom sinal: seu Personagem é elaborado.

Sociedade Secreta
Preencha essa parte com as caracterísitcas relevantes da Sociedade Secreta à qual pertence seu Personagem, caso ele esteja em alguma.

Aliados e Inimigos
Use esse espaço para fazer uma breve lista de todos eles.

Equipamento
Liste todos os itens que seu Personagem possui. Lembre-se de que nem tudo o que ele possui está sempre com ele.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com TREVAS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos.

Atributos Físicos

Constituição (con)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (fr)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (dex)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (agi)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (int)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (will)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e Poderes Psíquicos.

Carisma (car)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (per)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
3D	13	55	110	0	5,5
	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
4D	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
5D	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
7D	37	900	1800	+12	90
	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
8D	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220



Kits

Os Kits podem ser entendidos como profissões que seu Personagem escolhe para seguir. Para se usar um Kit, gaste os Pontos de Perícia, Aprimoramento e o tempo dedicado exigido para cada Kit e receba os benefícios correspondentes. Os Kits devem ser totalmente condizentes com o *Background* do Personagem.

Alguns dos Kit são de Personagens membros das principais Escolas de Magia e Sociedades Secretas do século XIV. O Mestre pode vetar qualquer Kit que não esteja de acordo com o tipo de Campanha que deseja realizar. Em cada Kit, estarão disponíveis as seguintes informações:

- **Fundação, Base, Atuação, Personalidades** e **Graus** das Escolas de Magia.

- Descrição de como surgiu esse tipo de Personagem e explicação de como ele é. Inclui o **Histórico** no caso de se tratar de uma Escola de Magia.

- Ficha do Kit: apresenta o **Custo** em Pontos de Aprimoramento e de Perícia; **Perícias** dadas pelo Kit (primeiro as Perícias relacionadas a combate seguidas nas Perícias comuns); **Aprimoramentos** dados pelo Kit; **Pontos de Magia, Formas e Caminhos Preferidos** (se tiver Poderes Mágicos); **Pontos de Fé** e **Pontos Heróicos**.

Os Kits são exemplos de como se pode montar um Personagem. De modo algum a escolha de um Kit pode ser obrigatória. Fique à vontade para criar seus próprios Kits ou alterar os existentes, sempre com aprovação do Mestre.

Guerreiro

O Guerreiro é, sem dúvida, o **Kit** mais comum de ser encontrado na Idade Média. Geralmente é uma alma aventureira presa no corpo de um camponês. Como somente os nobres podiam tornar-se Cavaleiros, os Guerreiros sonham em um dia conseguir prestar favores ao Senhor Feudal, a algum Cavaleiro famoso, ao Governador ou mesmo ao Rei, e serem proclamados Cavaleiros.

Durante as Cruzadas, muitos Guerreiros foram recrutados pelos Templários para ajudarem a combater na Guerra Santa e acabaram viajando pelo mundo conhecido (e até em algumas partes do mundo desconhecido).

Guerreiro

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Espada Longa 40/40, Machado de Combate 30/20, Escolha outra arma 20/10, Escolha uma manobra de combate (50), Manipulação (Intimidação 20%), Montaria 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Ranger

Rangers são Guerreiros treinados pelos celtas ou por outros Rangers, que aprenderam os segredos das florestas. Mal vistos nas cidades, muitas vezes são tidos como servos dos Demônios da Floresta. Porém, seu trabalho é muito apreciado por Aventureiros e Ladrões de Tumbas, bem como Magos que estejam a procura de ervas místicas ou especiais que só podem ser encontradas nos recantos mais distantes das florestas de Novgorod.

Rangers mais experientes chegam a ter contato com criaturas da floresta como dríades, goblins ou mesmo os elfos. Costumam ser bem vistos pelos Druidas.

Ranger

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.
Perícias: Arco Longo 40/0, Espada Curta 30/30, Adaga 0/20, Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Ciências (Herbalismo 10%), Furtividade 20%, Montaria 30%, Rastreio 30%, Sobrevivência (Floresta) 40%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Guarda-Costas

Guarda-Costas são Guerreiros recrutados por Magos ou Mercadores para protegê-los ou proteger as mercadorias muito valiosas. Recebem por dia de trabalho, por missão ou pelo valor da mercadoria protegida. Viajam muito através da Europa e estão sempre conhecendo pessoas novas que lhes fornecem emprego ou que lhes indicam a novos empregadores.

A palavra de honra de um Guarda-Costas é sagrada, assim como sua reputação. Duvidar de sua palavra é um caminho certo para enfurecê-los.

Guarda-Costas

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.
Perícias: Espada Curta 40/30, Adaga 40/20, Escolha outra arma 0/30, Manobra de Combate (Luta às Cegas (40)), Etiqueta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Montaria 30%, Sobrevivência (Escolha um Ambiente) 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Caçador de Recompensas

Os Caçadores de Recompensas podem ser encontrados nas tavernas espalhadas pelas cidades. Especializaram-se em procurar ou eliminar pessoas foragidas. A Igreja costuma manter equipes de Caçadores de Recompensa à postos para perseguir pessoas acusadas de feitiçaria que acham que conseguirão escapar das mãos divinas. Muitas vezes, o Caçador de Recompensas especializa-se em caçar criaturas mais perigosas, como Vampiros ou Demônios.

Há rumores de que existam Sociedades Secretas e Guildas de Caçadores de criaturas sobrenaturais, que recebem muito dinheiro de Ordens de Magos para capturar criaturas especiais, usadas em seus rituais e feitiçarias. Entrar para uma dessas Ordens pode trazer muito dinheiro, mas os riscos são proporcionais.

Caçador de Recompensas

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.
Perícias: Escolha uma arma 30/30, Armadilhas 30%, Arrombamento 20%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Furtar 15%, Furtividade 25%, Manipulação (Interrogatório 25%, Intimidação 25%, Lábia 20%), Investigação 40%, Rastreio 40%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 10%, Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Arqueiro

Os Arqueiros eram camponeses fracos (ou covardes, segundo as más línguas) demais para vestirem armaduras e irem para a frente de batalha. Permaneciam na retaguarda, disparando suas setas mortais contra os inimigos.

Arqueiros também são caçadores especializados na arte de atirar com arco-e-flecha e muitos são capazes de derrubar um urso com uma flechada certeira. Conhecem muitas técnicas de emboscada e freqüentemente são contratados para supervisionar a segurança de castelos ou torres. Alguns Arqueiros vivem de caçar animais perigosos ou raros e vender suas peles nos mercados das grandes cidades, onde adquirem grande renome.

Arqueiro

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Escolha um Arco 40/0, Espada Curta 20/20, Camuflagem 20%, Ciências (Herbalismo 20%), Escutar 30%, Furtividade 20%, Montaria 30%, Rastreio 20%, Sobrevivência (Floresta) 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.



Paladino

Os Paladinos são descendentes das tradições da Ordem do Graal (a Távola Redonda do Rei Arthur) e precisam fazer o voto de castidade, honestidade e pobreza (e se quebrarem qualquer um desses votos serão punidos com a perda de seus poderes, ou até uma maldição imposta pelos deuses por terem traído a confiança e apoio deles).

Paladinos são solitários, mas às vezes costumam andar junto com pequenos grupos compostos de escudeiros, clérigos e outros colegas Cavaleiros.

Muitos Paladinos desenvolvem poderes divinos, como abençoar água, curar feridas com as mãos e imunidade a algumas doenças (até mesmo a temida Peste Negra).

Paladino

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 380 pts. de Perícia.
Perícias: Etiqueta 30%, Heráldica 20%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Latim 30%), Legislação 30%, Manipulação (Empatia 20%, Intimidação 20%, Liderança 20%), Montaria 30%, Rastreio 20%, Religião 30%, Sobrevivência (Floresta 20%, Montanha 30%), Espada Longa 40/40, Lança 40/25, Adaga 40/30, Esquiva 25%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 1, Sortudo, Alma Pura, Status.
Pontos de Fé: 3 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Mercenário

Os Mercenários são Guerreiros que colocam suas espadas à venda para aquele que pagar mais. São muito procurados nas cidades mercadoras (Veneza, Florença, as Ilhas Gregas, Antuérpia e a região do Flandres) para realizarem missões de todos os tipos (desde proteção de cargas valiosas até o roubo de mercadorias de outra guilda). Muitos mercenários são foras-da-lei e mau caráter, mas existem muitos Mercenários que tentam manter uma vida digna e honesta, honrando seus acordos. Esses Mercenários são difíceis de serem encontrados e são contratados a peso de ouro. A reputação de um Mercenário é seu bem mais precioso.

Mercenário

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.
Perícias: Espada Longa 40/40, Adaga 20/20, Escolha outra arma 20/20, Armadilhas 20%, Investigação 20%, Manipulação (Interrogatório 20), Primeiros Socorros 20%, Rastreio 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Cavaleiro

Cavaleiros são nobres que treinaram desde a infância a arte do combate armado. Começaram sua carreira como escudeiros, até atingirem a idade de quinze anos, quando finalmente começam o treinamento com espadas, escudos e lanças.

Sua maior função é proteger as terras de sua família, mas às vezes o espírito de emoção fala mais alto. Muitos Cavaleiros são recrutados pela Igreja, pelos Templários e pela Inquisição para realizarem serviços e participarem de guerras religiosas contra os muçulmanos.

Um Cavaleiro vive de seu Nome, sua Honra e sua Glória, que conquista vencendo outros Cavaleiros em justas (torneios), guerras santas, conquistas de terra ou na vitória sobre os inimigos de sua família.

Todo Cavaleiro precisa de um **brasão**, que representa suas armas e as armas de sua família. Esse Brasão é estampado na armadura (que muitas vezes carrega também as cores do brasão) e em seu escudo.

Cavaleiro

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Lança de Justa 40/40, Espada Curta 30/20, Adaga 20/10, Etiqueta 50%, Heráldica 50%, Ciências (História 20%), Idiomas (Idioma Nativo 20%), Montaria 30%, Religião 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Ladrão

Um dos Kits menos favorecidos socialmente, o Ladrão nada mais é do que um camponês cansado de sua vida miserável que escolheu o caminho do crime.

Ladrões podem ser encontrados em cidades grandes, escondidos em guildas ou misturados a comerciantes comuns, sempre à espera do próximo bote.

Existem vários tipos de Ladrões: desde os arrombadores, assaltantes e ladrões de estrada até os mais sofisticados ladrões de igrejas e templos religiosos. Na Idade Média, quase todos os objetos sacros eram construídos em ouro, prata e gemas, o que despertava a cobiça dos Ladrões (embora o medo de ser capturado ainda fosse grande, ou pior ainda, o medo de queimar no Inferno pelos seus pecados).

Muitos Ladrões, como **Robin Hood**, usavam deste método para distribuir melhor a renda entre as camadas mais pobres da população. Mascarados, roubavam dos nobres e dos ricos para sustentar e auxiliar os pobres. Esses heróis eram aclamados e protegidos pelo povo, mas odiados pelos governantes.

Um Ladrão não é, necessariamente, uma pessoa má. É apenas um fora-da-lei. A decisão sobre uma conduta bondosa ou malévola cabe ao Jogador.

Ladrão

Custo: 2 ponto de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Adaga 40/20, Armadilhas 30%, Arrombamento 30%, Barganha 10%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Escapismo 30%, Escutar 20%, Falsificação 20%, Furtar 40%, Furtividade 30%, Joalheria 20%, Subterfúgio 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Ladrão de Tumbas

Uma das profissões sombrias mais rentáveis da Idade Média (e também das mais perigosas), os Ladrões de Tumbas são contratados por seitas necromânticas ou Magos isolados para invadir, roubar e saquear tumbas, templos e mausoléus. Eles não têm nenhum tipo de ressalva quanto a invadir locais sagrados ou amaldiçoados para completar suas missões.

Existem basicamente dois tipos de Ladrões de Tumbas: os que trabalham para as Ordens Necromânticas e os que comercializam o produto de seus roubos nas feiras, mercados e guildas das grandes cidades.

Muitos desses "especialistas" encontram-se em missões no norte da África onde as lendas dizem que existem centenas de tumbas encobertas pelas areias do deserto, esperando a sorte e os astros estarem nas posições corretas para serem reveladas ao mundo. Ao contrário de seus colegas que agem em cemitérios e mausoléus europeus repletos de armadilhas sobrenaturais, estes Aventureiros enfrentam armadilhas mecânicas extremamente engenhosas, venenos e maldições de antigos faraós.

Ladrões de Tumbas jamais se identificam como tal abertamente, na medida em que suas atividades são ilegais em diversas localidades e muito mal vistas pela população em geral. Costumam precisar dos serviços de guias, sábios, tradutores e carregadores com relativa freqüência, e de Guarda-Costas, Guerreiros e Mercadores em outras oportunidades.



Ladrão de Tumbas

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Adaga 30/30, Armadilhas 40%, Arrombamento 30%, Barganha 10%, Camuflagem 20%, Ciências (História 40%), Escapismo 20%, Furtar 20%, Investigação 20%, Joalheria 20%, Línguas Antigas (distribuir 30 pontos em até 3 Línguas), Pesquisa 30%, Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Jogador

Não é propriamente uma profissão, mas muitos viviam dos jogos de cartas e dados na Idade Média. O Jogador típico passa boa parte de sua vida viajando, seja para encontrar locais novos onde não seja conhecido, seja fugindo daqueles que perderam grandes somas de dinheiro e querem se vingar, seja fugindo para não pagar o que deve.

Este Kit é recomendado apenas com a aprovação do Mestre, porque foge um pouco do clima de horror presente em ARKANUN (este **Kit** está voltado mais para Campanhas de Aventura e Ação).

Apesar disso, dizem existir aqueles Jogadores que costumam brincar com almas, destinos e poderes, negociando e apostando com Anjos, Demônios e Magos...

Jogador

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.
Perícias: Adaga 20/30, Barganha 20%, Etiqueta 20%, Falsificação 40%, Intimidação 20%, Jogos de Azar 50%, Manipulação (Empatia 50%, Lábia 30%), Subterfúgio 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Contatos e Aliados 1.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Menestrel

Na Idade Média, eram poucos aqueles que sabiam ler ou escrever, por isso, a profissão de Menestrel era muito respeitada, pois eram eles quem transmitiam notícias, acontecimentos e histórias passadas em outros reinos.

Os Menestréis viajavam de cidade em cidade levando textos religiosos, peças de teatro e números musicais (geralmente com aprovação da Igreja, mas nem sempre). Encontravam-se em determinadas épocas do ano para trocarem poemas, músicas e histórias. Os festivais mais conhecidos eram Frankfurt, Bremem e Hamburg, que chegavam a ter centenas de Bardos, sem contar os festivais celtas da Primavera, onde os melhores sonetos recebiam prêmios dos druidas e das Ordens de poetas.

Menestrel

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.
Perícias: Atuação 40%, Camuflagem 20%, Ciências (História 30%), Disfarce 20%, Etiqueta 40%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Ler e Escrever 20%), Instrumento Musical (escolha um) 50%, Investigação 10%, Manipulação (Lábia 20%, Sedução 20%), Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Contatos e Aliados 2.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Menestrel Sombrio

Uma divisão dentro dos Menestréis surgida no século XII, cujos integrantes foram corrompidos pela Magia negra e passaram a dedicar-se aos poemas sombrios, versos satânicos e odes necromânticas.

Dizem que esses Menestréis são capazes de animar os mortos, que fazem pactos com Demônios e que são capazes de ressuscitar aqueles que não tiveram um enterro cristão... por um preço.

Alguns dos chamados Menestréis Sombrios são, na verdade, Menestréis que foram perseguidos pela Igreja Católica por causa de suas músicas, seja porque atacavam a Igreja, sejam porque falaram algo que não agradou a algum clérigo ou nobre poderoso.

Por outro lado, muitos dos Menestréis Sombrios são necromantes também. Procuram contatos com Ordens de Magia, trocando rituais, textos e pergaminhos antigos por informações sobre ocultismo, rituais e poções. A palavra e a fama de um Menestrel vale mais do que sua vida.

Note que, para alguém que não conhece o Personagem, não há nenhuma diferença visual entre um Menestrel e um Menestrel Sombrio. Trata-se de um disfarce inerente ao Personagem.

De modo geral, o Menestrel Sombrio fará o que estiver ao seu alcance para manter as aparências, na medida em que os Menestréis são muito bem quistos pela sociedade medieval, enquanto os Menestréis Sombrios, uma vez descobertos, são perseguidos por muitas facções, inclusive a Inquisição.

Apesar de possuírem um talento natural para Magia, os Menestréis Sombrios não são aceitos em Escolas de Magia e Sociedades Secretas. Isso se deve ao caráter excessivamente festivo e bajulador que eles tendem a ter, além de uma certa dificuldade de agir em grupo.

Assim como acontece com o Kit Ladrão, o Menestrel Sombrio não é, obrigatoriamente um Personagem mau. Tal característica acontece em decorrência do *Background* do Personagem e da conduta que o Jogador escolher, mas não é parte integrante do Kit.

Menestrel Sombrio

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Atuação 40%, Camuflagem 20%, Ciências (História 20%), Disfarce 30%, Etiqueta 30%, Falsificação 20%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Ler e Escrever 20%), Instrumento Musical (Escolha um) 50%, Investigação 20%, Manipulação (Lábia 30%, Sedução 30%), Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1, Pontos Heróicos 1, Aliados e Contatos 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Arkanun, Humanos.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 1 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Espião

Durante uma guerra, informação sobre as forças do inimigo é uma das maiores armas de um exército.

Seja entre Reinos, Guildas ou Ordens de Magia, a função de Espião é uma das mais valorizadas (e arriscadas) entre as funções militares.

Espiões são especializados em infiltrar-se nos mais altos níveis do clero, da corte ou de organizações e conseguir informações valiosas. Às vezes permanecem infiltrados por meses, ou até anos dentro de uma mesma organização.

Espiões são contratados por quase todas as Ordens de Magia, para observar os movimentos de seus inimigos (e aliados) em outras cidades; também são empregados por Guildas de comerciantes em grandes cidades.

Espião

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 330 pts. de Perícia.
Perícias: Punhal 20/30, Arrombamento 40%, Camuflagem 40%, Disfarce 40%, Escapismo 30%, Escutar 50%, Etiqueta 20%, Falsificação 20%, Interrogatório 30%, Manipulação (Lábia 30%, Tortura 20%), Primeiros Socorros 20%, Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Aliados e Contatos 2, Sociedade Secreta 1.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Contrabandista

Um Contrabandista reúne as melhores (?) habilidades de um Espião, de um Ladrão e de um comerciante. Sua especialidade é conseguir (por meios legais ou escusos) objetos, artefatos ou mercadorias, transportá-las até um local onde sejam boicotadas, proibidas ou difíceis de serem encontradas e negociá-las pelo melhor preço (escapando das garras da Igreja, da Milícia e de outros Contrabandistas).

Muitos Contrabandistas fizeram grande fama trazendo especiarias do Oriente e da África para a Europa, vencendo as rotas "oficiais" de Veneza, Florença e Gênova. É claro que isso não agradou as companhias mercadoras...

Contrabandista

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Barganha 50%, Empatia 30%, Escutar 30%, Etiqueta 20%, Falsificação 40%, Joalheira 30%, Manipulação (Lábia 30%), Navegação 20%, Subterfúgio 30%,
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Aliados e Contatos 3.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 1 por nível.



Assassino

Assassinos são Espiões especializados na fina arte de eliminar indivíduos inconvenientes. São mestres na fabricação de venenos (e antídotos), armadilhas, disfarces, arrombamentos e outros.

Esses Espiões costumam aprender técnicas de luta tão eficientes quanto os melhores Guerreiros, além de conhecimentos de demolições, falsificação e camuflagem.

Não é raro um mesmo Assassino ser contratado por duas Guildas rivais para assassinar pessoas importantes em ambos os lados. Também acontece de um Assassino de renome receber duas ou até três vezes pelo mesmo serviço.

Traidores, vilões e nobres insatisfeitos também são grandes contratadores de Assassinos, mas nesses casos, todo cuidado é pouco...

Naturalmente, um Assassino não se apresenta como tal. Ele prefere declarar ser um Jogador, Mercador, viajante ou Guerreiro (de fato, ele dirá ser aquilo que aparenta).

Obs.: O termo "assassino" não era usado na Idade Média com este significado. Os assassinos eram os membros da Ordem de Hassan (página 47). Optamos por denominar o Kit desta maneira para facilitar a compreensão por parte de Jogadores e Mestres.

Assassino

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.
Perícias: Punhal 30/10, Zarabatana 20/0, Armadilhas 20%, Arrombamento 30%, Camuflagem 30%, Disfarce 30%, Escapismo 20%, Falsificação 10%, Furtar 10%, Furtividade 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%, Subterfúgio 10%, Venenos 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Aliados e Contatos 1.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Alquimista

Alquimistas são mestres em poções, elixires, óleos, venenos e perfumes mágicos. Sua Magia é resumida em frascos contendo líquidos raríssimos que, quando combinados, formam as mais diversas poções e efeitos.

Escolhem grandes cidades para viver, de preferência próximas a grandes rotas comerciais, onde podem estar sempre em contato com mercadores para obterem especiarias, ervas e elixires necessários para suas experiências. Alquimistas estão sempre aliados com Feiticeiros e Ordens de Magia, que costumam requisitar seus serviços com freqüência.

Em geral, Alquimistas vivem uma vida muito agitada, sempre em busca de novos ingredientes para suas experiências (leia-se escamas, penas, pêlos e outras partes de criaturas muito perigosas).

Alquimista

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.
Perícias: Barganha 40%, Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Cabala 30%, Ocultismo 30%, Rituais 30%), Idiomas (Hebraico 20%, Ler e Escrever Idioma Nativo 25%, Ler e Escrever Hebraico 35%), Medicina 25%, Primeiros Socorros 25%, Subterfúgio 20%, Venenos 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1, Pontos Heróicos 1, Aliados e Contatos 1, Biblioteca 1, Recursos 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Plantas e Humanos.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Mercador

Mercadores são comerciantes especializados em algum tipo de bem (seja vinhos, comidas, carnes, especiarias, cerveja, armas, elixires, estátuas, ouro, jóias ou outros objetos de importância comercial).

Uma Campanha centrada em Mercadores permite que os Personagens conquistem espaços dentro de perigosas rotas de navegação, enfrentando outros Mercadores (e Guildas) ou mesmo administrando sua própria Guilda de Mercadores.

Mercadores contratam Guarda-Costas, Alquimistas, sábios e Guerreiros para auxiliá-los em suas jornadas, bem como costumam transportar todo tipo de pessoas em seus barcos/caravanas, o que os propicia uma vida repleta de aventuras e emoções.

Mercador

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (Atuação 10%), Barganha 50%, Ciências (História 10%), Escutar 10%, Etiqueta 30%, Falsificação 10%, Joalheria 40%, Manipulação (Empatia 30%, Lábia 30%), Pesquisa 10%, Religião 10%, Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Recursos 3.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Herbalista

Também chamado em algumas Ordens de *Druidas Romanos*, os Herbalistas eram Magos especializados em elixires, poções, ervas e outros medicamentos que antes eram exclusivos das Ordens Celtas.

Mais tarde, durante o século XI, os Herbalistas tornaram-se comuns nas grandes cidades, como médicos ou enfermeiros muitas vezes até tolerados pela Igreja (nas cidades mais afastadas dos grandes centros religiosos).

Os Herbalistas possuíam muitos contatos com Mercadores, Alquimistas e Ordens Secretas.

Herbalista

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Armadilhas 40%, Barganha 30, Ciências (Herbalismo 50%, História 20%), Ciências Proibidas (Rituais 20%), Etiqueta 10%, Heráldica 10%, Medicina 20%, Primeiros Socorros 20%, Sobrevivência (Floresta 40%), Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1, Aliados e Contatos.
Formas e Caminhos Preferidos: Plantas, Entender.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Padre

Diferente de um Inquisidor, os Padres são menos radicais e severos com os camponeses do que seus irmãos treinados na Santa Doutrina Romana. Para maiores detalhes sobre o Tribunal da Santa Inquisição, consulte o RPG INQUISIÇÃO.

Padres são nascidos nas cidades, filhos de camponeses que conviveram com a pobreza e com os problemas enfrentados pelos trabalhadores (a Peste Negra, os abusos do Clero, a ajuda dada pelas Ordens de Magos e Feiticeiros etc.).

Eles têm uma visão muito mais tolerante dessas Ordens do que os membros mais eclesiásticos da Igreja, o que ocasiona muitas guerras ideológicas (e, dependendo do poder político do perdedor da discussão, pode se transformar rapidamente em uma caça às bruxas pelo "vencedor" do debate).

Padres e Inquisidores possuem os mesmos poderes dentro da Igreja; a principal diferença entre eles reside na atitude em relação aos Magos e Bruxas. Enquanto um Inquisidor não hesitará em atacar um grupo de Feiticeiros, um Padre poderá conversar com eles, negociar e, em alguns casos, até aliar-se secretamente a eles.

Padres não podem ser Magos, na medida em que a fé católica não permite (1º Mandamento: Amar a Deus sobre todas as coisas).

Padre

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.
Perícias: Barganha 30%, Burocracia 10%, Ciências (História 20%), Escutar 10%, Etiqueta 20%, Heráldica 10%, Idiomas (Latim 30%, Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Ler e Escrevrr Latim 20%), Manipulação (Empatia 30%, Interrogatório 20%), Religião 50%.
Aprimoramentos: Pontos de Fé 2, Clero 1, Recursos 1.
Não podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos.
Pontos de Fé: 2 + 1 por nível.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 1 por nível.



Druida

Druidas (do celta *Conhecedor do Carvalho*) são os Feiticeiros celtas, membros da classe mais educada, culta e instruída dos antigos celtas. Veneradores da natureza, os Druidas estão em comunhão com as plantas e os animais da floresta e esses os reconhecem como aliados e conselheiros, ajudando-os à sua maneira. Os primeiros relatos dos Druidas vieram do século 3 AC, quando as legiões romanas encontraram os primeiros acampamentos celtas.

Uma vez por ano, os Druidas se reuniam em um local sagrado, na floresta de Carnutes, que era considerada mágica para eles (na verdade, essa parte da floresta abria-se para um recanto místico em Arcádia, onde os Druidas podiam fazer suas reuniões em paz e tranqüilidade nesse período do ano). Nessa reunião, os Druidas discutiam os problemas, disputas e descobertas feitas pela Ordem.

Druida

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.
Perícias: Cajado 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Navegação 20%, Pesquisa 40%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1, Sociedade Secreta 1.
Formas e Caminhos Principais: Animais, Plantas
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Mago

Os Magos eram os conhecedores da Alquimia, da Cabala e do Ocultismo na Idade Média. Os Feiticeiros eram muito invejados, temidos e odiados pela Igreja Católica, que sempre os perseguia com seus exércitos de Gladius Dei (soldados Inquisidores).

Existiam diversas Escolas de Magia durante o século XIV, cada uma especializada em uma área de estudos. Você deve especificar qual Escola de Magia seu Personagem pertence.

Considere que todos eles possuem os Aprimoramentos Sociedade Secreta 2 e Pontos Heróicos 1, além dos demais listados. Algumas das Escolas conhecidas são:

A Escola de Pyros

Também chamados **Warlocks**.
Fundação: 109 DC.
Base: Europa (Turquia e Europa Oriental).
Atuação: toda a Europa, principalmente França e Espanha.
Personalidades: Balor, Mithras (deus persa do fogo), Pyros, Nero (imperador romano), Sacerdotes de Mitras, "Aquele cujo nome não deve ser pronunciado" (o incendiário da Biblioteca de Alexandria), Torquemada.
Graus: Possuem poucos graus. Os dois primeiros são cumpridos em cinco a dez anos, com cerca de dez subdivisões entre eles. As Cabalas são formadas por dez a doze Magos, comandados por um Mestre do Templo. Nos círculos internos estão os mais velhos entre os Magos, e às vezes algum Demônio do fogo.
Primeiro Círculo: Aprendiz, Irmão de Templo e Mestre do Templo.
Segundo Círculo: Ignem Magister ad Balor (os juízes), Ignem Praetor ad Balor (os diplomatas).
Terceiro Círculo: Formado pelos trinta e dois Magos mais poderosos da Escola de Pyros.
Comandante Chefe: Balor.

Histórico

Existem duas Escolas de Magia especialistas em Fogo. A Escola de Pyros e os Magos Vermelhos. Alguns séculos antes da Inquisição, todos os Magos do Fogo eram ensinados por dois poderosos irmãos Demônios de Infernun chamados Gratt e Histell. No ano de 109 DC, o Demônio Gratt foi desafiado por um discípulo, o Demônio de nome Balor, de Arkanun. Balor era um Mago muito poderoso, que aprendeu suas artes místicas em Arkanun orientado pelo Demônio do Fogo Pyros, e apenas aperfeiçoou sua arte na Terra. Balor enfrentou e destruiu Gratt em um combate místico.

Por direito, reivindicou o controle da Escola do Fogo. Histell negou o pedido, mas Balor, auxiliado por vários seguidores que o apoiavam, tentou um ataque surpresa à fortaleza de Histell, no deserto de Gobi.

O ataque falhou e muitos Magos de ambos os lados foram mortos. As forças derrotadas de Balor fundaram a escola de Pyros, em homenagem ao Demônio Pyros, que ensinou a Balor as artes mágicas.

Dizem as lendas que Balor não passou de um marionete nas mãos de Pyros e que um dia esse demônio retornará a Terra para reivindicar para si o controle unificado da Escola de Magia do Fogo. Enquanto esperam pelo fatídico dia, as duas Escolas de Magia enfrentam-se de todos os modos possíveis, seja através de intriga, força bruta, ataques diretos e indiretos e até mesmo pactos com a Inquisição de ambos os lados.

Escola de Pyros

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.
Perícias: Escolha uma arma 40/40, Armadilhas 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Ocultismo 30%, Rituais 30%), Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Escolha outro Idioma 30%) Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Religião 30%, Sobrevivência (Escolha um Ambiente) 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Principais: Fogo, Criar.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Os Magos Vermelhos

Fundação: 3200 AC, Egito e Norte da África.
Base: originalmente Ur, na Babilônia. Atualmente no deserto de Gobi, na Mongólia.
Atuação: norte da África e Europa Mediterrânea.
Personalidades: Histell (de Infernun), Bhaal, Tiamat.
Graus: A ordem possui dois Círculos. Cabalas são formadas quase exclusivamente por membros do Primeiro Círculo, tendo o Mestre do Templo a função de protetor e líder. Os membros do Segundo Círculo são auditores e coordenadores entre as Cabalas, e diplomatas ou Diáconos se necessário.
Primeiro Círculo: Aprendiz, Sacerdote do Fogo, Irmão de Histell, Mestre do Templo.
Segundo Círculo: Ignem Magister (os juízes), Ignem Praetor (os diplomatas), Ignen Quaesitor (os carrascos).
Círculo Interno: Supostamente trinta membros.
Comandante: Histell (há mais de 1200 anos).

Histórico

Depois da cisma da Escola do Fogo, os Magos que continuaram no grupo original mudaram seu nome para Magos Vermelhos, para que sempre fosse lembrado o sangue derramado de seus companheiros de batalha.

Os Magos Vermelhos aprendem o Ritual *Crânios do Conhecimento* no início de seu treinamento, pois a aquisição de crânios inimigos é sinônimo de poder entre os Magos e sua hierarquia é mantida através da quantidade e qualidade de inimigos derrotados.

Como antes da cisma, qualquer um pode desafiar Histell para um confronto místico, mas nos últimos 1200 anos, nenhum Mago conseguiu derrotá-lo. Lendas mencionam 18 pontos de Focus em Fogo. Ele é um Demônio de escamas vermelhas, magro, com membros longos e garras muito afiadas em suas mãos. Tem 5 metros de altura e aparência de um lagarto. Dizem que à distância confunde-se com um dragão vermelho, mas isso são apenas lendas, pois nenhum adepto jamais o viu, ou pelo menos não sobreviveu para relatar.

Os Magos Vermelhos se vestem com robes vermelhos cobertos de runas durante os ritos e cerimônias.



Magos Vermelhos

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.
Perícias: Escolha uma arma 40/40, Armadilhas 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Ocultismo 30%, Rituais 30%), Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Escolha outro Idioma 30%) Manipulação (Interrogatório 10%), Religião 30%, Sobrevivência (Escolha um Ambiente) 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Principais: Fogo, Controlar.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Os Magos Aquos

Conhecidos secretamente com o nome de **Dagon**.
Fundação: 6.000 AC na Polinésia
Base: Ilhas da Polinésia
Atuação: cidades costeiras
Personalidades: nenhuma conhecida.
Graus: a ordem é composta de dois Círculos de Mistérios. O primeiro com 7 graus de iniciação e o segundo com 3 graus superiores. Todo Mago Aquo do Primeiro Círculo é auxiliado por um mentor do Segundo Círculo, que acompanha de perto seu aprendizado. Cada Cabala compreende de 4 a 7 Magos, coordenados por um Mago de grau superior. Acima, podemos ter um Mestre do Templo (até dois por cidade, não importando o tamanho dela). Os três graus maiores do Primeiro Círculo dizem respeito a reinos. Os membros do Segundo Círculo atuam como juízes, viajando e vistoriando os Templos. Para a obtenção de cada um dos graus, o iniciado deve passar por uma série de testes de Magia e lealdade, realizados a cada solstício de Inverno.

- **Primeiro Círculo:** Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre Secreto de Stygia, Mestre Guardião dos Segredos, Mago Supremo das Ilhas.
- **Segundo Círculo**: Grande Inspetor do Templo, Mestre da Grande Obra, Guardião do Nome Impronunciável.
- **Círculo Interno**: Desconhecido.

Histórico

Os Magos Aquos são os descendentes do grande deus polinésio Kthulhu (Cthulhu, na versão ocidental) e de Dagon, deus do mar. Esses dois deuses apareceram na Terra muitos séculos antes de Cristo, vindos de Arkanun através de um portal aberto por seus adoradores. Eles nasceram em Tenebras e através de Rituais vinham passando através dos planos, desde 40.000 AC.

Negucithall é atualmente o líder dos Magos Aquos e reside na Polinésia. Através de Rituais, Negucithall espera um dia poder acordar Kthulhu das profundezas do oceano para que ele possa reinar mais uma vez sobre a Terra.

Por sua própria natureza cabalística, os Magos Aquos são inimigos mortais de Escola de Pyros e dos Magos Vermelhos.

Magos Aquos

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Herbalismo 10%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Arkanun 30%, Astrologia 20%, Ocultismo 40%, Rituais 40%, Teoria da Magia 30%), Esportes (Natação 30%), Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%), Navegação 10%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1.
Formas e Caminhos Principais: Água, Trevas.
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Os Magos Atlantes

Fundação: 8.000 AC, Atlântida.
Base: Nenhuma.
Atuação: Qualquer cidade costeira.
Personalidades: Poseidon, Galesh, Jarr, a princesa Seyfried.
Graus: a ordem é dividida em três Círculos de Mistérios, representando os três setores que formavam a Cidade de Atlântida. Cada um deles possui quatro divisões internas.

As Cabalas em cada cidade são formadas por membros de um mesmo Círculo de Mistérios. Os Mestres de cada Círculo respondem diretamente ao Arquiteto ou Intérprete dos graus seguintes, e assim por diante. Um membro dos Magos Atlantes possui conhecimento apenas de UM mentor do grau superior por questões de segurança, mas também é vigiado por pelo menos um Observador (sempre de grau superior). Caso algo ocorra a seu mentor, membros do Círculo mais interno designam um outro mentor para acompanhar o Mago.

Da mesma forma, um Mago Atlante sempre será responsável por alguns membros de grau inferior (ou será seu Observador).

Para a obtenção de cada grau, o membro deve realizar árduos Rituais relacionados com o oceano e com os mares, que demoram semanas ou meses para serem completados. Rituais de Passagem para os Círculos internos só ocorrem quando o candidato realiza missões realmente importantes para a ordem.

Os cristais contendo as essências de Spiritum eram os objetos místicos que forneciam energia para a cidade de Atlântida. Quando ela afundou, muitos dos cristais que faziam as máquinas místicas funcionarem foram quebrados, provocando ondas espaço-temporais na região onde ficava a ilha fantástica (local que hoje é chamado Triângulo das Bermudas).

Primeiro Círculo: Neófito, Aprendiz, Companheiro, Mestre.
Segundo Círculo: Arquiteto, Sábio das Ilhas, Filósofo de Thebas, Sublime Príncipe.
Terceiro Círculo: Intérprete dos Hieróglifos, Arquiteto da Torre Misteriosa, Pontífice do Sagrado Templo de Poseidon, Pontífice Magister.
Círculo Interno: Desconhecido.

Histórico

Há 10.000 anos, Poseidon, um deus de Éden, reuniu cerca de uma centena de Anjos de Paradísia na Terra. Utilizando-se de Magias e Rituais muito poderosos, os Anjos construíram a cidade de Atlântida, e nela viveram durante muitos séculos, até que Poseidon precisou vir a Terra para resolver alguns problemas com seu filho e descobriu a cidade reluzente.

Irado por razões que os Atlantes ignoravam, Poseidon destruiu todo o continente onde se localizava Atlântida, afogando e matando os habitantes da cidade.

Mas entre os habitantes estavam os três mais poderosos Magos Atlantes. Galesh, Jarr e a princesa Seyfried, que conseguiram sobreviver e fugir para outro continente.

Eles permaneceram incógnitos por alguns anos, mas logo retomaram suas atividades separadamente, o que ainda não foi explicado.

Até hoje restam muitas dúvidas sobre o que realmente aconteceu com Atlântida. Alguns dizem que ela está em algum lugar do oceano, coberta pelas águas; outros dizem que a cidade conseguiu sobreviver por causa das ondinas (os elementais da água), e que hoje coexiste na Terra e em Arcádia.

Os três Magos sobreviventes fundaram cada um sua própria Ordem dentro da Escola de Magias. As Ordens têm enfoques diferentes sobre a Magia, mas não podem ser consideradas rivais. Em caso de ameaça ou perigo, podem se unir contra inimigos comuns, mas a aliança será breve.

Magos Atlantes

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (História 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Atlândida 50%, Ocultismo 40%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Esportes (Natação 30%), Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%).
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Preferidos: Água, Terra.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Escola de Yamesh

Também chamados **Magos Renascentistas** ou **Magos Bíblicos**.
Fundação: 4,000 AC, Egito; século XV, Itália.
Personalidades: Moisés, Abraão, Noé, Temístocles, São João Batista, São Pedro, São Linus (bíblicos), Brunelleschi (renascentistas).
Base: Mar Morto, Itália e Europa.
Atuação: Mediterrâneo, Europa e norte da África.
Graus: esta ordem possui apenas 5 graus. Aprendizagem e Iniciação duram cerca de cinco anos, e cada grau posterior também demora de cinco a dez anos dentro da ordem. Um irmão sempre será auxiliado por outro de grau superior e será responsável por um ou mais irmãos de grau inferior.
Os Rituais de Passagem são simples, muito semelhantes ao batismo de São João.
Os graus mais altos possuem contatos com agentes da Cidade de Prata, Anjos Protetores e Captares, e quando morrem, podem vir a ser chamados pelos Anjos Recíperes.
Círculo Externo: Aprendiz, Iniciado nos Mistérios, Sacerdote, Apóstolo, Profeta.
Círculo dos Profetas (atualmente em número de 23).



Histórico

O Magos que mais tarde fundariam a Escola de Yamesh surgiram quando Poseidon veio à Terra em busca de seu filho.

Com ele vieram alguns de seus aprendizes, e segundo a lenda, apesar deles terem sido proibidos de ensinar as artes aos mortais, um deles, de nome Yamesh, se apaixonou por uma mortal e ensinou a ela os segredos das águas.

Quando Poseidon descobriu o romance, capturou Yamesh e o transformou na essência do que hoje se chama Mar Morto.

A mulher conseguiu de alguma maneira escapar, e fundou a Escola de Magia de Yamesh, cujos discípulos existem até os dias de hoje.

Diferentemente de outros casos em que a Escola é remanescente de uma luta ou perseguição, os Magos da Escola de Yamesh não buscam vingança.

Parece haver um ideal de que o grupo sofreu o suficiente no passado e não mais precisa procurar inimigos onde eles não existem. Mas isso não significa que eles não reajam a ataques ou provocações. Outra interpretação é que não é possível lidar com forças como as de Poseidon e tal atitude seria suicida e insensata.

Escola de Yamesh

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (Desenho e Pintura 10%), Ciências (Herbalismo 10%, História 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 20%, Encantamentos 20%, Ocultismo 40%, Rituais 30%, Tarot 30%, Teoria da Magia 30%), Etiqueta 10%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Latim 30%, Ler e Escrever Latim 30%), Linguagem Secreta 30, Religião 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Água, Controlar.
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

A Escola de Luft

Também chamada **Rosa dos Ventos.**
Fundação: 788 DC, Norte da Europa.
Base: Hamburg (Alemanha), Oslo (Noruega).
Atuação: Reinos Nórdicos, Europa e Arcádia.
Personalidades: Kleper Von Sunders, Odin, Thor, Baldur, Dreinsfarr (Dragão), Gandalf, Theodore LaCroix.
Graus: cada Cabala conta com doze a quinze Magos por cidade (às vezes muito mais). Os primeiros quatro graus demoram cerca de três a cinco anos para serem completados e, durante esse tempo, o adepto aprende o Caminho do Ar até dominá-lo, estuda pelo menos um Focus em cada Forma de Magia (sendo Controlar a primeira delas), e um ou dois outros Caminhos. Somente então o iniciado pode passar para o Segundo Círculo dos Mistérios.

Nos próximos graus, o Mestre Cabalista estuda as Formas de Magia Entender, Criar e Controlar, passando por testes específicos em cada uma dessas Formas. Os Grão-mestres da Rosa dos Ventos funcionam como juízes dentro da Escola, resolvendo disputas internas entre os Magos (embora eles possuam um grau de respeito dentro da maioria das Sociedades Secretas e sejam temidos e respeitados por todos os Magos do Arcanorum).

Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.
Segundo Círculo: Cavaleiro do Sul, Cavaleiro do Oeste, Cavaleiro do Norte, Cavaleiro do Leste, Mestre Cavaleiro.
Terceiro Círculo: Grão Mestre da Rosa dos Ventos.
Círculo Interno: Formado pelos doze Grão Mestres mais influentes da Ordem Luft.

Histórico

Os Magos especialistas em Ar criaram em 788 DC a Escola Hermética de Luft, ligada aos Magos da Rosa dos Ventos da Europa e aos Magos da Ordem de Hermes. Esta Escola, fundada por Kleper Van Sunders, mantém seus Magos unidos através de todo o continente conhecido através de seus Rituais de Comunicação únicos e Magias de transporte instantânea.

Seus Magos são muito unidos, como uma espécie de irmandade, e não seria de outra maneira, pois os Magos elementais da Terra são seus principais inimigos. Os Magos de Luft também são conhecidos por seus experimentos com Anjos de Paradísia, devido ao seu interesse pelos céus.

O Círculo Interno dos Ventos (também chamado Ordem do Ventos) se reúne a cada solstício de Inverno para discutir assuntos pertinentes à escola. A reunião se passa nos céus de Arcádia, no ponto onde o reino das Fadas toca os céus de Hamburgo, na Alemanha. Alguns membros do Círculo Interno são Fadas e Anjos.

Seu símbolo é o diamante, que simboliza a pureza e a transparência do ar.

Escola de Luft

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Cajado 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Astrologia 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Etiqueta 10%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Navegação 20%, Pesquisa 40%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Principais: Ar, Controlar.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos do Vácuo

Recomenda-se utilizar apenas como NPC.

Também conhecida como **Thulegessellschaft** e **Magos do Vácuo** (embora o termo seja depreciativo).

Fundação: 1217, Noruega.

Base: Berlim e Buenos Aires.

Atuação: Alemanha, Europa.

Personalidades: Mathias Szachmary.

Graus: muitos dos membros da Thule permanecem infiltrados em outras Escolas de Magia, adotando os graus respectivos da Escola onde estiverem infiltrados. Entre as Cabalas da Thule, os Magos adotam a mesma hierarquia da Ordem Luft. Somente membros da raça ariana passam do Segundo Círculo.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.

Segundo Círculo: Cavaleiro do Sul, Cavaleiro do Oeste, Cavaleiro do Norte, Cavaleiro do Leste, Mestre Cavaleiro.

Terceiro Círculo: Grão Mestre da Rosa dos Ventos.

Círculo Interno: O Círculo Interno está em formação. Sua estrutura e componentes ainda não estão definidas, mas os rumores mencionam que o concenso pode estar próximo.

Histórico

Esta Ordem foi fundada em 1217, quando dois membros do Círculo Interno dos Ventos brigaram e se desligaram da escola de Luft. Mathias Szakmary, senhor dos ventos da Europa Oriental fundou a Escola do Vácuo. Mathias é conhecido como senhor das pestes, pois utilizando seus conhecimentos de Trevas, foi um dos responsáveis pela primeira praga de Minsk, em 1226 DC, vitimando cerca de 80% da vila russa.

O Mago, então, ameaçou contaminar Canterbury e Londres, mas foi detido por Merlin, que o baniu para Arkanun em 1237. Desde então, seus seguidores juraram morte a qualquer Mago que não concorde com as idéias de Mathias. Os Magos do Vácuo são bastante temidos como assassinos e destruidores, mas ainda não estão organizados o suficiente.



Magos do Vácuo

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (História 20%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 10%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Esportes (Natação 30%), Idiomas (Ler e Escrever IdiomaNativo 30%), Linguagem Secreta 30%, Investigação 20%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Inocência 1.

Formas e Caminhos Preferidos: Trevas, Ar.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos da Tempestade

Fundação: 1217, Noruega.
Base: Dinamarca.
Atuação: Europa germânica, América do Norte.
Personalidades: Luigi Canterri, Thor, Paula Jorgensen.
Graus: a ordem está dividida tradicionalmente desde a Idade média em Magos e Guerreiros. No século 20, o termo guerreiro aplica-se também aos assassinos profissionais recrutados.
Cabalas são organizadas em 15 a 20 pessoas, com pelo menos dois ou três membros do Segundo Círculo. A passagem para o Terceiro Círculo demora décadas, e é um árduo trabalho dentro da ordem. Muitos dos Magos mais antigos são Nelfheim ou mesmo Aesires (habitantes de Aasgard).
Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.
Segundo Círculo: Cavaleiro (ou Mago) do Vento Sul, Cavaleiro (ou Mago) do Vento Oeste, Cavaleiro (ou Mago) do Vento Norte, Cavaleiro (ou Mago) do Vento Leste, Mestre Cavaleiro ou Soberano Pontífice.
Terceiro Círculo: Mestre da Ordem (Magos), Cavaleiro Ariano (guerreiros) / Valkírias (mulheres guerreiras).
Círculo Interno: Formado por seis Magos Escolhidos entre todos os Mestres da Ordem a cada 9 anos.

Histórico

Esta Ordem também foi fundada em 1217, quando Luigi Canterri amaldiçoou Mathias Szakmary e desligou-se da Ordem dos Ventos. Os Senhores da Tempestade são um grupo de Feiticeiros que possuem domínio sobre os relâmpagos e as tempestades (Ar + Luz).

Canterri passou algum tempo na Noruega depois da cisma, onde conseguiu o apoio do Anjo Thor, de Paradísia, considerado o Deus dos Trovões pelos Nórdicos. Os Magos da Tempestade escolhem muito cuidadosamente seus discípulos, mas uma vez dentro da Irmandade, o único meio de sair é morrendo.

Os Magos da Tempestade são inimigos mortais dos Magos do Vácuo. Até mesmo um aprendiz atacaria um inimigo imediatamente se ele fosse reconhecido.

Magos da Tempestade

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.
Perícias: Martelo 40/40, Adaga 20/20, Ciências (Herbalismo 10%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Navegação 20%, Pesquisa 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Preferidos: Ar, Luz.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos Petros

Também chamados **Magos Bizantinos**.
Fundação: século VII, em Constantinopla.
Base: desconhecida (provavelmente uma reprodução de Petra, formada em Spiritum através de portais em diversas mesquitas islâmicas espalhadas pelo mundo muçulmano).
Atuação: Todo o mundo ocidental e árabe, especialmente sul da Espanha, Norte da África e Sul da França.
Personalidades: Al Kabahha, Javier Guerrero, vários Anjos muçulmanos.
Graus: Segue a mesma formação da Ordem Mármore. Armas de *hadjar* devem ser conquistadas em árduos Rituais e grandes missões, que podem demorar muitos meses até serem realizadas, NUNCA sendo entregues aos membros do Primeiro Círculo. Caso uma arma de *hadjar* seja roubada, os membros desta Ordem perseguirão o ladrão até o Inferno (literalmente) se necessário for.

Histórico

A Ordem dos Magos Petros, na Turquia, é uma das mais fortes congregações de Magos do Oriente Próximo. Ligados por fortes laços de irmandade, todos os membros desta Ordem são protegidos por Allah e por seus companheiros Magos.

A primeira reunião dos Magos Petros se deu em Bizâncio, século VII AC, durante o cerco e tomada de Constantinopla pelos turcos. Seu líder era Muhammad Al Kabahha, um Mago especializado em metais. Desde então, a força dos Magos muçulmanos tem aumentado bastante e de maneira constante.

Os Magos Petros não possuem ligação com os Anjos ou Demônios, como os outros Magos, mas com os misteriosos Efreetis e Djinns, bem como com alguns Vampiros Rackshasas. Tais conexões fazem deles uma organização bastante poderosa e perigosa, mas que pouco tem a ver com os problemas da Inquisição.

Para os Magos Petros, a invasão das Cruzadas em seus domínios é o problema mais grave. Os Magos Petros não são inimigos declarados de nenhum outro grupo de Magos, com exceção dos Magos católicos.

Magos Petros

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.
Perícias: Cimitarra Curta 40/30, Waqqif 30/20, Armadilhas 10%, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Rituais 30%), Idiomas (Árabe 30%, Ler e Escrever Idioma Nativo 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%), Religião (Islamismo) 30%, Sobrevivência (Deserto 30%).
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Terra.
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem Mármore

Fundação: data desconhecida, em Arkanun.
Base: Arábia.
Atuação: praticamente todo o mundo ocidental.
Personalidades: Jibrill (Anjo muçulmano), Magnus Petraak (em Arkanun), Nemesis, Juliet Mandallus.
Graus: Existem apenas três graus dentro da ordem: Aprendiz (ou Mago Aprendiz), Guerreiro Irmão (ou Mago Irmão) e Mestre Assassino (ou Mago Superior).
Primeiro Círculo: Aprendiz e Irmão.
Segundo Círculo: Formado pelos Mestres Assassinos e pelos Magos Superiores, são os coordenadores dos Templos.
Círculo das Sombras: Formado pelos três maiores Guerreiros e pelo maior Mago de cada região.
Círculo Interno: Formado pelos doze Magos mais influentes de toda a ordem.

Histórico

Os Magos da Ordem de Mármore são assassinos cruéis cuja principal missão na irmandade é colecionar crânios de Magos Aéreos.

A Ordem de Mármore surgiu em 209 AC, na cidade de Atenas, na Grécia. Naquela época, os Magos da Ordem dedicavam-se apenas a estudar filosofia e as ciências herméticas, liderados por um Demônio de Infernun chamado Petraak.

Em 365 DC, Aeritoon, um Demônio dos ventos de Arkanun e inimigo de Petraak há séculos, também conseguiu atravessar a barreira entre Arkanun e a Terra, tomando Roma como base de operações. Quando as Ordens se encontraram no século VII DC, os Magos das Ordens começaram uma batalha que jamais terminou.

Nem mesmo com a destruição de Aeritoon, em 1018 DC, os conflitos terminaram. Com a cisma da Ordem dos Ventos em 1217, a força da Ordem de Mármore aumentou bastante, pois os Magos aéreos perdiam mais tempo lutando entre suas facções do que se protegendo dos ataques cada vez mais fortes dos Magos de Mármore.



Ordem Mármore

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.
Perícias: Adaga 30/30, Manobra de Combate (luta às cegas), Armadilhas 30%, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Rituais 20%), Idiomas (Árabe 30%, Ler e Escrever Idioma Nativo 20%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Tortura 30%), Religião (Ismalismo 30%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Terra, Trevas, Arkanun.
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos Corrosivos

Fundação: 650 DC, em Constantinopla.
Base: Constantinopla.
Atuação: discreta em qualquer grande cidade.
Personalidades: Marcellus van Lexis
Graus: Existem três graus dentro da ordem.
Primeiro Grau: Aprendiz.
Segundo Grau: Mago Destruidor.
Terceiro Grau: Arquimago do Caos.
Círculo Interno: Formado pelos Arquimagos mais poderosos de seu tempo, não há um número definido de membros.

Histórico

Este é o nome dado aos Magos que se dedicam às propriedades corrosivas da Magia. Da soma das Trevas com a Terra surge a destruição. Muitos desses Magos são necromânticos e negociam com Demônios e Espíritos. Muitos Vampiros Nosferatu acabaram se tornando Magos Corrosivos, por acreditarem que esse estilo de Magia hermética tinha muito a ver com sua condição inumana.

Quando os Magos Corrosivos atingem um nível mais poderoso, eles passam a irradiar suas auras, chegando a apodrecer madeiras e outros materiais pela sua simples presença.

Um dos mais conhecidos Magos Corrosivos foi Marcellus van Lexis, que viveu em Londres em 1349, durante a Peste Negra. Marcellus era imune à doença, graças a um pacto que tinha feito com Lúcifer. Marcellus possuía tanto poder que o simples toque de suas mãos era capaz de corroer materiais e matar plantas e pequenos animais.

Os Magos Corrosivos se vestem de negro, negociam com Demônios e cultuam sacrifícios humanos para seus deuses. São temidos mesmo entre os outros Magos. Magos desta ordem são isolados por natureza, preferindo viver longe dos mundanos e dos arcanos.

Magos Corrosivos

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.
Perícias: Armadilhas 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Disfarce 20%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%), Investigação 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Pesquisa 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Preferidos: Trevas, Terra.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Casa de Chronos

Fundação: 209 AC, Atenas (Grécia).
Base: Atenas.
Atuação: Todo o mundo conhecido.
Personalidades: Magnus Petraak, Pitágoras, Marinneah, Enéas, Socrates, Zeno, Virgílio, Dante Alighieri.
Graus: Não possuem graus: dividem-se em Aprendizes, Estudiosos e Irmão, de acordo com o tempo de estudo e sem Rituais de Passagem.

Histórico

Chronos foi considerado o deus grego do Tempo. Na verdade, Chronos nasceu em Éden, mais precisamente na região onde Éden, Paradísia e Terra possuem um vínculo, próximo ao monte Olimpo, na Grécia.

Durante muitos anos, por estar simultaneamente em Paradísia e Éden, seus poderes de Magia espontânea mudaram, passando a distorcer a realidade não através da Luz, mas através do Tempo. Segundo os sábios, seus poderes incluiriam parar o tempo, envelhecer inimigos, retroceder ao passado, enxergar o futuro, entre tantos outros. Muitos desses poderes não puderam de forma alguma ser aprendidos pelos mortais, que tiveram de escrever Rituais complexos para absorver tais conhecimentos, mas alguns (cerca de dois ou três) conseguiram dominar o Caminho do Tempo.

Muitos sábios dizem que na verdade existe um outro Caminho de aprendizado chamado Tempo. As Ordens, porém, acreditam que o Caminho do Tempo nada mais é do que uma distorção da Luz, e como tal, não deve ser considerado um Caminho independente. O fato é que somente alguns poucos escolhidos possuem condições para desenvolver os Caminhos de Chronos.

O deus grego voltou para o Olimpo quando houve a guerra entre Esparta e Atenas e somente alguns discípulos ficaram na Terra, projetando-se para o futuro e escapando dos Magos de Esparta.

Não mais se ouviu falar da Ordem de Chronos desde então, mas há relatos de que Cavaleiros Templários estariam investigando seu paradeiro, sem sucesso.

A Ordem de Hermes ainda não se pronunciou a respeito, afirmando que tais poderes deveriam ser provenientes de Rituais, e não de Magias espontâneas. E o boato foi convenientemente esquecido.

Até hoje não se tem certeza se os Magos de Chronos existem mesmo ou não. As lendas se contradizem, e nenhum sábio ousa se pronunciar sobre eles.

Casa de Chronos

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (História 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Etiqueta 10%, Heráldica 20%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Latim 30%, Ler e Escrever Latim 30%), Religião 20%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Peferidos: Luz, Controlar.
Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Escola de Tenebras

Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.

Fundação: Tenebras.

Base: Norte da Hungria, no Grande Templo da Sala Azulada.

Atuação: Terra e Arkanun.

Personalidades: Tsémel Qurén hiKétkolel, Ksárul, M.R.Barker, Domínic Stradgoth.

Graus: A irmandade é constituída de Sete Círculos de Mistério. Os dois primeiros são divididos em três graus cada: Aprendiz do Primeiro Círculo, Iniciado do Primeiro Círculo e Mestre do Primeiro Círculo (igualmente para o Segundo Círculo).

O Rito de Passagem só é realizado quando o acólito realiza algumas missões com êxito para os Mestres Invisíveis da Ordem. Algumas missões são claras, mas outras podem não fazer o menor sentido para os acólitos.

A partir do Terceiro Círculo, o sacerdote precisa cortar todas as suas raízes com outras pessoas, e iniciar a longa jornada de iluminação dentro da Irmandade (o que inclui matar seus parentes, ou fazer algum tipo de sacrifício pela Irmandade).

Através de seus grandes poderes, os Magos de Tenebras conseguem infiltrar-se em cortes reais, adquirindo grandes riquezes para financiarem seus projetos na sociedade mundana.

Os mais antigos dentro da irmandade são chamados de Mestres Invisíveis, segundo as lendas vivem em uma outra dimensão dentro de Spiritum, em castelos de sombras e ossos, raramente vindo a Terra, exceto quando necessitam realizar algum tipo de Ritual.

Histórico

Os Magos da mais antiga Escola de Magia existente, que teve origem alguns planos antes de Infernun, são controlados por entidades tão poderosas que até mesmo os Demônios têm medo de invocar.

Os círculos demoníacos das sombras são em número de cinqüenta e três, encrustrados em uma montanha imaginária que fica em algum lugar entre Infernun e o Mundo Morto.

Segundo esses Magos, não existe o bem e o mal, somente o que desejamos fazer. Na Terra, o primeiro representante da Escola de Tenebras foi Tsémel Qurén hiKétkolel, do Clã da Grande Pedra, onde hoje está na Hungria. Tsémel foi o principal sacerdote da Ordem de Ksárul, o senhor da sala Azulada do Templo de Oferendas para Béy Sur.

O filho de Tsémel, Temek, é o atual Grande Mestre Invisível em toda Europa e responsável pelo grande desenvolvimento da organização dos Templos nos últimos duzentos anos. Temek vive em ruínas próximas a cidade de Presburgo. Vistas do Plano Astral, trata-se na verdade de uma das mais fortificadas construções de toda Europa, com gárgulas gigantescos e Demônios de Arkanun guardando todas as entradas.



Dizem que Lorde Tsémel foi o responsável pela escritura do *Livro das Oferendas Negras*, um livro tão conhecido entre os adeptos da Magia quanto o Necronomicom (*Necronomicom Ex Mortus*, escrito por Abdul Alhazred em 730 DC na cidade de Damasco).

Escola de Tenebras

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.
Perícias: Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Astrologia 20%, Rituais 30%), Etiqueta 10%, Falsificação 20%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Latim 30%, Ler e Escrever Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%).
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Preferidos: Trevas, Controlar.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos das Sombras

Fundação: século IX, Europa Oriental.
Base: Arkanun.
Atuação: Praticamente todo o mundo ocidental.
Personalidades: Tsorubél, Shaitan.
Graus: os Magos das Sombras seguem a mesma organização da Irmandade de Tenebras. Esta ordem possui grande número de criaturas sobrenaturais, principalmente Íncubi, Succubi e Espectros em seus graus mais altos.

Histórico

Os Magos das Sombras originam-se da Ordem de Tsorubél, irmão de Ksárul que traiu a Ordem de Tenebras e fugiu para a Terra. O Demônio mais conhecido entre os mortais dessa ordem é Shaitan, primeiro dos três governantes do Inferno.

A partir de Shaitan, muitos mortais obtiveram poderes sobre as sombras durante a chamada Idade das Trevas, passando a difundir os poderes das trevas entre os Magos. Muitos Vampiros fizeram pactos com Shaitan, incluindo os da Raça Strigoi.

Os Magos que trilham o Caminho das Trevas possuem contato com o mundo dos espíritos e com os habitantes do Abismo. Seus refúgios costumam ser em abadias escuras e templos abandonados, onde nenhuma vegetação cresce por perto.

Hoje em dia, os Magos das Sombras são os principais inimigos da Ordem de Tenebras (e não os Magos da Luz, por incrível que pareça), pois somente eles sabem o quão perigosos são as entidades que moram além de Infernun. Para eles, os Magos de Tenebras nada mais são do que marionetes de Ksárul, que se não forem detidos a tempo, acabarão abrindo os portais para os planos inferiores e serão responsáveis pela total destruição da Terra e da raça humana.

Quase todas as seitas que lidam com as sombras exigem sacrifícios de seus seguidores, sejam eles de animais, crianças ou mulheres virgens. Os deuses da escuridão são poderosos, mas demandam um preço alto.

Magos das Sombras

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Astrologia 20%, Rituais 30%), Falsificação 20%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Latim 30%, Ler e Escrever Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Tortura 40%).
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2.
Formas e Caminhos Preferidos: Trevas, Criar.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem de Salomão

Também conhecidos como **Ordem do Templo do Oriente** (OTO), ou **Templários Originais**.
Fundação: 1000 AC, Jerusalém.
Base: Jerusalém.
Atuação: Todo o mundo conhecido.
Personalidades: Salomão, Honório III, Karl Kellner, Franz Hartmann.
Graus: O templo está organizado em onze graus, assim divididos: 1=10 Zelador (Malkuth); 2=9 Theoricus (Yesod); 3=8 Practicus (Hode); 4=7 (Netzach); 5=6 (Tiferet); 6=5 (Giburah); 7=4 (Hesed); 8=3 (Binah); 9=2(Hochma); 10=1 (Keter) e Magister.

Histórico

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande Mago Salomão, em Jerusalém, cerca de um milênio antes da vinda de Cristo. Dessa ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam Cavaleiros Templários (ou os defensores do Templo).

A Ordem de Guerreiros surgiu com a crença no Deus único e com a finalidade de erradicação da Terra de qualquer criatura sobrenatural maligna; tornou-se muito grande e poderosa e nesse ponto começou a fragmentar. Grupos infiltrados pelos Anjos de Paradísia começaram a caçar outros Magos e Demônios bondosos também, com o objetivo de fortalecer as bases dos pensadores de Yamesh para a vinda do messias.

Nesse período, a Ordem quebrou-se em diversas facções, uma das quais (a maior) manteve o nome e a tradição da Ordem dos Mistérios Secretos, e foi a grande responsável pela fundação do primeiro Arkanun Arcanorum, uma grande guilda de Magos unidos em uma fraternidade branca com o objetivo de restabelecer a ordem da humanidade. Para maiores detalhes sobre o Arcanorum consulte as páginas 116 a 117.

O Arcanorum continuou na ativa durante muitos séculos, até o grande apogeu dos Anjos da Cidade de Prata e da religião Católica, com suas Igrejas e seus Inquisidores. O Arcanorum quase foi destruído e as Sociedades Secretas tiveram de se dispersar pelo mundo para poderem sobreviver à Idade das Trevas.

Os Magos da Ordem de Salomão são extremamente ativos, sentindo-se "responsáveis" pela organização dos Diáconos e pelos Rituais do Selo de Salomão, mantendo contato entre todas as lojas, ordens e templos do Arcanorum. São vistos com grande desconfiança pelos outros Magos, que sentem-se incomodados com as imposições racionais (quase militaristas) da Ordem do Templo.

Durante os últimos séculos, a ordem esteve comandando o Arcanorum praticamente sozinha. No entanto tem crescido o interesse das outras Ordens e Sociedades Secretas pelo controle da organização. Isso é visto sob dois aspectos. Por um lado, esse interesse pelo controle pode finalmente estar mostrando alguma maturidade por parte dos outros membros. Por outro, pode apenas ser um outro campo de batalha entre as Ordens, o que seria negativo.

Muitos dizem que os próprios Templários fazem, na verdade, parte do Templo de Salomão, e sua "divisão" serve apenas para os graus mais baixos, sendo que os verdadeiros líderes estão em comum acordo (com o objetivo de "limpar" a raça humana do controle dos Anjos e Demônios). Atualmente conta com cerca de 600 membros, espalhados por toda Europa.

Ordem de Salomão (Mago)

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Herbalismo 25%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Ocultismo 40%, Seres Sobrenaturais 40%, Rituais 40%), Falsificação 20%, Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Hebraico 40%, Ler e Escrever Hebraico 25%), Manipulação (Empatia 35%), Religião 40%, Sobrevivência (Deserto 25%).
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 1, Caçador de Demônios 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Luz.
Pontos de Fé: 0 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 4 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Ordem de Salomão (Guerreiro)

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 250 pts de Perícia.
Perícias: Sabre 20/30, Lança 20/25, Adaga 20/20, Armadilhas 15%, Camuflagem 25%, Ciências Proibidas (Seres Sobrenaturais 30%), Esquiva 35%, Montaria 40%, Rastreio 40%, Sobrevivência (Deserto 35%).
Aprimoramentos: Caçador de Demônios 2, Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 1.
Pontos de Fé: 0 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 4 por nível.



Templo de Ísis e Osíris

Fundação: 4.000 AC, Egito.
Base: Cairo (Egito) e Paris (França).
Atuação: Todo o mundo conhecido.
Personalidades: Ísis, Osíris, Baast, Cleópatra, Marco Antônio, grande parte dos Faraós, François Lenormand.
Graus: O Templo está dividido em dez graus, cada um representando um Sephiroh da Cabala. Os graus são: 1=10 Malkuth, 2=9 Yesode, 3=8 Hode, 4=7 Netzach, 5=6 Tiferet, 6=5 Giburah, 7=4 Hesed, 8=3 Binah, 9=2 Hochma, 10=1 Keter.

Histórico

Os primeiros Magos do Templo de Ísis e Osíris eram filhos dos Anjos da Cidade Dourada de Rá e mulheres humanas, e tornaram-se Magos-sacerdotes encarregados de proteger o conhecimento dos Círculos de Mistério. A princípio, utilizaram-se do poder religioso para controlar as Formas-Pensamento dos escravos do Egito, e usando seus fantásticos poderes para construir as pirâmides e outros monumentos, capazes de gerar portais entre a Terra e Paradísia.

Seus sacerdotes estiveram na Fenícia, na Grécia e chegaram até Cartago, onde fundaram diversas Escolas de Mistério, servindo de base para centenas de pequenas Cabalas independentes, espalhadas por todo o mundo conhecido na época.

Com o declínio do poder dos faraós (ainda antes de Cristo), a estrutura da Sociedade foi lentamente sendo modificada, até tornar-se completamente fechada e secreta, distante do mundo dos profanos.

Mantiveram-se no Norte da África (Cairo) e Europa durante o início da Idade das Trevas, procurando as maiores cidades como base para seus Templos, especialmente Paris, Constantinopla, Amsterdan e Londres.

Os Magos de Ísis e Osíris se desenvolveram como exploradores dos planos Astral e Espiritual e muito desligados da sociedade mundana. Alguns de seus membros mantêm grandes tesouros que provêm o sustento dos integrantes mais antigos dos Templos e patrocinam as missões da ordem.

Seus templos são sempre obras arquitetônicas maravilhosas, extremamente ornamentadas com dezenas de estátuas imponentes de esfínges, altares e pirâmides especialmente trabalhadas. Naturalmente, as homenagens são a Ísis e Osiris, mas outros deuses egípicios também são lembrados. Os trajes de cerimônia dos Magos-sacerdotes são baseadas nas roupas tradicionais dos faraós antigos, com adornos dourados e jóias.

Os Magos mais jovens preferem manter seus altares em seus próprios castelos e fortalezas e utilizar seus poderes arcanos para obter vantagens mundanas para a Ordem. Os mais velhos preferem a segurança do anonimato coordenando as ações do grupo à distância, às vezes por meio de mensagens entregues por seus aprendizes mais leais.

Templo de Ísis e Osires

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.
Perícias: Ciências (Herbalismo 25%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Ocultismo 40%, Rituais 40%, Seres Sobrenaturais 40%), Idiomas (Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Egípcio 40%, Ler e Escrever Egípcio 25%), Manipulação (Empatia 30%), Primeiros Socorros 25%, Religião 35%, Sobrevivência (Deserto) 30%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Spiritum, Humanos.
Pontos de Fé: 0 + 1 por nível.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem do Dragão

Fundação: século XIV, Transilvânia.
Base: Transilvânia.
Atuação: Europa.
Personalidades: Radu Negru, Richard Garrell e alguns Vampiros Strigoi.
Graus: a Ordem do Dragão não possui graus, a não ser para os Magos, que são três: Aprendiz, Mago e Grande Mago da Ordem.
Os guerreiros estão dispostos conforme sua própria hierarquia militar, com postos de comando e estratégia. As lojas fundadas em outras partes do mundo são conhecidas pelo nome de *Batedores* e possuem de oito a vinte membros, geralmente sob a tutela de um Grande Mestre Vampírico Strigoi.
São pouco ativos dentro do Arcanorum, servindo apenas como ajuda militar em tempos de guerra, ou como conselheiros para os Diáconos superiores.

Histórico

A Ordem do Dragão é tão antiga quanto a própria Waláchia. Foi fundada no século XIV, na Transilvânia, pelo Vampiro Strigoi conhecido como Radu Negru (que mais tarde seria responsável pela transformação de Vlad Teppes em imortal).

Baseada nos preceitos clássicos da Cavalaria, abraçando hierarquias e honrarias vindas da Ordem do Graal e dos Templários que lutaram contra os muçulmanos na Waláchia, a Ordem do Dragão foi a principal fonte de resistência européia ao domínio Otomano na região hoje conhecida como Sérvia.

A Armadura do Dragão, usada pelos Mestres-Cavaleiros durante os combates mais importantes, é a sua característica mais marcante. É um símbolo de *status* e poder entre os membros da Ordem. Os Magos vestem-se com robes e mantos vermelhos e dourados, cobertos com runas e bordados que indicam seu grau dentro da Ordem, e que muitas vezes parecem ter vida própria.

Nota-se, pelas vestimentas características, que um membro da Ordem do Dragão jamais esconde tal condição em combate, em concílios ou em reuniões com membros de outras Ordens.

Ordem do Dragão

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.
Perícias: Espada Bastarda 20/30, Lança 20/25, Adaga 20/20, Esquiva 25%, Ciências Proibidas (Vampiros 20%), Heráldica 20%, Manipulação (Tortura 20%), Montaria 30%, Rastreio 20%, Sobrevivência (Deserto 20%, Montanha 30%).
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 3.
Formas e Caminhos Preferidos: Trevas, Arkanun, Água.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Ordem do Graal

Fundação: século V, Inglaterra.
Base: Londres.
Atuação: Europa (principalmente Inglaterra).
Personalidades: Merlin, Rei Arthur, Lancelot, John Dee, Henrique de Tudor.
Graus: A ordem está dividida em três Círculos de Mistério. Os iniciados são chamados de Aprendizes, ou *Wesaks*, e permanecem na Ordem durante cerca de um a dois anos, quando passam para o Segundo Círculo de Mistérios, divididos em dez graus. 1=10 (Novato ou Iniciado); 2=9; 3=8; 4=7; 5=6 (Tipharet); 6=5 (Geburah ou Adeptus); 7=4 (Hesed ou Cavaleiro Astral); 8=3 (Da'ath Binah ou Teurgista); 9=2 (Da'ath Hochmah ou Aprendiz de Cristo); 10=1 (Da'ath Kether ou Magus). O Terceiro Círculo é único e seus membros são chamados de *Graalmeister* (ou os Mestres do Graal). O Círculo Interno é conhecido como Távola Redonda, composto dos doze maiores Cavaleiros, escolhidos em diversas regiões onde a Ordem mantém templos.

Histórico

Fundada por Arthur Pendragon e seu conselheiro Merlin, a Ordem do Graal tem dedicado sua existência à procura do Santo Graal (um artefato legendário capaz de trazer a vida eterna a quem beber dele, entre outros poderes alegados). Também protegem a Bretanha dos Demônios e dos espíritos maléficos e colaboram para o bem da humanidade como um todo, sendo uma das Ordens mais ativas do Arcanorum (apesar do pequeno número de membros).

Muitos dizem que o conselheiro mestre de todo o Círculo Interno é Merlin em pessoa, mas nunca ninguém fora da ordem conseguiu confirmar esse boato.

Seus membros tendem a ser Magos muito rigorosos, ou aventureiros e arqueólogos, apaixonados por relíquias antigas. Onde quer que alguém tenha achado valiosos tesouros arqueológicos, lá estará um membro da Ordem do Graal para investigar. Muitos dos membros da Ordem são curadores de museus ou de grandes



bibliotecas, enquanto os líderes das lojas são descendentes diretos dos doze primeiros (como são chamados os membros originais da Távola Redonda).

Muitos exploradores do Graal possuem contato com Arcádia e com o reino dos Sonhos e fazem incursões regulares nas Terras de Arcade, em busca de relíquias perdidas ou tesouros mitológicos. Foram grandes inimigos dos nazistas durante a Segunda Guerra (e das *Thules*), pois ambos buscavam os artefatos antigos com a mesma ferocidade. Foi muito comum guerras entre nazistas e *Graalmeisters* por causa de livros e relíquias perdidas nos castelos europeus, principalmente a disputa pela *Lança do Destino*, um artefato encontrado por Hitler (a lança que feriu Jesus Cristo quando ele estava na cruz).

Cavaleiro do Graal

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 250 pts de Perícia.
Perícias: Esquiva 25%, Heráldica 40%, Montaria 30%, Rastreio 20%, Sobrevivência (Floresta 30%, Montanha 30%), Espada Longa 40/30, Lança 30/25, Adaga 30/20.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.
Pontos de Fé: 0
Pontos de Magia: 0
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Paladinos do Graal

Custos: 4 pts de Aprimoramento, 380 pts de Perícia.
Perícias: Espada Longa 40/40, Lança 40/25, Adaga 40/30, Esquiva 25%, Direito 30%, Etiqueta 30%, Heráldica 20%, Idiomas (Latim 30%,Ler e Escrever 30%), Manipulação (Empatia 20%, Liderança 20%, Intimidação 20%), Montaria 30%, Rastreio 20%, Religião 30%, Sobrevivência (Floresta 20%, Montanha 30%).
Aprimoramentos: Sortudo, Alma Pura, Status, Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 4.
Pontos de Magia: 0
Pontos de Fé: 3 + 1 a cada 2 níveis.
Pontos Heróicos: 4 por nível.

Brujas

Fundação: 1.000 AC, renascimento no século IX, Espanha.
Base: Sevilha, Toledo e Madrid (Espanha).
Atuação: Europa Ibérica.
Personalidades: Aquel, Leonardo (Demônios do Sabbat), Samantha, Amanda, Luzia, Maria Esperanza, Maria Constanza, Lucretia, Alexandra de Córdoba.
Graus: As Brujas são constituídas quase inteiramente de mulheres. Homens entram apenas como conselheiros, serviçais ou mercenários contratados como assassinos e sempre em posição muito inferior na hierarquia de comando.

As Brujas possuem apenas três graus de iniciação: Aprendiz (cerca de 2 anos), Iniciada (quando seus poderes se desenvolvem) e Feiticeira. As Feiticeiras líderes de Sabbats são chamadas Rainhas do Sabbat, e formam o Círculo Maior das Brujas.

Há rumores de que as Rainhas mais poderosas de cada geração são transformadas em Vampiras Strigoi por um Círculo Interno de Brujas e que essas poderosas Vampiras auxiliam os Sabbats em tempos difíceis.

Histórico

Originalmente chamadas de Ménades, as Brujas eram as adoradoras de Baco (Bacchus) e Pan na antiga Grécia e Roma. Eram consideradas sacerdotisas dos deuses da fertilidade e presidiam os bacanais (festas em honra a Baco).

As vestimentas tradicionais das sacerdotisas de Baco eram os vestidos brancos e as grinaldas de flores silvestres. A partir do século 3 DC, com a perseguição das religiões antigas pela Igreja Católica, as Ménades tiveram de se dividir em várias seitas secretas. As Brujas originais recebiam ajuda de Arcádia e dos antigos deuses gregos. Outros grupos fizeram pactos com Demônios de Arkanun, em busca de poder para sobreviver à perseguição.

As Brujas reúnem-se em Cabalas chamadas Sabbats, com exatamente 13 Bruxas, coordenadas pela Rainha de Sabbat, que é a mais velha ou influente das Feiticeiras presentes.

Durante o século XIV, a Ordem das Brujas vive um momento de extrema cautela. Suas relações com as outras Ordem jamais foram amistosas e por isso não tem a quem recorrer quando a Inquisição se aproxima. Isso tem acontecido com freqüência e invariavelmente ocorre derramento de sangue durante os confrontos.

Na última década, os Inquisidores (principalmente da Espanha) conseguiram capturar quase uma centena de Brujas para interrogatório e outra meia centena pereceu em combate aberto com eles. Os Templários raramente consideram as Brujas como aliadas. Outros seres sobrenaturais preferem não se envolver com as Brujas temendo retaliações por parte de Roma.

Diversos postos de Diácono ocupados por Brujas estão vagos e não há perspectiva de serem ocupados em breve. Alguns sábios entendem que o fim dessa Sociedade Secreta pode acontecer ainda no século XIV.

Brujas

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 285 pts. de Perícia.
Perícias: Barganha 20%, Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Cabala 30%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Venenos 30%), Idiomas (Idioma Nativo 25%, Ler e Escrever 35%), Manipulação (Empatia 20%, Sedução 50%), Medicina 20%, Primeiros Socorros 25%, Subterfúgio 20%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Aliados e Contatos 1, Biblioteca 1, Recursos 1.
Formas e Caminhos Preferidos: Humanos e Plantas.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Sociedade de Hassam

Fundação: século XII, Pérsia (atual Irã).
Base: Fortaleza de Alamout, no norte do Irã.
Atuação: praticamente todo o mundo.
Personalidades: Hassan Bem Nabbas.
Graus: a Sociedade possui sete graus de iniciação: Protetor do Templo de Adão, Cavaleiro do Templo de Noé, Assassino Servo de Abraão, Mestre Assassino Escravo de Moisés, Grande Mestre Assassino Prosélito de Jesus, Hassamita Maometano e finalmente Iluminado de Mohamed.

Histórico

Este é um grupo derivado dos mais tradicionais assassinos do Islã. A palavra "assassino" deriva de Hassan, nome do fundador da Sociedade.

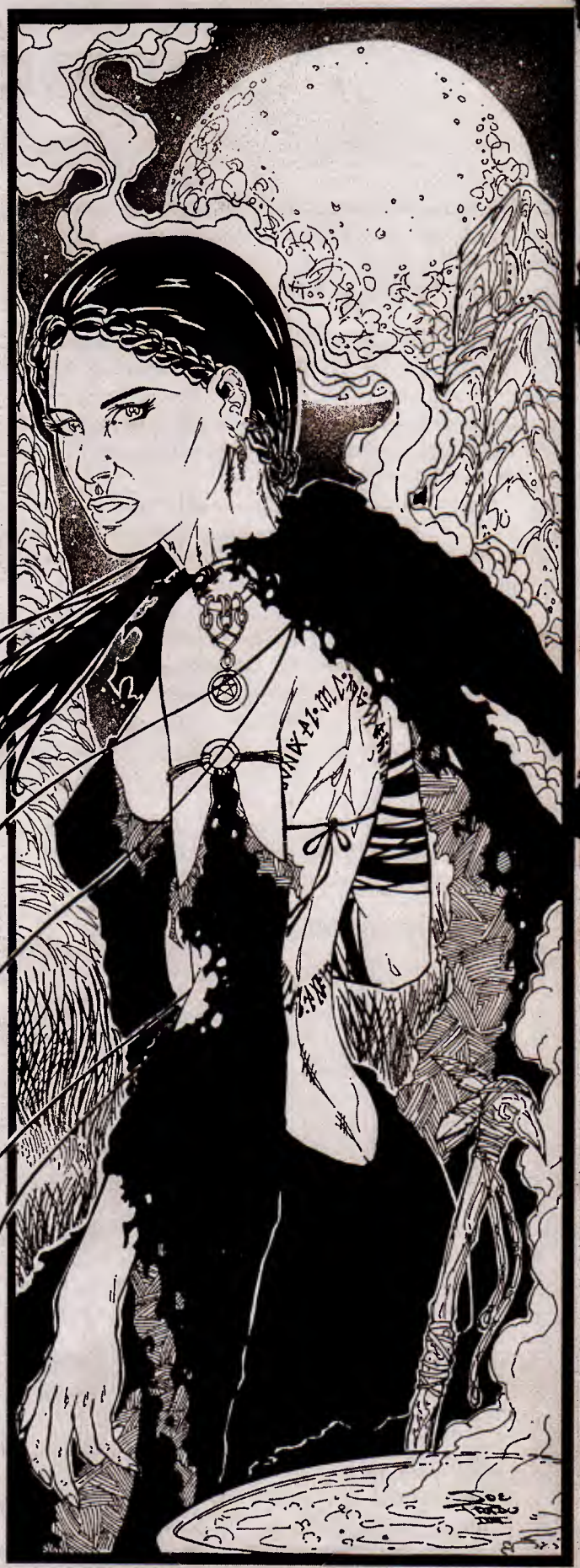
Formada inicialmente por alguns membros da Ordem Mármore, Guerreiros Petros e por Templários convertidos, composta apenas por humanos, a Sociedade se dedicada à caça e erradicação de todas as criaturas sobrenaturais da Terra (Anjos, Vampiros e Demônios principalmente). Com o passar dos séculos, eles voltaram seus interesses do Oriente Médio para o mundo Ocidental, infestado de parasitas.

Estão em todos os locais onde a influência dos árabes é grande (sul da Península Ibérica e todo região do Oriente Próximo). Possuem muitos contatos com humanos, mesquitas e instituições.

São muito poderosos, ricos e possuem uma rede de comunicação invejável. Magos são bem vindos, mas somente os de ascendência humana, e constituem cerca de dez por cento dos membros da Sociedade.

Não fazem parte oficialmente do Arcanorum, estando atualmente em contato com dezenas de Escolas, negociando uma posição política dentro da Grande Fraternidade. São grandes aliados dos Magos Petros, que às vezes fornecem armas de *hadjar* para suas missões contra Anjos e Nephalins.

O turbante negro e a adaga curva são seus principais símbolos. Tulipas negras eram deixadas sobre o travesseiro da vítima como avisos de que ela está sob o olhar dos Assassinos.



Sociedade de Hassan

Custos: 3 pts. de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.
Perícias: Arrombamento 35%, Camuflagem 25%, Disfarce 30%, Escalada 30%, Furtar Objetos 20%, Furtividade 40%, Herbalismo 20%, Religião 40%, Sobrevivência (Deserto) 30%, Venenos 40%, Sabre 40/30, Escolha outra arma 40/30.
Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos 2, Pontos de Fé 1.
Pontos de Fé: 0 + 1 por nível.
Pontos de Magia: 0
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o *Roleplay* de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *Background* do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Não se esqueça que a força de cada um dos Aprimoramentos pode variar de acordo com a época e região da Campanha que esteja sendo jogada, e que alguns deles não existiam em determinadas épocas e regiões. Use o seu bom senso quando autorizar um Jogador a escolher Aprimoramentos.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) pontos negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar pontos positivos, na base de um para um.

Aprimoramentos

Afinidade com fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia. Pelo contrário, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham um mesmo corpo — ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O Personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, amigos. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão branco (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo).

4 pontos: igual ao acima, mas em determinadas circunstâncias, conjunções astrais, datas ou fenômenos naturais os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo (1 dia). Crie cada Personagem separadamente. Este Aprimoramento necessita de uma explicação no *Background* do Personagem.

5 pontos: semelhante à alma dupla, mas chamado Alma Tripla, onde três espíritos habitam um mesmo corpo. É extremamente rara.

Alma Pura

2 pontos: (apenas para Personagens cristãos). Nenhum Demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto ele mantiver sua alma absolutamente limpa (sem nenhum pecado). O Demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os Demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Todas as Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto ele mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora desta categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos.

Alguns Magos são capazes de canalizar melhor sua energia mística em determinadas condições. Isso se deve a fortes ligações astrais com uma situação que não ocorre o tempo todo, mas que é periódica.

Em termos de jogo, isso dá ao Jogador 1D adicional em cada Magia que ele fizer enquanto o ambiente favorável acontecer. O Jogador deve especificar claramente qual é o ambiente que o favorece.

1 ponto: situações raras: a Magia do Mago é mais forte durante casos excepcionais como em dias de eclipses ou equinócios.

2 pontos: situação incomum. O Mago é mais poderoso durante um mês, um signo do zodíaco, enquanto chove ou neva.

3 pontos: situação comum. O Mago é mais poderoso durante uma fase da Lua ou durante uma estação do ano.

4 pontos: situação freqüente. Seu poder é maior durante a luz do Sol (ou a noite).

Anjo da Guarda

2 pontos: o Personagem possui um espírito guia, que às vezes pode se comunicar com ele em sonhos. O espírito pode passar algum tipo de dica para o Personagem, quando o Mestre julgar apropriado. Quem é o espírito e o porquê ele ajuda o Personagem devem estar explicados no *Background*.

3 pontos: alguma coisa observa e protege o Personagem. Ele não tem idéia do que seja, mas sabe que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade, pode ser socorrido por um ser sobrenatural. (na verdade o Mestre estará controlando um NPC Anjo Protetore).

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma, ou objeto mágico é algo muito raro. A Magia é algo proibido e escondido e a criação de armas mágicas requer um "empréstimo" de poder por parte do Mago. Por esse motivo, existem muito poucas armas mágicas, e menos ainda são os Magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, ele deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto : O Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre Ataque e Defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos : O Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano, e +30% para dividir entre Ataque e Defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte, ou um amuleto de proteção contra um elemento.

3 pontos : O Personagem possui o *Ritual Criação de Itens Mágicos* (armas ou amuletos) de modo a criar seus próprios itens, ou possui um colega Mago com esse Ritual e que, por algum motivo, tenha confiança suficiente no Personagem para deixá-lo com o item que, neste caso é muito poderoso.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu Mentor, roubada, adquirida, ou mesmo criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupo de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais subgrupos que a biblioteca dispõem. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos de Perícias.

3 pontos: 10 Subgrupos de Perícias.

4 pontos: 14 Subgrupos de Perícias.

5 pontos: 20 Subgrupos de Perícias.

Biblioteca Mística

Funciona como a biblioteca, mas é especializada em Rituais antigos. Talvez seu Personagem tenha herdado essa biblioteca de um mentor, ou de um parente, talvez seja reflexo de sua idade e pesquisa. A biblioteca mística fornece ao Mago mais Rituais conhecidos no início da Campanha.

Note que somente UM Mago pode se beneficiar desses Rituais iniciais. Os outros Magos do grupo (se houverem) podem aprender os Rituais contidos na biblioteca, mas terão de devotar tempo e estudos para isso.

1 ponto: O Mago possui 5 Rituais extras.

2 pontos: O Mago possui 15 Rituais extras.

3 pontos: O Mago possui 25 Rituais extras.

Caçador de Demônios ou de Anjos

Quando o Jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu Personagem possui a "missão" de caçar e exterminar os Anjos ou Demônios por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O Personagem passará a vida toda atrás desse objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: o Personagem possui Conhecimentos sobre o tipo de criatura que caça (Anjos ou Demônios) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destrui-los.

2 pontos: o Personagem possui Conhecimentos de determinado tipo de criatura com 45%, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com esse fim (os Magos Atlantes, os Templários ou os Hiotas).

Canalizador

Apenas para Personagens Magos

O Mago é capaz de conectar sua própria essência vital a seus Poderes Mágicos. Com isso, pode drenar sua energia mágica de seu corpo. Trata-se de uma habilidade rara e perigosa, que freqüentemente leva a morte seu praticante, principalmente os mais jovens.

Em termos de jogo ele troca Pontos de Vida (PV) por Pontos de Magia. As trocas são sempre irreversíveis e consomem uma rodada inteira em caso de combate. Pontos de Vida perdidos assim não podem ser recuperados por Magia, apenas por descanso natural.

2 pontos: O Mago pode trocar 6 PV por um Ponto de Magia sempre que precisar.

4 pontos: O Mago pode trocar 4 PV por um Ponto de Magia sempre que precisar.

Capaz de Enxergar Auras

1 ponto: com alguma concentração (e um Teste Fácil de Percepção) o Personagem pode sentir a aura de uma pessoa. Ele detecta seu estado de espírito verificando as cores de sua aura. Cada cor corresponde a uma emoção diferente e o Personagem sabe o que significa cada cor. Esta é uma habilidade natural e NÃO pode ser cancelada por Rituais.

Clero

Na Idade Média, o poder da Igreja era incontestável. Os Inquisidores possuíam o poder de decisão sobre a vida e a morte, e sobre quem era ou não Bruxo. Cabia a eles a responsabilidade de tomar conta dos vilarejos, bem como organizar a parte social dos mesmos. Quanto mais poder um clérigo possuir, maiores serão suas responsabilidades.

Clérigos recebem as Perícias Religião e Burocracia e 10% para cada ponto de Aprimoramento, sem precisar descontar de seus Pontos de Perícia.

1 ponto : Padre. O Personagem pode ser responsável por uma pequena Igreja em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis, bem como é ele quem primeiro investiga as mortes inexplicáveis.

2 pontos : Bispo. O Personagem é responsável por um condado ou região. Ele possui uma igreja de um tamanho razoável em uma cidade maior e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de Paladinos para invadir vilas a procura de Bruxas ou investigar o desaparecimento de algum padre.

3 pontos : Arcebispo. O Personagem possui uma grande área, sendo responsável por várias igrejas. Um Arcebispo é responsável pela avaliação dos livros considerados blasfêmicos e estuda os rituais e tipos de Demônios e Anjos.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: o Personagem pode se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso a pessoa deve estar adormecida. O Personagem precisa de alguns minutos de transe até formar uma conexão. Não existe um limite de distância para a comunicação em sonhos, mas a vítima deve ser capaz de entender o que foi dito para que o Aprimoramento funcione.

3 pontos: igual ao acima, mas o Personagem também adquire um ou dois meios de entrar no Sonhar. O Fetiche e o Ritual utilizado devem ser explicados no *Background*.

4 pontos: além das vantagens acima, o Personagem ainda conhece 1 ou 2 criaturas no reino dos Sonhos. Detalhes sobre as criaturas e contatos devem ser acertados com o Mestre.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, Tarot, I-ching, Feng-Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração

4 pontos: com este Aprimoramento, o Personagem possui o conhecimento sobre a Forma-Pensamento e a capacidade de canalizar essa energia para os planos físicos. Com um Teste de Percepção, o Personagem é capaz de tatear o mundo de Spiritum em busca de algum objeto, e materializá-lo onde estiver.

O Teste é **Fácil** para objetos pequenos (dinheiro, lápis, papel, coisas de uso cotidiano); **Normal** para objetos pequenos mas exóticos (jóias, armas, peças de roupa) ou com mais de 30cm; e **Difícil** para objetos únicos (a chave de uma porta, um documento específico, um objeto personalizado) ou feitos de qualquer tipo de metal ferroso. Os objetos conjurados dissolvem-se em Forma-Pensamento novamente em 3d6 rodadas.

Contatos e Aliados

Lembre-se que estes aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, ou passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando sempre à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda à ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

1 ponto: um aliado importante.
2 pontos: dois aliados importantes.
3 pontos: quatro aliados importantes.
4 pontos: oito aliados importantes.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de provar sua inocência em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue arrumar álibis, provar que "comprou aquela bolsa de couro na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábia). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório em Difíceis.

Detecção de Magia

2 pontos: com sucesso em um Teste de Percepção, o Personagem sente a presença de material não-natural, ou resíduos místicos, em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

3 pontos: igual ao acima, mas o Personagem pode detectar exatamente a intensidade, distância e direção.

Direito e Jurisprudência

Seu Personagem controla as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores,

advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

1 ponto: um bairro (vereadores).
2 pontos: alguns bairros ou uma pequena cidade.
3 pontos: uma metrópole ou várias pequenas cidades.
4 pontos: um estado ou região (senadores).
5 pontos: dois ou três estados ou uma grande região.

Gremlins

3 pontos: ao que parece, um pequeno grupo de Gremlins (criaturas empenhadas em sabotar equipamentos) resolveu acompanhar o Personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Por algum motivo, porém, os Gremlins decidiram ajudar o Personagem, que pode pedir a eles ajuda nos momentos de crise. O Mestre faz um Teste de CAR para ver se os Gremlins atendem ao pedido ou não.

Guardião de um Artefato importante

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Artefatos incluem: Mjolnir (o Martelo do Thor), a Caixa de Pandora, o Pomo da Discórdia, O Cinturão de Hipólita, o Cavalo de Tróia, as Flechas embebidas em veneno da Hidra, Excalibur, a pele do leão da Nemédia, a Vassoura de Hildret, o Quarto Prego da Cruz de Cristo, a Faca de Brutus, o Pilão de Baba-Yaga, o Coração Esmeralda do rei Yashir, a Tocha de Prometeus, entre outros.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno Demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele morrerá, levando cerca de uma semana para brotar novamente de dentro da garganta do senhor — um processo extremamente doloroso.

Igreja

Controle sobre o clero, padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando, Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

1 ponto: um bairro (padres em uma igreja).
2 pontos: alguns bairros ou uma catedral.
3 pontos: uma metrópole.
4 pontos: um estado ou região (bispos).
5 pontos: dois ou três estados (arcebispos).



Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se o Personagem estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernun precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns Magos oferecem parte de sua energia (pontos de Atributos, pontos de Magia, pontos de Perícia ou sua alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença, a morte de um inimigo.

Benefícios podem incluir Rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de um outro Personagem ou mais poder dentro da Igreja ou Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Algumas Sociedades Secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes e Demônios que as auxiliam, como Aquel e Leonardo.

Poderes Angelicais

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de Anjos. Ele pode ser um filho de um Anjo com uma humana e ter herdado esses Poderes de seu pai.

Os Poderes Angelicais estão descritos no livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA, e precisam ser explicados no *Background*.

1 ponto: 1 Poder Angelical.
2 pontos: 3 Poderes Angelicais.
3 pontos: 5 Poderes Angelicais.

Poderes Demoníacos

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de Demônios. Ele pode ser um filho de um Demônio e uma humana, ou ter adquirido esses Poderes através de Rituais, maldições ou por alguma outra razão.

Os Poderes Demoníacos estão descritos no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

1 ponto: 1 Poder Demoníaco.
2 pontos: 3 Poderes Demoníacos.
3 pontos: 5 Poderes Demoníacos.

Poderes Mágicos

Obrigatório para Personagens Magos.

1 ponto: Aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 2 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 1 ponto de Magia.

2 pontos: Mago. Pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 pontos de Focus e 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago desenvolvido. Possui 5 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e as Formas, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 3 pontos de Magia.

4 pontos: são Personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de Magia. Possuem pelo menos DOIS inimigos mortais a mais do que os que já possuiriam (a cargo do Mestre - e pode pegar pesado!). Dispõe de 7 pontos de Focus e 5 pontos de Magia.

5 pontos: um Personagem bastante velho, já bem estabelecido e com muita fama entre os Magos (tanto mortais quanto imortais). Possui bastante poder e ao mesmo tempo uma grande coleção de inimigos (acrescente QUATRO, pelo menos). Começa com 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Poderes Vampíricos

Por alguma razão, seu Personagem possui Poderes limitados de Vampiros. Ele pode ser um filho de um Vampiro e uma humana (chamados Dhaipiris), ou ter adquirido esses Poderes com Rituais envolvendo a deusa da noite Nix. Os Poderes Vampíricos estão descritos no liro VAMPIROS MITOLÓGICOS, e o Personagem só pode escolher poderes pertencentes a UMA raça específica (o Jogador escolhe).

1 ponto: 1 Poder Vampírico.
2 pontos: 3 Poderes Vampíricos.
3 pontos: 5 Poderes Vampíricos.

Pontos Heróicos

Para maiores detalhes sobre o funcionamento de Pontos Heróicos, ver página 64. Personagens que recebem Pontos Heróicos de acordo com o nível NÃO podem usar este Aprimoramento em NENHUMA hipótese.

1 Ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.
2 Pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.
3 Pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.
4 Pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em Florins (de 1.304), devendo der ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até 100 florins mensais.
2 pontos: renda de até 200 florins mensais.
3 pontos: renda de até 400 florins mensais.
4 pontos: renda de até 800 florins mensais.
5 pontos: renda de até 1.600 florins mensais.

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras. O Personagem também ganha 10% em Ciências Proibidas e 20% em qualquer subgrupo da Perícia Artes.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a

paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais — ele não precisa de bússola, o sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido, não importa em que plano de existência esteja.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem pertencer ao Arkanun Arcanorum. Com este Aprimoramento, seu Personagem pode ter acesso a alguns dos recursos de uma Ordem dos Mistérios, como ajuda em investigações, hospedagem em determinadas cidades, empréstimo de cavalos e equipamentos, línguas e símbolos secretos. Por outro lado, o Personagem passa a estar envolvido automaticamente em qualquer problema que envolva a Sociedade Secreta.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem pertence aos círculos mais internos da Sociedade, com influência dentro dela.

Status

Status reflete o conceito que os NPC's tem do seu Personagem *antes* de conhecê-lo. Não é um Aprimoramento obrigatório: um Personagem sem Status é apenas um desconhecido, não merecendo reconhecimento ou tratamento especial por parte de um Tutor ou mesmo do Arkanun Arcanorum.

1 ponto: jovem promessa. O Personagem é conhecido por ser (ou ter sido) um jovem talento de sua Escola. Todos olham para ele como alguém com futuro na política do Arkanun Arcanorum.

2 pontos: herói. O Personagem realizou ou participou de um feito importante que benefeciou a muitos. É reverenciado e pode até pedir favores. O Jogador deve especificar no *Background* do Personagem qual foi esse feito.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais.

Tutor

Tutor é a pessoa que ensinou a Magia ao seu Personagem. Se você desejar que ele ainda esteja com o Personagem, ensinando-o ou protegendo, este é o lugar certo para gastar seus pontos de Aprimoramento. O Tutor, ou Mentor pode possuir até uma pequena biblioteca ou laboratório (que TALVEZ deixe o Personagem usar) e pode auxiliá-lo com algumas dúvidas. O Mestre possui liberdade total para definir a verdadeira história do Tutor. Seus problemas, seus desejos e anseios e seus objetivos (afinal, ele não iria ensinar Magia ao Personagem sem um bom motivo).

1 ponto : Seu Tutor é um humano. Ele ainda está vivo, e pode ou não morar com o Personagem. Pode possuir um laboratório ou biblioteca, ser um druida solitário que quase nunca é encontrado, ou ser um sujeito misterioso escondido nas sombras, que procura o Personagem quando interessar.

2 pontos : Seu Tutor é uma criatura sobrenatural. Pode ser um Anjo de Paradísia ou um Demônio de Arkanun ou ainda um espírito de um Mago morto. Seu Tutor pode ainda ser um oráculo ou um espírito da floresta (um elemental de água ou terra) ou mesmo um Vampiro ou uma Fúria.

3 pontos : Seu Tutor é uma criatura de Infernun. Ele pode estar escondido em uma caverna ou nas catacumbas de uma igreja e usar o Personagem como discípulo. Demônios de Infernun são os mais perigosos e não confiáveis de todos os mentores. Eles são traiçoeiros e tendem a pensar no próprio bem deles antes de qualquer outra coisa. E devem ter um bom motivo para ensinar as artes arcanas a um mero mortal. Apesar disso, são ótimas máquinas de matar e caso se interessem podem resolver muitos problemas para o Personagem (mas a que preço?).

4 pontos : Seu Tutor pode ser um Anjo mais poderoso ou até mesmo um Arcanjo. Os motivos de um Anjo ter descido dos céus e ensinado as artes místicas a um mortal são tão obscuros quanto sua própria natureza. Geralmente, Personagens com mentores de Éden ou Paradísia tendem a se autoproclamar mensageiros de Deus ou até mesmo Messias (e portanto, merecem um tratamento "especial" da Inquisição). A maior vantagem destes tutores é que eles costumam acompanhar (de longe) o que seus pupilos andam fazendo (acompanhar, não auxiliar). E chegam até a descer dos céus para conversar com eles (muito raramente).

Aprimoramentos Negativos

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

Alcoólatra

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou uma específica. Um alcóolatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um Personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alma Vendida

-2 pontos: em algum momento de sua vida, seu Personagem vendeu a alma para um Demônio, Mago ou Anjo. Quaisquer benefícios que tenha recebido já se esgotaram, restando apenas o horror e arrependimento. Tem medo de morrer, pois não quer para si a danação eterna. E o responsável por sua alma fará o possível para que seu Personagem morra o quanto antes.

Alucinado

-2 pontos: o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Assassino Serial

-2 pontos: por conseqüência de uma possessão demoníaca (pelo menos assim se pensava na época), seu Personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas de manto) ou método de execução (tortura suas vítimas antes de matá-las, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e guarda a pele de seus rostos...). Já cometeu algumas mortes e está sendo procurado pela guarda, talvez até mesmo pela Inquisição.

-3 pontos: igual ao acima, mas seu Personagem já cometeu muitas mortes, tendo um destacamento inteiro da guarda em sua perseguição. O Mestre pode exigir um Teste de WILL quando o assassino tenta resistir à chance de atacar uma vítima em potencial.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo, pessoas mortas que o Personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo "por que você me matou?" ou "por que deixou que eu morresse?"

Azarado

-1 ponto: as coisas dão errado para este Personagem com indesejável freqüência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

Canibal

-3 pontos: este Personagem foi amaldiçoado com uma apreciação sem igual pelo sabor da carne humanas. Como o Assassino Serial, já matou algumas vezes para satisfazer essa necessidade e está na lista dos procurados pela guarda.

O Mestre pode exigir um Teste de WILL quando o antropófago precisar resistir a uma chance de matar e fazer um "lanchinho", acompanhado com um bom *Chianty* (vide Hannibal Lector ou Jefrey Dahmer).

Cleptomaníaco

-2 pontos: seu Personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites, chaveiros, porta-retratos), coisas aleatórias e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente – o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

Dupla Personalidade

-3 pontos: conhecido na psicologia como Síndrome de Caim, seu Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O Jogador pode construir um Personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo Jogador.

Esquizofrênico

-2 pontos: este Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada, acreditar que existem Duendes e loucuras do tipo. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele SÃO verdadeiras).

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas; seu Personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio – uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa bolhas muito dolorosas. Desnecessário dizer que usar armas e armaduras metálicas é um problema...

Fobia Grave

-1 ponto cada: seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de

altura), agorafobia (medo de espaços abertos), ailurofobia (medo de gatos), balistofobia (medo de armas de fogo), belenofobia (medo de agulhas e espinhos), botanofobia (medo de plantas), claustrofobia (medo de espaços fechados), demofobia (medo de estar com muitas pessoas), entomofobia (medo de insetos), necrofobia (medo dos mortos) e pirofobia (medo do fogo).

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

Gremlinint

-2 pontos: ao que parece, um pequeno grupo de Gremlins (minúsculas criaturas empenhadas em sabotar objetos em geral) resolveu acompanhar o Personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Cadeados não duram uma semana em suas caixas, ampulhetas quebram sem cair no chão e janelas emperram sem explicação. Este Aprimoramento só funciona CONTRA o Personagem. Para maiores detalhes sobre *Gremlins* consulte o capítulo Hordas em DEMÔNIOS - A DIVINA COMÉDIA.

Inimigos

-1 ponto cada: o Personagem pode ter arrumado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um Inquisidor, um poderoso Mago demonologista, um dragão, um Arcanjo ou outros. O inimigo pode, e deve, ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo como *Background* para a Campanha.

Mania de Perseguição

-1 ponto: para este Personagem paranóico, ELES estão sempre de olho. Inquisidores, Templários, Demônios, Fantasmas, Vampiros, Anjos, guardas... Membros de um desses grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

-2 pontos: igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo perseguindo seu Personagem onde quer que ele vá.

Maníaco-Depressivo

-2 pontos: o Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Este é um deles. O Personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Perda Terrível

-1 ponto: o Personagem teve os pais, cônjuge, filhos ou mesmo toda a família assassinada, talvez em um Ritual profano. Ele presenciou o ato, investigou ou apenas encontrou os corpos ao chegar em casa. Sua sanidade foi despedaçada naquele momento terrível, diante da visão de partes daqueles que amava dispostas em um pentagrama, no centro de sua sala de jantar. Depois disso, nunca voltou a ter uma noite de sono decente.

Qualquer menção à pessoa perdida coloca o Personagem em estado catatônico por 3d6 rodadas, completamente incapaz de agir. Mesmo após esse período, o Personagem ficará deprimido.

Poltergeist

-2 pontos: um *poltergeist* é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais deles rondando seu Personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas funcionam ao contrário, portas se fecham sozinhas. Efeitos fracos ou fortes, dependendo da hora e local.

Sangramento

-1 ponto: o nariz, boca ou ouvidos do Personagem sangram quando ele está em contato com alguma coisa sobrenatural, ou quando utiliza poderes místicos. Esse sangramento não pode ser evitado, mas nem sempre é uma coisa ruim (pode ser utilizado como forma de detectar eventos sobrenaturais).

Caso aconteça seguidas vezes, este efeito pode começar a causar dano no Personagem.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos deste Personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o Personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

Traumatizado

-1 ponto: este Personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e a maioria dos adultos) está preparada para enfrentar : foi testemunha de um crime hediondo, presenciou um Ritual demoníaco (ou participou de um) ou foi molestado sexualmente.

Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a um Teste de Will. Se falhar, será incapaz de agir coerentemente por uma rodada. Ele deverá fazer um Teste por rodada durante 3d6 rodadas.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste deWILL, Difícil).

Perícias

Perícias são as talentos, habilidades e conhecimentos adquiridos pelo seu Personagem ao longo de sua vida. Elas dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. Quando um Personagem tem uma Perícia, ele também é capaz de reconhecer a qualidade do trabalho de outro na mesma área.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de INT vale 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de vida vale 10 pontos de Perícia.
- Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT.

Jack Parker possui 32 anos e Inteligência 13. O Personagem possuirá (32 x 10 + 5 x 13 = 385) 385 pontos de Perícia para gastar. John Smith possui 45 anos de idade e Inteligência 15 (45 x 10 + 15 x 5 = 525). Como não pode passar de 500, John Smith possuirá 500 pontos para gastar em Perícias.

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *.

Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de Subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual Subgrupo seu Personagem conhece.

*Note a Perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada Subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.*

Não é proibido inventar um Subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isto), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **Habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além aumenta a Perícia em 1%, até o limite de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou Aumento de Nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar adestrar um cavalo, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um cavalo antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Jaques LeBlanc possui Destreza 16 e já tem 16% em Armas Brancas e em todos os seus Subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 16% de chance de acertar um golpe, mas reflete uma pessoa que nunca lutou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Espadas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas Brancas para aumentar todos os Subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador, mesmo as que possuem valor inicial. Isto representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é mesmo bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa essa Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha com essa Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

Kits de Perícias

Durante a criação de Personagens, você pode escolher alguns Kits para jogar. Neles fornecemos alguns grupos de Perícias que estão associados a profissões ou carreiras específicas, e custam mais barato do que simplesmente comprar todas as Perícias individualmente. A única desvantagem dos Kits é que eles dependem do *Background* do Personagem e de tempo para serem aprendidos e desenvolvidos.

Lista de Perícias

Apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Descrição do grupo.
Subgrupo (valor inicial): Descrição.
Outros Subgrupos possíveis: exemplo 1, exemplo 2...

Observação: o símbolo * só aparecerá quando a Perícia tiver Subgrupos. Nesse caso, você deve escolher apenas UM dos Subgrupos correspondentes.

Animais*

A Perícia Animais e seus Subgrupos são ligadas ao trato direto com animais.

Tratamento de Animais (Primeiros Socorros): seus conhecimentos lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes.

Treinamento de Animais (0): o Personagem sabe treinar animais domésticos (ou mesmo selvagens) para executar truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar. Ensinar tarefas mais complexas, como números de circo, é considerado um Teste Difícil.

Montaria (AGI): o Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Deve ser especificado qual animal o Personagem sabe montar, mas é possível ter várias Perícias de Montaria.

Doma (0): O Personagem é um domador de animais selvagens. No caso de feras perigosas, como leões e tigres, uma falha crítica nessa Perícia pode fazer com que o animal ataque o domador.

Armadilhas (int)

Capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar ou consertar armadilhas, mas nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma. Essa Perícia abrange desde simples laços para animais até alçapões com lanças e outras armadilhas ainda mais sanguinárias.

Armas Brancas* (dex / dex)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal (Espadas, Lanças etc). A Perícia Armas Brancas e seus Subgrupos são um pouco diferentes das demais Perícias. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de Ataque e o valor de Defesa.

O valor de **Ataque** é testado quando o Personagem tenta aplicar um golpe. Um sucesso no Teste desta Perícia indica que o Ataque atingiu o alvo visado. O valor de **Defesa** é testado quando o Personagem usa a arma para bloquear um Ataque feito com socos, chutes ou outras armas brancas. NÃO se pode bloquear Ataques feitos com arcos, bestas ou atiradeiras.

Para maiores detalhes sobre o sistema de combate, consulte o capítulo **Regras e Testes** (páginas 106 a 113).

Os valores de Ataque e de Defesa são tratados como Perícias **separadas**. O Jogador não pode usar dez pontos de Perícia para aumentar em 10% o valor de Ataque e o valor de Defesa; ele terá que dividir os pontos ou optar por apenas um dos valores.

Fernando Bacci tem Destreza 15, que vale 15% de valor original em Armas Brancas tanto no Ataque como na Defesa. O Jogador escolhe o Subgrupo Espadas, porque Fernando é um guerreiro. Ele gasta 30 pontos de Perícia em Ataque e 20 pontos em Defesa. Terá, portanto, valor de Ataque 45% e valor de Defesa 35% em Espadas (Espadas 45/35).

Alguns Subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças.

Existem armas brancas que não se encaixam nestes Subgrupos, como *lien tien kuan* (nunchaku), boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Nesses casos, cada arma será considerada um Subgrupo próprio.

Armeiro (o / Ferreiro ou Carpinteiro)

O Personagem é capaz de construir e consertar armas. Qualquer arma pode ser feita (Consulte o GUIA DE ARMA MEDIEVAIS), desde que com os devidos materiais. O valor limitante (Ferreiro ou Carpinteiro) depende do material utilizado, pois o Personagem deve saber manejá-lo. A Perícia pode ser usada sem limitação para reconhecer uma arma, aprender sobre uma arma nova, verificar as condições de uma arma e consertá-la.

Temos aqui uma tabela mostrando o tempo necessário para se construir as armas mais comuns. Quaisquer outras devem ser estipuladas pelo Mestre.

Arma	Tempo de Construção
Adaga	5 dias
Espada curta	20 dias
Espada longa	30 dias
Espada de 2 mãos	45 dias
Besta leve	15 dias
Besta pesada	20 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Martelo	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias

Artes*

Há muita controvérsia sobre quais coisas podem ser consideradas formas de Arte. A Perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte — enquanto os malabaristas de circo acham que é uma arte.

Um falsificador de pinturas também se acha um artista, bem como um torturador orgulhoso de sua técnica. Essa discussão não tem efeito em termos de jogo: qualquer habilidade, seja artística ou não, é considerada uma Perícia como outra qualquer.

Além de produzir uma obra, um Teste bem-sucedido em uma Perícia de Artes também pode permitir ao Personagem avaliar a qualidade — ou legitimidade — de um trabalho artístico de outra pessoa. Um Acerto Crítico durante um uso prático da Perícia indica que o Personagem produziu uma grande obra de arte, que será muito apreciada e poderá render um bom dinheiro.

OBSERVAÇÃO: O Mestre pode pedir que o Personagem passe dias ou até mesmo meses para completar um trabalho. Nesse período, o Mestre pode exigir vários Testes de Perícia. Uma obra de Leonardo Da Vinci, por exemplo, é resultado de anos de trabalho e uma seqüência diabólica de acertos críticos.

Arquitetura (0): criação de projetos visuais, paisagismo, urbanismo, construção de casas e projetos de prédios. A Arquitetura usa conhecimentos desde a Engenharia Civil até a História da Arte, realizando trabalhos com elegância visual, sem deixar de lado a competência técnica.

Atuação (CAR): o Personagem é um ator, capaz de simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Esta Perícia também pode ser usada longe dos palcos para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem.

Canto (CAR): o Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma falha crítica no Teste significa tomates na cara.

Culinária (PER): o Personagem sabe cozinhar, bem como reconhecer ingredientes de receitas. Preparar certos pratos sofisticados é considerado uma tarefa Difícil.

Dança (AGI): o Personagem sabe dançar vários estilos e ritmos. Um dançarino pode dominar qualquer dança, se tiver chance de observá-la durante algum tempo.

Desenho e Pintura (DEX): o Personagem sabe representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilustração profissional. Pode usar técnicas variadas: lápis, carvão, óleo etc.

Escapismo (AGI): Perícia capaz de libertar um Personagem de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas.

Escultura (DEX): arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra ou mármore ou metal. O material deve ser especificado, porém, múltiplas Perícias Artes - Escultura são bastante comuns em artistas de primeira linha.

Instrumentos Musicais (DEX): o Personagem sabe tocar um instrumento musical. Instrumentos semelhantes devem ser considerados como o mesmo Subgrupo. Ele também sabe afinar esse instrumento e corrigir pequenos defeitos em seu funcionamento.

Joalheria (DEX): o Personagem sabe lidar com metais e pedras preciosas, fabricar anéis, colares, pulseiras e demais jóias.

Prestidigitação (DEX): também conhecido como truque de mãos rápidas. Inclui os efeitos com cartas de baralho e fazer sumir pequenos objetos da vista das pessoas. É a Perícia preferida dos "mágicos".

Artesanato* (Artes)

Os conhecimentos de Artesanato permitem ao Personagem criar peças decorativas de variados tipos de materiais. Esses objetos em geral representam o local onde vive o artesão, de maneira a constituir uma lembrança.

O trabalho nesse ramo garante uma boa fonte de renda ao Personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para produção e venda de seu trabalho.

OBSERVAÇÃO: Cada estilo de artesanato utiliza um Subgrupo de Arte como base. O valor inicial da Perícia é Metade do valor que possui na Arte e pode-se gastar pontos de Perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns Subgrupos possíveis: Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura, Gravuras.

Artífice* (0)

É a habilidade de se trabalhar com um material específico. Pode-se construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios em geral, ferramentas, potes ou até casas (mas não armas).

Porém, ser um artífice dá apenas o conhecimento para fabricar e consertar os objetos. O projeto da casa fica para um arquiteto e a fechadura da caixa para um chaveiro. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Ela engloba uma enorme quantidade de profissões. Os Subgrupos representam cada uma delas.

Lembre-se que para exercer esta Perícia eficientemente, o Artífice precisa de equipamentos adequados para o seu trabalho.

Alguns Subgrupos: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couro), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedra), Sapateiro (Couro Rígido).

Avaliação de Objetos (per)

Esta Perícia dá ao Personagem a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação, dizer quanto vale um quadro ou se uma jóia é ou não autêntica.

O Mestre deve jogar em segredo um Teste da Perícia. Objetos conhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (testar a Perícia com o dobro do valor). Caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (também pode ser o valor exato) do objeto. Se falhar na Perícia, o Personagem não sabe avaliar o objeto e tem noção disso. Em caso de falha crítica, o Mestre deve dar um valor totalmente diferente da realidade, mas plausível o suficiente para seu Jogador não desconfiar de que falhou.

Camuflagem (per)

Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em ambientes naturais como florestas e campos. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Atributo Percepção.

Ciências* (o)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto. Esses conhecimentos geralmente são conseguidos através de leitura, meditação ou observação direta.

Agricultura: capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns, como estocar os produtos, como combater pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Arqueologia: o estudo de fatos a partir de monumentos e instrumentos não escritos. O Personagem sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos.

Botânica: ciência que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas ou medicinais.

Direito ou Jurisprudência: ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um Personagem conhecer manobras legais, processos e intimações.

Filosofia: apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a Filosofia é o estudo do pensamento humano. O Personagem conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade. Para fins de jogo, Filosofia é um Subgrupo de Ciências.

Física: ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria. Explica a inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o universo.

Geografia: estuda a superfície da Terra, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. O Personagem sabe produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através da paisagem.

Heráldica: a ciência dos brasões. Permite reconhecer símbolos da nobreza, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história de uma família.

Herbalismo: o conhecimentos de ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. É mais específica nesse ponto que a Botânica.

História: estudo de fatos notáveis ocorridos na história da humanidade. A História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4.000 anos.

Literatura: conhecimentos relativos a obras e autores literários. O Personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Meteorologia: o Personagem sabe prever o clima no dia seguinte com um Teste normal. A porcentagem cai 5% para cada dia além do primeiro.

Teologia: Esta Perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um Teste desta Perícia.

Zoologia: ramo da Biologia que estuda os animais. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, anatomia e comportamento.



Ciências Proibidas* (o)

Uma das Perícias mais importantes do jogo, ainda que seja difícil conseguí-la. **Ciências Proibidas** determina quanto o Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto comum das pessoas. Esta Perícia é perigosa em níveis elevados: quanto maior o conhecimento do Personagem em Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos esses segredos.

OBSERVAÇÃO: Assim como a Perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma Aventura — e não deve ser permitido pelo Mestre. Esta Perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público.

IMPORTANTE: A menos que seu Personagem tenha um *Background* fortíssimo com relação ao sobrenatural, esta Perícia e seus Subgrupos não podem ser compradas com pontos de Perícia durante a criação do Personagem. Pode ser conseguida apenas com certas vantagens do capítulo Aprimoramentos, ou através de pontos de Perícia ganhos com aumento de nível.

Alquimia: ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao Personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais.

Astrologia: ciência milenar desenvolvida na China. O Personagem pode traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Oculto: permite ao Personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, livros ou fetiches de Magias.

Rituais: capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Apesar das diferenças, esta Perícia inclui conhecimentos sobre rituais de diferentes origens (São Cipriano, Marranos, Católicos, Islâmicos etc.). Para cada ponto de Focus necessário para realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta Perícia.

Tarot: possui as mesmas atribuições da Astrologia, mas utiliza cartas em lugar dos mapas. Existem diversas variações no método de leitura.

Teoria da Magia: existe um sem número de termos e conceitos importantes para o estudioso da Magia. Sem esse conhecimento, o Mago terá tremendas dificuldades para estudar as Formas e Caminhos da Magia. Recomenda-se que todo Mago dedique pontos de Perícia suficientes para que tenha pelo menos 40% nesta Perícia, mais um adicional de 5% por nível, sem os quais terá dificuldades de aprendizado.

Viagem Astral: é a habilidade de controlar o movimento da alma fora do corpo; permite pequenas incursões a Spiritum, desde que se permaneça dentro da mesma Orbe.

Outros Subgrupos possíveis: Arkanun, Infernun, Paradísia, Éden, Spiritum, Possessões, Encantamentos, Vampiros, Elfos, Demônios, Anjos, Bruxas.

Disfarce (int)

É a habilidade de parecer-se com outra pessoa — ou, pelo menos, ocultar a própria aparência. O Teste é feito com o dobro da porcentagem normal no caso de um disfarce rápido (agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram no prédio), ou Metade quando a vítima conhece bem a pessoa que o Personagem tenta imitar.

Disfarce aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, Teste a Perícia Atuação.

Escudos (dex)

O Personagem utiliza um escudo como Defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma Defesa tão efetiva contra o Ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate. Caso o Personagem esteja usando o Escudo, o valor da Perícia Escudo substitui o valor de Defesa com a arma.

Escutar (per)

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim. Personagens que não possuam esta Perícia podem utilizá-la usando-se apenas o valor da Percepção como Perícia.

Esquiva (agi)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema.

Esportes*

Os Subgrupos da Perícia Esportes podem ser usados em competições, exibições, casos práticos e até mesmo em combates.

Acrobacia (AGI): dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismos e coisas do tipo.

Arremesso (DEX): além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.

Natação (AGI): o Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa Fácil, exigindo um Teste com o Dobro da porcentagem normal. Salvar alguém que não sabe nadar é bem mais Difícil; Metade da porcentagem.

Salto (AGI): Perícia geralmente usada apenas para competições — salto em altura, em distância, triplo, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade.

Etiqueta (car)*

Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Alguns Subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Falsificação (int)

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Redação e também no idioma utilizado. Para falsificar obras de arte o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia de Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria). Esta Perícia também serve como valor limitante.

Uma falha no Teste de Falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória, e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O Teste da Perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

Furtar (dex)

É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba.

Furtividade (agi)

A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Idiomas (o)*

No mundo atual existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos uma língua, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). Essa marca pode ser melhorada com pontos de Perícia, de forma normal. Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma adicional é tratado como uma Perícia separada.

Cada Idioma é divido em **Falar** e **Ler/Escrever**. A Perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de Perícia de forma normal para igualar esses valores, mas são Perícias Indenpendentes.

Alguns Subgrupos Possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos estudiosos.

Línguas Antigas (o)*

As línguas antigas constituem uma base importante para o conhecimento, na medida em que muitos livros de ocultismo foram escritos há milênios e jamais foram traduzidos.

Para esses idiomas, Ler/Escrever é mais fácil do que falar, na medida em que é difícil (e em alguns casos, até mesmo perigoso) encontrar alguém que saiba a pronúncia correta das palavras.

Alguns Subgrupos possíveis: Grego Clássico, Latim, Hebraico Antigo, Hieróglifos (especificar).

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos e outras "coisinhas". São diversos os Subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Empatia (CAR): o Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outra pessoa, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta Perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste é Difícil.

Hipnose (0/Empatia): através de luzes, movimentos ou palavras, o Personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se torne sugestionável e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo.

Impressionar (CAR/Etiqueta): é a habilidade de usar a roupa certa, o palavreado certo, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, fazendo-os sentir que o Personagem é um deles, mesmo que não seja.

Interrogatório (INT): através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação.

Intimidação (WILL): similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

Lábia (CAR): trata-se de persuadir pessoas através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes.

Liderança (CAR): capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades.

Sedução (CAR): o Personagem finge sentimentos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar charme.

Tortura (INT/Intimidação): o Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícia é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Desarme (40): às vezes, o oponente não é o inimigo. Pode ser um aliado sob influência mágica ou até mesmo em uma crise nervosa. Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem feri-lo (muito).

Mira (30): a vantagem das armas de distância é poder usá-las longe da cena de combate. A mira aumenta em 30% o valor da Perícia para o próximo disparo, mas obriga o Personagem a perder uma rodada inteira se concentrando.

Luta com Duas Armas (50): o Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente.

Luta às Cegas (40): capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados e cegueira).

Refém (30): o Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um Personagem com esta Perícia estiver com um refém e decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Manobras para Impressionar (30): o Personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve à ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

Manuseio de Fechaduras

O uso desta Perícia permite ao Personagem instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras e cadeados.

Naturalmente, forçar portas e abrir fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos, mas isso jamais é visto com bons olhos.

Primeiros Socorros (int)

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outras coisas que se deva fazer — ou NÃO fazer — em caso de "acidentes com vítimas".

A Perícia permite restaurar 1d3 Pontos de Vida, ou o dobro disso em caso de Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são tratados como uma única ocorrência.

Observação: Primeiros Socorros não pode recuperar mais Pontos de Vida do que o ferimento isolado causou.

Mineração* (o)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa.

Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns Subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Navegação (int)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície da Terra. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir.

Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia. A dificuldade do Teste varia com as condições (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Observação: Lembre-se de que na Idade Média a Europa não conhecia a América.

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios — seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR/Manha): ou "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa pelo menor preço. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos.

Pesquisa/Investigação (per)

Esta é a Perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode

significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

IMPORTANTE: O Mestre não deve permitir o uso constante dessa Perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura — e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em Testes de Pesquisa/Investigação.

Rastreio (per)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça) sendo seguido deixe uma pista.

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é Fácil (Dobro da porcentagem normal); rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é Normal; o trabalho é Difícil (Metade da porcentagem) em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

Situação	bônus/penalidade
Trilha de barro	+20 %
Sinais claros, arrastando um objeto	+15 %
Pegadas espaçadas, areia	+10 %
Trilha comum, piso de madeira	0
Pedra, água	-50 %
Cada 2 integrantes no grupo	+5 %
Cada 12 horas passadas	-5 %
Cada hora de chuva ou neve	-25 %
Iluminação fraca	-30 %
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25 %

Sobrevivência (per)*

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em terreno selvagem, longe da civilização. Testes bem-sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo.

Alguns Subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Subterfúgio (per)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de castelos e fortificações. Deve ser feito um Teste de Subterfúgio vs. Atributo Percepção de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.



Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas uma espécie de "aura heróica" ou "sorte" que protege o corpo físico do Aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, ser arrastado por um carro em movimento, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas de um criminoso ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

ARKANUN / TREVAS é um sistema desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer Cavaleiros enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os Templários se juntassem a eles? Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isto...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos "extras" que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um Cavaleiro com 50 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito orcs de uma vez só, como em um RPG de Fantasia, sem correr o risco de ser transformado em purê.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado como ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem.

Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo. Por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, esses Pontos NÃO poderão ser usados. As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um Guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureito. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebentada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanha de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Terror e Suspense.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator "medo", pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por conseqüência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos os Personagens.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha tendo portanto os mesmos "direitos" dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para se evitar distorções.

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Pontos de Fé

Fé [do latim Fide] S.f. 1. Crença Religiosa. 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teologal: adesão e anuência pessoal a Deus, seus desígnios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Inquisidores: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um Aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. Neste jogo, trata-se quase sempre Deus Católico, mas Pontos de Fé podem ser atribuídos a qualquer divindade: Allah, Shiva, Ganesha, Odin, Rá, Osíris, Tupã e qualquer outra entidade que possa conceder pequenos milagres a seus adoradores.

Aprimoramentos

Pontos de Fé é considerado um Aprimoramento e pode ser comprado por qualquer Personagem, com a autorização do Mestre. Misturar Pontos de Fé com Pontos de Magia, PSI ou qualquer outro tipo de poderes fica exclusivamente a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Campanha que deseja mestrar. Os Pontos de Fé aumentam naturalmente com o nível do Personagem.

1 Ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.
2 Pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.
3 Pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.
4 Pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.
5 Pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o Personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assuma que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranqüilo e de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo Deus ou Entidade para a qual o Personagem é devoto.

Um Guerreiro muçulmano que não cumprir o Alcorão nem praticar as rezas voltadas a Meca, ou que nunca foi até Meca perderá automaticamente seus Pontos de Fé. Da mesma forma, um Cavaleiro Templário Paladino que não cumpre o código de honra dos Cavaleiros, ou um necromante dedicado ao Demônio Azathoth perderá seus pontos de Fé se não providenciar os sacrifícios humanos e outros Rituais que seu deus exigir.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o Personagem possui, mais dedicado àquela religião ele deve ser.

A seguir fornecemos uma pequena descrição do que se pode fazer com Pontos de Fé. Anjos, Inquisidores e Templários podem ter Fé, mas basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

Afastar mortos-vivos

Por meio de Pontos de Fé, o Personagem pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar Vampiros, Demônios, Espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto, anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de Pontos de Fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Juan é um Cavaleiro da Ordem de Calatrava e está cercado por esqueletos conjurados por um Feiticeiro em Toledo. Juan carrega sua cruz de prata do bolso e mostrando a cruz para os mortos, invoca o nome de Nosso Senhor Jesus Cristo.

Juan possui WILL 13 e decide gastar 2 Pontos de Fé. Ele joga 2d6 e tira um 8. Seu Teste será feito com WILL 21 versus a WILL dos esqueletos (que o Mestre decidiu ser 10). Como resultado, todos os esqueletos afastam-se de Juan, repelidos pela força divina.

Aumento de Atributos Físicos

O Personagem pode aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um Ponto de Fé, mas apenas UM Atributo de cada vez.

Jeremias está cercado por Guerreiros de Sombras e prepara sua espada curta para a batalha. Antes que as criaturas possam atacar, ele coloca para fora da cota de malha seu crucifixo abençoado pelo papa Urbano V e reza a Deus que lhe dê forças para a batalha.

Jeremias usa 1 Ponto de Fé para aumentar sua DEX em 1d6, o que reflete em sua Perícia Espada Curta, melhorando sua chance de acertar os golpes.

Aumento Milagroso de Atributos

Semelhante ao Aumento de Atributos Físicos, mas com a diferença que o Personagem pode gastar mais de um Ponto de Fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM Teste.

Mustafá-Allin-Bin é um membro da Ordem dos Assassinos e está preso debaixo de algumas pedras que deslizaram sobre ele prendendo-no. Mustafá tenta erguer a pedra, sem sucesso. Ela é muito pesada. Invocando a força de Allah, Mustafá gasta 4 Pontos de Fé, que lhe fornecem 4d6 pontos extras de FR para tentar deslocar a pedra.

Ativação de Itens Mágicos

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos seres da Cidade de Prata) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

Bênção

O Personagem pode abençoar um grupo de Aventureiros (até 6 pessoas por Ponto de Fé), concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na Defesa) durante uma cena.

Controlar Mortos-Vivos

Semelhante a Afastar Mortos Vivos, mas utilizados por Necromânticos e clérigos de deuses malignos. O Teste funciona da mesma maneira, mas o clérigo passa a comandar a criatura (ou criaturas) durante uma cena.

Conversar com Pássaros e Animais

Muitos santos na mitologia católica eram capazes de entender os animais. Com o gasto de um Ponto de Fé, o Personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

Cura

O Personagem pode utilizar 1 Ponto de Fé para curar 1d6 pontos de dano em si mesmo (até um máximo de um Ponto de Fé por dia), ou 2 Pontos de Fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos. Esse toque também pode ser feito em plantas ou animais.

Criação de água benta

Pontos de Fé podem ser usados para criar água benta a partir da água pura do orvalho, à razão de um pequeno frasco para cada ponto gasto pelo Personagem.

Encantar

O fiel pode encantar uma arma durante uma cena (ou 3d6 rodadas), de modo que a arma passe a ser considerada uma arma +1 durante esse tempo (no que diz propósito a enfrentar criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

Outros Poderes

Pontos de Fé são muito versáteis e podem imitar qualquer poder ou milagre que alguma entidade já realizou (inclui até mesmo andar sobre as águas, multiplicação dos pães, cura de cegos e leprosos, andar sobre brasas, espetar correntes no corpo sem sentir dor, ficar sem comer por longos períodos, controlar o clima, ser resgatado por uma baleia em alto mar etc.) MAS o Personagem deve MERECER esses poderes. Utilizá-los sem motivo justificado ou por motivos torpes, pessoais ou egoístas podem irritar profundamente a entidade que confere esses poderes ao Personagem e a bênção pode vir a se tornar uma maldição.



Equipamentos

Este capítulo contém os preços em Florins para diversos itens que os Personagens podem precisar. As duas colunas são os preços máximo e mínimo sugeridos, mas o Mestre pode alterar esses valores como achar melhor.

Roupas

Botas de cavalgar	25	35
Botas de passeio	9	12
Calças	3	3,50
Camisa	1,50	2,50
Capa luxuosa	200	1.000
Capa simples	7	10
Chapéu	0,85	1,05
Cinto	2	4
Cinturão	20	35
Jaqueta	150	800
Luvas	7	12
Robe luxuoso	120	600
Robe simples	6	10
Roupas básicas	3	6
Sapatos	10	10
Túnica	7	9

Comida e Bebida

Ale (por jarra)	2	3
Banquete (por pessoa)	80	200
Barril de Cerveja	18	20
Barril de Cidra	70	80
Barril de Vinho	150	1.250
Cerveja (jarra)	0,45	0,60
Hotel Luxuoso (pessoa/dia)	35	60
Hotel Pobre (pessoa/dia)	2	2,25
Hotel Simples (pessoa/dia)	8	12
Quarto Luxuoso (pessoa/mês)	875	1.500
Quarto Pobre (pessoa/mês)	40	60
Quarto Simples (pessoa/mês)	200	300
Rações de Viagem (pessoa/dia)	11	14
Refeição ruim (por pessoa)	1,5	2
Refeição boa (por pessoa)	5	8
Refeição de Taberna (por pessoa)	2,50	3
Utensílios de Cozinha (1 pessoa)	15	25
Vinho (jarra)	2	3
Vinho caro (jarra)	120	2.000

Transporte

Barco de rio	6.000	10.000
Barco Costeiro	30.000	80.000
Barco de Pesca pequeno	1.000	1.500
Canoa comum	250	320
Carroça comum	1.750	2.500
Carruagem	1.300	2.500
Carruagem Luxuosa	3.000	5.000

Equipamentos

Ampulheta	200	280
Anel de assinatura	50	80
Apito	0,40	0,50
Balança de Mercador	20	25
Barril (pequeno)	20	24
Baú (grande)	16	25
Baú (pequeno)	7	10
Cantil	7	9
Cesta (grande)	2,60	3,50
Cesta (pequena)	0,40	0,50
Corda comum (m)	0,08	0,10
Corda resistente (m)	1	1,20
Corrente leve (m)	100	125
Corrente pesada (m)	70	80
Equipamento de ladrão	250	300
Escada (m)	4	5
Espelho	100	120
Fechadura (boa)	400	600
Fechadura (comum)	100	150
Gancho de Alpinismo	40	50
Garrafa de Vidro	75	80
Giz	0,10	0,10
Jarro	4	5
Lanterna	120	140
Lente de Aumento	1.000	1.250
Mochila	15	22
Óleo comum	0,50	0,50
Óleo de combate	100	120
Papel (folha)	20	25
Papiro (folha)	7	8,50
Perfume (frasco)	30	100
Pote de ferro	10	12
Proteção para mapas	8	10
Rede de Pesca (m^2)	12	18
Relógio de Água	8.000	10.000
Saco (grande)	8	10
Saco (pequeno)	0,80	1
Símbolo Religioso (cruz)	100	250
Sino	10	15
Tenda	80	120
Tinta (por frasco)	75	100
Tocha	5	6
Vela	0,10	0,10

Equipamentos Místicos

Grimório	8/pág	12/pág
Ervas Exóticas (kg)	150	450
Partes de animais	variável	
Minerais (kg)	0,10	50
Livro	200	500

Animais

Boi	160	220
Cachorro comum	130	150
Cachorro de caça	275	350
Camelo	500	600
Cavalo	750	1000
Cavalo de Raça	1000	1500
Cavalo de Guerra	1200	2000
Falcão de caça	5.000	7.000
Mula	120	140
Gato	10	15

Armas

Adaga	16	25
Arco Composto	1.000	1.500
Arco Simples	500	700
Arpão de Pesca	5	8
Bastão	5	7
Cajado	20	25
Besta	300	500
Chicote	4	5
Clava	0,10	0,10
Claymore	400	450
Espada Bastarda	250	300
Espada Cimitarra	150	250
Espada Curta	100	120
Espada de Treino	15	20
Espada de Duas Mãos	360	400
Espada Larga	140	170
Espada Longa	150	200
Espada Montante	600	800
Faca	16	25
Funda	8	12
Flechas (10)	10	10
Javelin	5	6
Lança Leve	60	75
Lança Pesada	150	180
Lança de Justa	250	300
Maça de Cavalaria	50	75
Maça de Guerra	50	60
Machado de Combate	50	65
Martelo de Guerra	20	25
Mangual	60	90
Punhal	12	18
Rapier	70	100
Sabre	130	170
Tridente	150	160
Zarabatana	5	6

Armaduras

Corselete de Tecido	80	120
Corselete de Couro	120	160
Corselete de Couro Reforçado	200	250
Armadura de Couro Reforçado	250	330
Armadura de Anéis	800	800
Armadura de Escamas	1.200	1.200
Colete de Malha	350	500
Camisa de Malha	450	600
Cota de Malha	750	750
Corselete de Placas	2.000	4.000
Colete de Ferro	2.000	3.000
Manto de Ferro	3.000	4.000
Armadura de Placas de Bronze	4.000	7.000
Armadura de Placas	5.000	7.500
Armadura de Batalha	16.000	25.000
Armadura de Batalha Completa	40.000	60.000
Armadura de Batalha Nobre	70.000	80.000

Serviços

Alquimista	60	75
Apresentação Musical	20	30
Assassinato	300	500
Banho	10	15
Cartomante	15	20
Construtor (por dia)	3	4
Escriba (por página)	2	3
Exorcismo	100	300
Guarda-Costas (por dia)	7	10
Guia (por dia)	4	5
Guia Especializado (por dia)	7	10
Hospital (por dia)	30	40
Mensageiro	5	7
Mestre-Artesão (por dia)	30	40
Oráculo	50	100
Sábio	30	40
Serviçal (por dia)	2	2,5
Serviços Funerários	50	180
Transporte por terra (por dia)	4	5
Transporte por mar ou rio (por dia)	8	10

Serviços Militares*

tipo	custo	quanti
Infantaria Leve	10	200
Infantaria Pesada	20	50
Arqueiro	40	100
Cavalaria Leve	40	50
Cavalaria Pesada	100	25
Batedor	60	15
Espião	150	3
Artilheiro	50	5
Engenheiro	150	1
Armeiro	100	4
Armeiro Mestre	300	1
Armoreiro	100	4
Armoreiro Mestre	250	1
Sargento	80	40
Tenente	150	6
Capitão	300	1

* Ao lado dos custos mensais para cada função está uma quantidade sugerida para uma tropa, mantendo uma proporção razoável de comando. Essa tropa custa 19.000 Florins mensais. Naturalmente, pode-se alterar essa composição à vontade de acordo com necessidades específicas (mais arqueiros, menos cavaleiros etc.)

Magia

A definição de Magia segundo D.J. Conway, autor do livro *Magick of the Gods and Goddesses*, é o efeito de se retirar energia de um outro plano de existência e, manipulando essa energia através de vibrações, pensamentos e Rituais, realizar efeitos que seriam considerados impossíveis de outra maneira.

A Cabala

Existem duas tradições cabalísticas na cultura ocidental; a Cabala Judaica e a Cabala Hermética. Ambas as doutrinas possuem muito em comum, sendo os nomes dos deuses, das ramificações e da numerologia envolvidos os mesmos.

A lenda judaica traz a origem da Cabala nas escrituras do antigo testamento, dizendo que Deus entregou a Cabala a Moisés no alto do monte Sinai.

Para os Aesires, ou Arianos, a origem da Árvore da Vida remonta aos antigos nórdicos. Segundo as lendas, Odin foi o primeiro a descobrir a Árvore Sagrada Yggdrasil e a Roda dos Nove Mundos, responsável pela circulação da energia mística entre os planos de existência.

Segundo os nórdicos, a Árvore ramifica-se em todos os planos de existência: Aasgard (lar dos deuses), Alfheim (lar dos elfos, considerado por muitos apenas como um semi-plano que liga a Terra à Paradísia), Vanaheim (lar dos Vanires, também considerado um semi-plano entre a Terra e Paradísia), Midgard (a Terra), Svartalfheim (Sonhar), Nidavellir (Arcádia), Jotunheim (a Terra dos Gigantes), Hel (Inferno), Arkanun e Niflheim (Infernun).

Após a descoberta da Árvore da Vida, em Paradísia, alguns Anjos da Cidade de Prata foram enviados a Aasgard para estudar Yggdrasil. Junto a Hermes e seus filhos, onze Anjos analisaram e descobriram os poderes da Árvore dos Mundos, cada um deles se tornando responsável por um ramo da árvore. A ela foi dada o nome de **Quabal**, e dez desses Anjos denominaram-se *sephirah* (plural *sephiroth*). Eram eles Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Mahlkoot (o reino). Esses *sephiroth* estão dispostos de acordo com o diagrama da Árvore Cabalística.

O Livro da Formação (*Sepher Yezirah*) é uma coleção de versos escritos no século VI, onde a palavra *sephiroth* aparece pela primeira vez; para os sábios, o *Sepher Yezirah* é apenas um resumo dos ensinamentos antigos da tradição judaica. O livro detalha a criação do universo e a Roda dos Mundos relacionando-os às letras do alfabeto hebraico. O Sepher é um livro complexo, cujo sentido só é completo quando se estuda o Tarot em conjunto com suas escrituras.

Durante a Idade Média, as tradições adicionaram o estudo da Gematria ao estudo da Árvore Cabalística.

Gematria, de acordo com Donald Michael Kraig, é um método de se associar números para cada letra do alfabeto hebraico; palavras de mesma soma estariam, então, associados de alguma forma.

Durante o século XIII, outros escritos cabalísticos apareceram na França. Chamado *Sepher-ha-bahir*, essa foi a primeira obra a mencionar a "Árvore Sagrada" e a associar as Formas e Caminhos à vontade divina.

Após Isaac, o cego de Narbonne, compilar o estudo dos dez *sephiroth* e dos trinta e dois Caminhos, a Cabala tornou-se o centro de estudos das ordens místicas. Durante o século XIV, o Arcanorum comentou a possibilidade de existir um décimo primeiro *sephirah*, conectando a Árvore aos outros dez *sephiroth* negativos através do Demônio Chorozon.

A versão tradicional moderna da Árvore da Vida aparece como no diagrama ao lado e originou o sistema de Magia de Arkanun/Trevas, considerado um dos melhores sistemas de simulação de Rituais já desenvolvidos.

Os Triângulos e as Formas

A Árvore da Cabala está dividida em três triângulos, cada um compreendendo três *sephiroth*. Essa divisão foi proposta durante o século XIV, mas passou a ser efetivamente utilizada após o estudioso do ocultismo John Dee (1527-1608) descobrir as Chaves Enochianas, enquanto trabalhava com a Golden Dawn. Essas chaves, também chamadas de Chaves Prateadas devido à sua ligação com os Anjos de Paradísia, nada mais eram que as combinações de Formas e Caminhos utilizadas pelos sábios herméticos desde a Idade das Trevas.

Criar

O primeiro triângulo, chamado de Triângulo da Criação, compreende os *sephiroth* Keter, Hochma e Binah.

Keter simboliza os deuses da criação, responsáveis pela existência e manutenção do universo e os princípios do supremo. Os deuses relacionados a Keter mais conhecidos são Metraton, Ymir, Chronos, Gaea, Brahma e Shiva.

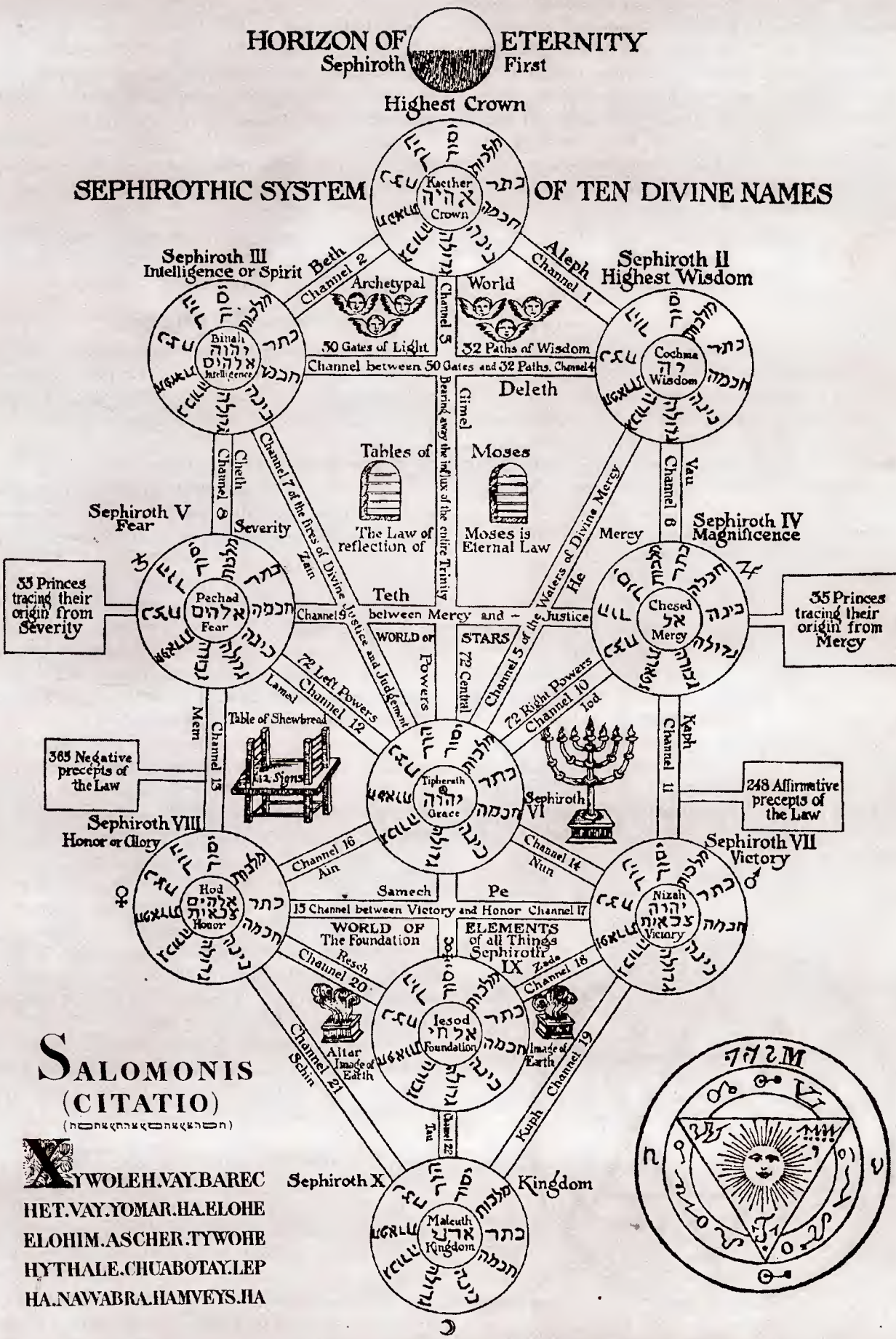
Hochma, às vezes chamado Chokmah, representa os deuses paternos, detentores do poder patriarcal. Os deuses relacionados à Hochma mais conhecidos são Zeus, Poseidon, Hades, Amon, Thot, Odin e outros.

Binah representa a mãe celestial e os poderes do matriarcado. Representa as deusas da criação femininas, como Ísis, Hera, Frigga, Demeter, Tiamat e Hecate.

Os três *sephiroth* formam o mais alto triângulo cabalístico, responsável pela Forma Cabalística da Criação.

Entender

Os três *sephiroth* centrais formam o Triângulo da Compreensão, ou do Entendimento, e incluem os *sephiroth* Hesed, Giburah e Tiferet.


HORIZON OF ETERNITY
Sephiroth First
Highest Crown
SEPHIROTHIC SYSTEM OF TEN DIVINE NAMES
Kether אהיה Crown
Sephiroth III Intelligence or Spirit
Binah יהוה אלהים Intelligence
Beth
Channel 2
Aleph
Channel 1
Sephiroth II Highest Wisdom
Cochma יה Wisdom
Archetypal World
Channel 3
50 Gates of Light
32 Paths of Wisdom
Channel between 50 Gates and 32 Paths. Channel 4
Deleth
Gimel
Bearing away the influx of the entire Trinity
Tables of Moses
The Law of reflection of
Moses is Eternal Law
Cheth
Channel 8
Channel 7 of the fires of Divine Justice and Judgement
Zain
Sephiroth V Fear
Severity
Vau
Channel 6
Waters of Divine Mercy
Sephiroth IV Magnificence
Mercy
33 Princes tracing their origin from Severity
Pechad אלהים Fear
Teth
Channel 9
between Mercy and – Justice
He
Chesed אל Mercy
35 Princes tracing their origin from Mercy
WORLD or Powers
STARS
72 Central
Channel 5 of the Waters of Divine Mercy
72 Left Powers
Channel 12
Lamed
72 Right Powers
Channel 10
Iod
Mem
Channel 13
Table of Shewbread
12 Signs
Tipherath יהוה Grace
Sephiroth VI
Kaph
Channel 11
365 Negative precepts of the Law
248 Affirmative precepts of the Law
Sephiroth VIII Honor or Glory
Hod אלהים צבאות Honor
Channel 16
Ain
Sephiroth VII Victory
Nizah יהוה צבאות Victory
Channel 14
Nun
Samech
Pe
15 Channel between Victory and Honor Channel 17
WORLD OF The Foundation
ELEMENTS of all Things Sephiroth IX
Tzaddi
Resch
Channel 20
Channel 18
Zade
Iesod אלחי Foundation
Altar Image of Earth
Image of Earth
Schin
Channel 21
Channel 19
Kuph
Tau
Channel 22
Sephiroth X
Kingdom
Malcuth ארני Kingdom
SALOMONIS
(CITATIO)
XYWOLEH.VAY.BAREC
HET.VAY.YOMAR.HA.ELOHE
ELOHIM.ASCHER.TYWOHE
HYTHALE.CHUABOTAY.LEP
HA.NAWABRA.HAMVEYS.HA

Hesed representa o grande amor, a piedade e a glória. Seus deuses principais eram os deuses que representavam a justiça divina e imparcial, como Forseti, Heimdall, as Nornes, Tyr, Osíris, Bhahma (a face justa) e outros.

Giburah representa a força através da justiça. Também representa os deuses da guerra e das batalhas em todas as principais culturas. Os deuses relacionados a Giburah são Thor, Ares, Hefaestus, Kali, Horus, entre outros.

Tiferet, ou o *sephirath* central, representa o amor, a harmonia e a majestade. A ele estão relacionados os deuses do sol, curandeiros ou iluminados: Osíris, Apollo, Helios, Adonis, Bran, Amaterasu, Mitras entre outros.

Controlar

Os três *sephiroth* baixos formam o Triângulo do Controle, ou Astral, e compreendem Netzach, Hode e Yesode.

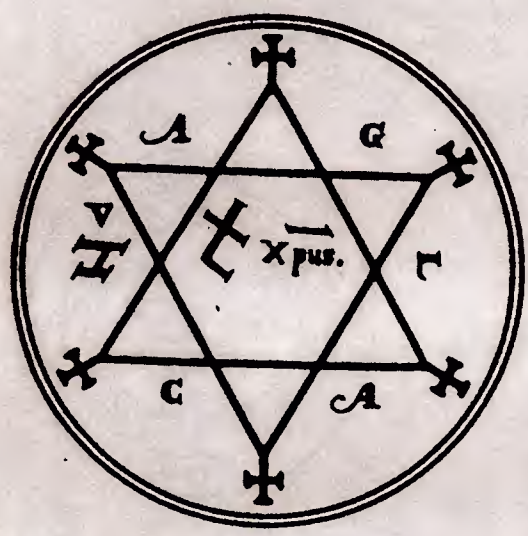
Netzach representa a vitória e a conquista através da sedução. A ele estão relacionados os deuses e deusas do amor, como Aphrodite, Hathor, Ishtar, Nike e Cerridwen.

Hode representa o esplendor e o controle através da verdade. Os deuses relacionados a esse *sephirath* são os professores ou mensageiros, como Bragi, Hermes, Anubis e Ogma.

Yesode representa o controle através da ilusão e dos encantamentos, e está relacionado aos deuses lunares como Nana, Diana, Ganesha, Selene e outras.

O último *sephirah* chama-se **Malkuth** e representa o reino da Terra, que recebe todas as influências das Formas de Magia. É Malkuth que governa e influencia os Caminhos em suas Formas mais básicas e primitivas, e a ele estão relacionados os deuses da fertilidade, como Freya, Marduk, Cernunnos, Demeter e outras.

Entre cada um desses *sephiroth* está um *Path* (Caminho), em um total de 22 *Paths*, representados por um Anjo e por uma carta de Tarot específica. Cada um desses Caminhos corresponde a uma Ordem de Magos na Cidade de Prata e os 32 Arcanos resultantes da Árvore deram origem à formação do Arkanun Arcanorum.



Tipos de Magia

Existem basicamente dois tipos de Magia cabalística. Uma delas inclui retirar energia diretamente do plano existencial anterior ao que a pessoa reside através de ondas vibratórias, gestos e pensamentos específicos.

No caso do planeta Terra, essa energia é retirada de um plano imediatamente inferior, chamado Arkanun (ou *Ark-a-nun* na grafia original), o mais próximo nos planos astrais e espirituais.

O segundo método consiste em utilizar o próprio corpo como um canalizador de energias de uma entidade exterior, a fim de realizar efeitos místicos.

Caminhos de Magia

Os Caminhos de Magia são derivados dos elementos, das essências e da manipulação específica de cada tipo de energia dentro das Formas. Estão divididos, para fins de estudo, em quatro grandes grupos:

Caminhos Elementais

Ao contrário do que muita gente pensa, existem seis elementos primordiais da Natureza e não apenas quatro. A razão pela qual a maioria dos leigos imagina que existam quatro Elementos deve-se à sua representação geométrica dentro de um plano. Na Idade Média, quando um alquimista necessitava desenhar os elementos, bastava a ele associá-los aos pontos cardeais, assim sendo, o norte seria Terra, o oeste, Água, o sul, Ar; e o leste, Fogo. Os dois elementos que faltavam (Luz e Trevas) deveriam ser desenhados ACIMA e ABAIXO do papel, tornando sua representação complexa.

A disposição correta dos elementos dentro de um traçado está no chamado Selo de Salomão, confeccionado pelo grande Mago Salomão quase um milênio antes da vinda de Christos (mostrado ao lado). O Selo de Salomão consiste em uma estrela de seis pontas, cada uma representando um dos seis elementos.

Mais tarde, durante o Renascimento, quando vários textos de Salomão foram encontrados, algumas Ordens passaram a adotar Cinco elementos: Água, Fogo, Ar, Terra e Luz; às vezes chamada Espírito por sua ligação com os espíritos iluminados. Essas Ordens afastaram-se do Caminho das Trevas por ligá-lo aos Vampiros e Demônios que dele se utilizavam.

Somente no século XVI o caminho das Trevas voltou a ser observado sob o ponto de vista "científico" pelos Magos e algumas Escolas permitiram a seus adeptos o estudo do Caminhos Arcano das Trevas.

Os Caminhos Arcanos da Vida

Estes Caminhos eram utilizados pelos Magos celtas não ligados à Ordem de pensamento Hermético. Ao invés de estudarem os elementos e a astrologia, os druidas pesquisavam a ligação entre a Magia e a natureza, estudando os Caminhos dos Animais, Plantas e Humanos.

Muitas ordens druídicas tinham Caminhos Elementais como seus Caminhos Secundários e criaram

belos efeitos místicos da combinação dos Caminhos vitais com os Caminhos Elementais, durante o século V.

Quando os romanos conquistaram os reinos celtas, muitos dos Magos da Ordem Hermética tomaram conhecimento desses novos Caminhos, que para eles eram conhecidos apenas como poderes de deuses relacionados às colheitas e aos animais, como Fauna (a deusa dos animais), Flora (a deusa das plantas), Demeter (a senhora das colheitas), Ceres, Júpiter (Zeus), Pan (controlador das vontades dos homens), Cernunnos (grande deus chifrudo das florestas), Bast (a deusa-gato egípcia), Poseidon (senhor dos animais marinhos) entre muitos outros deuses e entidades.

Do século V ao século IX, o Arcanorum romano estudou os Caminhos vitais e suas combinações com os Caminhos Elementais. Muitos demonologistas também fizeram diversas experiências com os Caminhos Vitais e seus Caminhos demoníacos. Os primeiros Demônios Familiares romanos e ingleses surgiram nessa época.

Os Arcanos Negros

Arcanos Negros é o nome dado à ciência proibida dos Caminhos de Spiritum e Arkanun. Inicialmente desenvolvidos pelos Magos assírio-babilônicos, os Arcanos Negros lidam com o controle das forças invisíveis e das forças demoníacas, sempre malvistas pelos Grão-Mestres das Ordens de Magos.

Esses Caminhos eram ensinados apenas aos mais graduados de cada Escola, após passarem por testes rigorosos de confiança, garantindo assim que o conhecimento negro não fosse passado para mãos indignas.

Por outro lado, esses Caminhos foram muito desenvolvidos no norte da África, entre os Xamãs e Feiticeiros das tribos africanas localizadas próximas do Mediterrâneo. No chamado Continente Negro, os Caminhos de Spiritum e Arkanun foram desenvolvidos pelos Feiticeiros das vilas (chamados *Asima*).

Na Europa, o Caminho dos Espíritos só passou a receber um tratamento especial após a publicação do *Livro dos Espíritos*, no século XIX. Antes desse período, os Caminhos de Spiritum e de Arkanun eram freqüentemente confundidos pelos médiuns e pelos conjuradores europeus.

A combinação entre os Caminhos de Arkanun e Spiritum ficou conhecida como **Necromancia**, ou o estudo dos mortos.

Tempo e Espaço

As lendas dentro do Arkanun Arcanorum dizem que alguns sábios gregos conhecem um décimo-segundo Caminho, que lidaria com o Tempo e Espaço e com as energias místicas, mas nada foi confirmado até agora.

Todas as Magias que lidam com distâncias, portais dimensionais ou que afetam outras Magias são muito raras e valiosas, guardadas com muito cuidado pelos Magos e Feiticeiros que têm a felicidade de possuir estes rituais.

Rituais que envolvem portais, tempo e espaço são muito perigosos e instáveis, podendo trazer conseqüências desastrosas para o Feiticeiro que ousar conjurá-los.



Regras de Magia

Claro que esta é apenas a explicação teórica da Magia. Para um jogo de RPG, precisaremos de um sistema de regras que seja capaz de simular a alquimia da forma como ela aparece nos livros Arcanos.

A Magia, no sistema Arkanun/Trevas, funciona como um Aprimoramento. Caso seu Personagem gaste pontos de Aprimoramento em Poderes Mágicos, ele será capaz de realizar efeitos místicos de acordo com os Focus que escolheu. Para isso, começará o jogo com pontos de Focus para escolher entre as Formas e os Caminhos de Magia.

Pontos de Focus

Focus é a medida de energia mística proveniente da Roda dos Mundos e utilizada nos Rituais.

O valor de Focus indica o quão complexo e difícil de se realizar um Ritual é. Quanto maior o valor do Focus dentro de um Ritual, mais difícil é sua realização.

Via de regra, o valor de um Ritual em Focus é a soma da Forma + Caminho necessários para a realização daquele Ritual, não importa como o Mago combine esses valores.

Para conjurar um cavalo, é necessário ter a Forma Criar e o Caminho Animal. O total de Focus para a realização desse Ritual é 5 (Criar Animal 5). Para conseguir realizar todos os passos desse Ritual corretamente, o Mago pode combinar Criar 1 e Animal 4; Criar 2 e Animal 3; Criar 3 e Animal 2 ou Criar 4 e Animal 1. Todas essas combinações permitirão ao Feiticeiro realizar o Ritual. Basta que a soma de Forma + Caminho seja igual ou superior ao Focus do Ritual.

A única diferença entre esses métodos será na maneira como esses Rituais serão realizados (os fetiches, versos e gestos utilizados serão diferentes para cada Mago).

Focus maiores em Criar implicam Rituais com círculos de invocação, velas e portais, enquanto Rituais com Focus maior em animal implica em chamar um animal existente, ou realizar um "parto" de um potro em pleno ar, que rapidamente se transformará em um cavalo adulto.

Nomenclatura

Em Arkanun/Trevas, usamos a seguinte denominação para descrever uma Magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados seguido do valor de Focus Total (resultado da soma Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra, somando-se o menor de Forma e de Caminho. Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Controlar 0 e Fogo 1:	*Controlar Fogo 1*
Entender 1 e Água 2:	*Controlar Água 2*
Criar 1, Ar 2, Fogo 3:	*Criar Ar/Fogo 3*
Criar 2, Fogo/Ar/Trevas 3:	*Criar Fogo/Ar/Trevas 5*

Formas e Caminhos

Cada Personagem Mago começa o jogo com determinado número de pontos de Focus (de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos) para distribuir como desejar.

Todos começam com todas as Formas e Caminhos em ZERO e distribuem os Focus como desejarem. Um Personagem não pode ter mais do que **Focus 4** em um único Caminho e nas Formas podem avançar até **Focus 10**.

O primeiro Caminho Elemental que seu Mago aprender (mesmo que não seja o primeiro de todos) será considerado seu **Caminho Elemental Principal** (mesmo que não seja o de maior Focus). Considera-se que o Mago obtenha uma afinidade mística com esse elemento e de certa forma, sua escolha influenciará nas Chaves Mágicas de seus futuros Rituais. Após essa escolha, o Personagem não pode mais aprender o Caminho Elemental Oposto. Os Caminhos Opostos são os seguintes: Fogo e Água; Ar e Terra; Luz e Trevas. Não existem **Formas** opostas.

Ex: Lukas Szachmary possui 11 pontos de Focus pelo seu Aprimoramento, sendo um grande Mago. Ele decide que seu Personagem possuirá 3 pontos em Fogo e 2 pontos em Humano, e escolhe Criar 1 e Controlar 5 e permanecerá com Entender 0. Seu Caminho Elemental Principal é o do **Fogo.** *Lukas poderá ter acesso aos seguintes Rituais : Entender Fogo 3(0+3), Criar Fogo 4 (1+3), Controlar Fogo 8 (5+3), Entender Humano 2 (0+2), Criar Humano 3 (1+2), Controlar Humano 7 (5+2), Entender Fogo/Humano 2 (0+2), Criar Fogo/Humano 3 (1+2) e Controlar Fogo/Humano 7 (5+2).*

Grimório Pessoal

Não é porque o Mago possui determinado número de pontos de Focus em um Caminho e Forma que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito mágico, o Mago precisa primeiro estudar os Rituais que deseja realizar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e os materiais necessários.

Isso não precisa necessariamente estar escrito na forma de um Ritual (embora a maioria dos Magos assim o faça) mas precisa estar descrito no que chamamos "Grimório Pessoal do Mago" (ver ficha na página 126).

Quando escreve um grimório, muitas vezes o Mago o faz em linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Armadilhas e efeitos colaterais são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando o Ritual se não souber evitá-las.

Ter *Criar Fogo 3* não significa que o Mago poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu Personagem conhece, quais são as Magias que ele sabe ou aprendeu, quais os materiais necessários para sua realização e coisas assim.

Em termos de jogo, um Personagem leva **100 horas** por nível de Focus final da Magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas, as Forma-Pensamento corretas e a canalização da energia astral.

O máximo de horas que um Mago consegue trabalhar sem parar em um Ritual é de (CON+INT)/2 horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir com seu trabalho.

Um Mago pode interromper sua pesquisa quando desejar, ou mesmo prosseguir com duas pesquisas ao mesmo tempo. Basta apenas contabilizar corretamente o número de horas gasto com cada uma delas quando retomar seus estudos.

Dois ou mais Magos podem pesquisar uma mesma Magia ao mesmo tempo. Para isso, divida o número de horas necessárias para a realização do Ritual pelo número de Magos, até um máximo de cinco Magos (às vezes, ajuda demais atrapalha). Nesse caso, também o número de horas/dia que os Magos podem trabalhar no Ritual está limitado ao MENOR valor de Concentração dos Magos envolvidos. A vantagem, aqui, é a de que TODOS os Magos aprenderão o Ritual (e todos os Magos o realização da mesma maneira).

John Budge está tentando desenvolver uma Magia para abrir fechaduras. John possui Entender 2, Criar 1 e Terra 2. Para pesquisar esse efeito, John utilizará Entender/Criar Terra 2. Através da mentalização correta das energias místicas, John poderá entender a complexidade de uma fechadura, colocando sua mão esquerda sobre ela. Com a mão direita em seu bolso, ele será capaz de retirar de um molho de chaves uma chave que se ajustará magicamente na fechadura que ele deseje abrir.

Esse efeito não necessita de uma parte verbal, mas precisará de um molho de chaves como fetiche para a Magia, sem o qual o Mago será incapaz de realizar o efeito desejado.

O tempo de pesquisa para esse efeito será de 200 horas. Como John possui CON 11 e INT 10, poderá trabalhar 11 horas por dia em seu projeto, que ficará pronto em aproximadamente 19 dias.

Supondo que Lucianne, sua esposa e também Feiticeira (CON 8 e INT 12) decida auxiliá-lo neste Ritual, então o tempo total será de 100 horas de trabalho da dupla, porém com um máximo de 10 horas/dia. Com os dois Magos trabalhando neste Ritual, a Criação da ***Chave de Budge*** *ficará pronta em apenas 10 dias.*

Como a Magia é realizada

Um Ritual mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (Mago), utilizando certas Chaves Místicas (gestos, fetiches ou mantras), impõe sua força de vontade sobre a natureza.

É composta de três fases:

Em **primeiro lugar**, o Mago se concentra e mentaliza o efeito que deseja fazer. Com a concentração e o treinamento de sua mente, ele consegue criar uma Forma-Pensamento muito forte no plano astral. Nessa etapa da Magia, ele ainda está reunindo energias.

Depois, ele utiliza suas Chaves Místicas (versos, desenhos, mantras ou o que for necessário) para forçar uma "fusão" das realidades física e astral durante um breve instante. Nesse momento, ele canaliza as energias místicas para a Terra.

Finalmente, a Forma-Pensamento rasga o tecido da realidade, materializando-se no plano físico e criando o efeito desejado.

Existem mecanismos de jogo capazes de verificar se cada uma dessas etapas foi cumprida. Vamos a elas:

Mentalização do Efeito

O Jogador anuncia o que seu Mago está fazendo. O Ritual precisa ser conhecido e o Personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada.

Chaves Místicas

Nesta etapa, verifica-se se o Personagem possui Focus suficiente para realizar o efeito. Na parte de Caminhos, temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de Rituais possíveis de serem desenvolvidos. Quando o Personagem for criar um Ritual que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na tabela da página 79, relativos ao máximo de efeito por Focus.

Em seguida, é verificado se Chaves corretas estão em sua posse. Para cada Ritual o Jogador precisa escolher quais serão os versos, gestos e objetos que utilizará para ativar-lo. Sem essas Chaves é impossível canalizar a energia através dos planos e o efeito mágico não consegue reunir energia suficiente para atravessar a barreira entre o Astral e o Físico. Lembre-se que cada Mago possui seus próprios ingredientes para a realização de um Ritual, mesmo que os efeitos sejam praticamente idênticos aos do Ritual conjurado por outro Mago.

Pontos de Magia

Por último é verificado se o Personagem possui pontos de Magia suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da Magia. Cada vez que um Personagem deseja realizar uma Magia, ele deve se concentrar, enquanto seu corpo age como uma bateria de descarga, reunindo a energia mística e dissipando-a na forma de um efeito através dos fetiches, gestos e frases.

Magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 ponto de Magia por ativação; Magias com 3 e 4 pontos de Focus requerem 2 pontos de Magia por ativação; Magias com 5 e 6 pontos de Focus requerem 3 pontos de Magia por ativação. Efeitos com 7 ou mais Focus requerem 4 pontos de Magia por ativação. Esse acúmulo de energia é necessário para acionar os gatilhos de cada efeito místico, cada um deles exigindo maior concentração e esforço por parte do Mago.

A energia mística fica próxima ao Mago, como uma bateria mística. Quando gasta, essa energia se dissipa e o Mago precisa reuni-los novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de **30 minutos** por ponto de Magia.

Se Emmerich usar sua Magia para erguer uma parede de fogo com 2 metros de altura para proteger uma passagem de um grupo de traficantes que o persegue (Criar Fogo 3), o Mago somente recuperará esses 2 pontos de Magia em uma hora. Até lá, caso não possua nenhum ponto de Magia, não poderá realizar nenhum efeito sobrenatural.

Efeito

Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra-atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (escondendo-se ou saindo da área de efeito). Usamos 3d6 rodadas como padrão, mas se o Mestre não quiser rolar dados, pode fazer o efeito durar um combate ou uma cena.

Magias Espontâneas e Rituais

Basicamente, a Magia espontânea é aquela cujo Mago é capaz de realizar espontaneamente, através da canalização da Forma-Pensamento do plano Astral para o Físico. O Mago conhece as Chaves Mágicas, conhece os fetiches e conhece as Formas e Caminhos utilizados.

No caso dos Rituais, o Mago não conhece todos os elementos utilizados pelo Feiticeiro que escreveu o Ritual. Ele precisa decifrar cada etapa do processo e realizar cada parte do Ritual separadamente até chegar ao resultado final.

Rituais são mais demorados de serem realizados (no mínimo uma rodada para cada Focus do Ritual), consomem mais pontos de Magia (um para cada Focus do Ritual) e não podem ser realizados por Magos cujo Caminho Principal é oposto ao Caminho Principal do Ritual. Por outro lado, Rituais podem ser muito mais poderosos do que as Magias espontâneas, com maior distância, duração ou efeito. Além disto, o Mago não precisa possuir conhecimentos nos Caminhos utilizados para a criação do Ritual. Basta não possuir o Caminho Elemental Oposto.

John Budge possui em sua Biblioteca Mística um Ritual de Criação de Maçãs, escrito por sua avó cerca de 50 anos atrás. O Ritual consiste em se colocar um balde de ferro debaixo de uma árvore frondosa e golpear a árvore com um cajado três vezes, enquanto recita certos poemas. Após isso, maçãs caem da árvore e enchem o balde (Criar Planta 2). John não possui conhecimentos no Caminho das Plantas e, portanto, nunca poderia realizar essa Magia espontaneamente (como sua avó fazia), mas será capaz de realizar o Ritual, se tiver todos os passos (os textos com os poemas, a ordem dos golpes e as instruções) e fetiches (o balde, o cajado e a árvore) em mãos.

Magia de Improviso

Muitas vezes, em tempos de desespero, um Mago pode precisar criar uma Magia de improviso, com um efeito que ele nunca tentou realizar antes. Outras vezes, não possuirá os fetiches necessários para a realização do Ritual que precisa.

Quando um Mago tenta realizar uma Magia espontânea sem os fetiches necessários, diz-se que ele está realizando uma Magia de Improviso.

- Considere os efeitos realizados como um Focus a menos do que o original. Às vezes, será impossível realizar a Magia; outras vezes, ela sairá enfraquecida ou conjurará objetos ou animais diferentes do pretendido.

- Considere os custos do efeito como um Focus a mais do que o necessário. Nesse caso, o Mago apenas conseguirá realizar a Magia de Improviso se possuir pelo menos um Focus (e muitas vezes um ponto de Magia) a mais do que o necessário.

*Margareth LeBeau, uma Feiticeira parisiense, tinha ouvido falar do Ritual da **Chave de Budge**, mas que não sabia exatamente como realizá-lo. Certa vez, quando tentava escapar de um ataque templário a Lyon, ela se viu trancada em uma sala e sem as chaves para ganhar a liberdade. Margareth encostou-se na porta e tentou lembrar das palavras de Lucianne, esposa de John Budge. Margareth colocou sua mão esquerda encostada na fechadura enquanto procurava pela chave em sua bolsa com a mão direita. Apesar de não ser exatamente o Ritual de Budge, Margareth conseguiu encontrar uma pequena chave dourada dentro de sua bolsa, que não deveria estar lá.*

Em termos de jogo, Margareth teve de usar Entender/Criar Terra 3 para realizar o mesmo Ritual que poderia ser feito com Entender/Criar Terra 2, com os Fetiches corretos.

Caso Margareth desenvolva sua própria versão do Ritual de Budge, na próxima vez que necessitar, poderá acionar o Ritual utilizando apenas Entender/Criar Terra 2 e seus próprios fetiches.

Combinando Formas e Caminhos

Não se pode somar Caminhos com Caminhos ou Formas com Formas. Nesse caso, o Mago utiliza apenas o MENOR entre os valores escolhidos (tanto nas Formas quanto nos Caminhos).

Juliette Froncek possui Criar 2, Água 3 e Ar 1. Da combinação de Formas e Caminhos possíveis, ela poderá realizar efeitos mágicos até Criar Água 5, Criar Ar 3, Criar Água/Ar 3, Entender Água 3, Entender Ar 1, Entender Água/Ar 1, Controlar Água 3, Controlar Ar 1, Controlar Água/Ar 1, Criar/Controlar Água 3 entre outras combinações possíveis.

É IMPOSSÍVEL realizar efeitos mágicos usando apenas Formas. É obrigatório o uso de pelo menos 1 ponto de Focus em Caminhos na realização de efeitos e Rituais. Isso ocorre porque as Formas são apenas doutrinas, que nos níveis mais baixos dos Caminhos (até Focus 4) nem são necessários. Sem pelo menos um ponto de Focus para manipular, as Formas são incapazes de gerarem efeitos místicos.

Não se pode fazer nenhum efeito místico com Criar 3 e Água 0, pois falta à Forma um Caminho para manipular. Por outro lado, pode-se realizar efeitos com Criar 0 e Água 3, pois a própria essência da água se encarregará de gerar a Forma-Pensamento necessária para a materialização no plano físico.

Limites de Combinações

A combinação de Caminhos e Formas pode ser realizada pelo Personagem, bastando para isso que o Jogador utilize a sua imaginação. Só para se ter uma idéia da quantidade de combinações possíveis, são 828 combinações de duas Formas e dois Caminhos, cada uma variando em até 14 níveis de Focus diferentes, totalizando 11.592 combinações. Como dentro de cada combinação existem cerca de 12 tipos de variações, o sistema Arkanun/Trevas permite aproximadamente 140.000 combinações de Magias diferentes!

Esse cálculo somente se refere a Magias Espontâneas, sem contar os Rituais e os Caminhos criados da combinação de três ou mais Caminhos. Neste livro (por razões óbvias de espaço), fornecemos apenas cerca de duzentos Rituais de Magias Espontâneas combinando uma Forma e um Caminho, deixando todas as combinações a cargo da imaginação de cada Jogador e Mestre.

Armazenando Pontos de Magia

Todos os efeitos espontâneos e Magias de improviso possuem duração e efeitos curtos, ficando na Terra por um certo tempo (uma cena, ou 3d6 rodadas). Após esse tempo, a energia não é mais suficiente para manter a Forma-Pensamento na Terra e a Magia é dissipada para o plano Astral.

Um Mago que desejar aumentar o tempo de duração de um efeito na Terra pode armazenar pontos de Magia em um efeito, tornando-o duradouro. É assim que os Magos criam artefatos, poções, armas e outros objetos místicos.

Durante esse tempo, uma **ligação arcana** entre o Mago e o efeito místico é criada, e o Mago "empresta" uma quantidade de pontos igual ao custo de realização da Magia. O único problema com isso é que o Mago não conseguirá recarregar esses pontos até que os libere o efeito.

Uma ligação arcana é uma espécie de "fio astral" que liga a aura do Mago à aura própria do objeto ou efeito. Dessa forma, existe a possibilidade de seguir o fio até a origem do feitiço ou ao dono do objeto. Por outro lado, um Mago pode sempre realizar Rituais de procura para encontrar objetos marcados com sua aura. O Caminho que lida mais diretamente com ligações arcanas é a Metamagia.

Um objeto que armazene energia mística por um ano e um dia criará seu próprio campo astral, tornando-se permanente (e quebrando a ligação arcana do Mago). Findo esse período, o Mago recuperará os pontos de Magia armazenados no Ritual.

Desencantando

O Mago pode necessitar de pontos de Magia que estejam armazenados em algum efeito. Neste caso, tudo que o Mago precisa fazer é concentrar-se e anular o efeito místico. O objeto criado ou efeito ainda permanecerá na Terra por 3d6 rodadas e desaparecerá em seguida, rompendo a ligação arcana.

Outra maneira de livrar o objeto dessa aura é destruindo-o, anulando-o magicamente ou dissipando a Magia através de efeitos, poderes ou Rituais.

Os pontos de Magia gastos retornarão ao Mago na velocidade normal (um a cada meia hora).

Kurak Iapetus conjura um Elemental Maior de Água, chamado Kuthalkh, para protegê-lo (Criar Água/Espírito 4). Para criá-lo, Kurak necessita de uma pedra de Lápis-Azuli entalhada na forma do elemental, incensos e um círculo de conjuração desenhado com giz azul molhado sobre mármore.

O elemental normalmente ficaria na Terra por alguns minutos, dissipando-se em seguida, mas caso Kurak precise do elemental por mais tempo, ele pode armazenar 2 pontos extras de Magia no elemental.

Iapetus possui 7 pontos de Magia. Ao realizar o efeito, ele gasta 2 pontos (o normal) e mais 2 pontos (armazenados). Kurak fica, então, com 3 pontos de Magia. Após uma hora, ele recarrega dois pontos de Magia, ficando com 5 pontos. Kurak não poderá recuperar mais nenhum ponto de Magia até que dissipe os pontos armazenados.

Limites da Magia

Existem poucas regras a respeito da Magia e do uso dos efeitos. Os limites para cada Magia são os seguintes:

Primeira regra: uma Magia NUNCA poderá fazer mais do que 1d6 pontos de dano para cada ponto de Focus do efeito, mesmo que tenha diversos Caminhos, Formas e efeitos combinados e uma vítima SEMPRE poderá fazer um Teste apropriado para reduzir o dano a metade, caso a Magia realize dano direto (ver sessão de combates e Testes).

Segunda regra: toda Magia necessita de uma vibração de ativação, seja ela um fetiche (material), gestos ou dança (somático), frases, cânticos, mantras (verbal) etc., sem os quais a energia não conseguirá atravessar o véu entre os planos e os efeitos místicos não serão canalizados.

Terceira regra: uma Magia não poderá exceder os seguintes efeitos, dados na Tabela da página ao lado.

O objetivo é diversão

Em Trevas/Arkanun, o objetivo do jogo é contar uma história e desenvolver a criatividade dos Jogadores. Veja a diferença entre estes dois Jogadores, ambos conjurando um Ritual chamado **Bola de Fogo** (Criar Fogo 4):

Jogador RUIM: "Vou lançar uma bola de fogo nele." (rola os dados) "Quanto fez de dano?".

Jogador BOM: "Eu coloco a mão esquerda dentro da bolsa de couro e retiro um punhado de pó acinzentado, que lembra grafite. Em seguida, recito os encantamentos de Bhaal e lanço as cinzas no ar. As cinzas incendeiam-se e formam a imagem de um dragão de fogo no estilo oriental, que voa na direção de meu inimigo em uma espiral incandescente".

O Jogador RUIM deve ser advertido e penalizado (em pontos de experiência), pois o objetivo do jogo é resolver enigmas e desenvolver a criatividade e não apenas fazer contas de dano por Ataque (existem outros RPGs mais adequados para isso).

Os Jogadores devem ser incentivados a criar e desenvolver seus próprios Rituais, adaptados a seus Magos.

Duração

A duração de um Ritual depende da capacidade do Mago de se concentrar e manter a Forma-Pensamento do feitiço no plano da Terra. Essa duração é efêmera, pois as forças que agem entre os planos são muito intensas. Para efeitos de jogo, pode-se assumir três casos:

Uma cena: se os Jogadores são mais experientes, o Mestre pode assumir que um Ritual funcione durante uma cena, acabando com o efeito quando necessário para garantir o melhor efeito de narrativa.

Força de Vontade: o Mestre pode determinar que a Magia ou Ritual permaneça ativo por WILL rodadas, dependendo do Mago que realize o Ritual.

3d6 rodadas: para os Mestres que gostam de tudo calculado, o valor utilizado é o de 3d6 rodadas, dependendo da WILL do Mago que realize o Ritual (Demônios com WILL 5D são capazes de manter o Ritual ativo por 5d6 rodadas, e assim por diante).

Dano e Força

Existem três tipos de dano em Magia: o dano único, o dano contínuo e o dano por objeto místico que causa dano.

Dano único é aquele causado uma vez em um Ataque (por exemplo, um Mago conjura uma serpente de fogo que caminha em direção a um oponente, enrolando-o em um abraço de fogo e dissipando-se em seguida); **dano contínuo** é aquele dano que continua a ocorrer durante o efeito mágico (imagine o mesmo Ritual, mas com a variação de que a serpente de fogo permanece enrolada na vítima durante o período do Ritual, causando dano).

O dano único realizado por Magias nunca pode ser superior a 1d6 para cada Focus utilizado, não importa que tipo de combinação o Mago esteja utilizando.

O dano contínuo é um pouco mais complicado. Ele é dado pelo Focus da Magia, de acordo com a tabela de danos, até um máximo de 1 ponto de dano por Focus por rodada, mas o dano total causado por uma Magia contínua nunca pode ser maior do que 6x Focus da Magia. Nesse caso, a Magia é dissipada sem causar danos adicionais. Note que esse dano total inclui as proteções devidas a Testes de Resistência.

Jakob é atacado pela serpente de fogo (Criar/Controlar Fogo 5), que o abraça em fogo. A cada rodada, a serpente causará 5 pontos de dano (que Jakob pode resistir com um Teste de CON, que reduzirá o dano para 3). O abraço de fogo continuará até que Jakob consiga escapar de alguma maneira; até que 30 pontos de dano sejam feitos ou até que o tempo da Magia (3d6 rodadas) se esgote.

Emannuel Castillo, um poderoso Mago basco, pode conjurar um escudo etéreo de proteção contra flechas (Criar/Controlar Terra 5) ao redor de uma pessoa. Esse escudo é apresentado na forma de uma espessa névoa com cheiro forte de ferrugem que envolve o Mago e absorve até 2d6 pontos causados por metal (flechas de ponta de metal ou setas) por rodada, até um máximo de 30 pontos.

O terceiro tipo de dano mágico é aquele causado por um **objeto místico que causa dano** (por exemplo, as famosas Espadas Flamejantes de Hephaestus, ou as Lanças Elétricas da Cidade de Prata, ou ainda os horrendos Vômitos Ácidos dos Servos de Luvithy). Nesse caso, o máximo de dano causado varia com a tabela III, porém, o Mago que conjurou esses Rituais precisa acertar um Ataque para que o dano seja causado e, mesmo assim, a vítima tem direito a um Teste de Resistência apropriado.

Siddig-al-Hassan conjura uma cimitarra de fogo (Criar/Controlar Fogo 4). A cimitarra causa 2d6 pontos de dano por Ataque, mas Siddig precisa acertar os golpes com ela para efetivamente causar algum dano. A cimitarra permanecerá incandescente por 3d6 rodadas.

A Força que uma Magia produz é 1D x Focus da Magia, no máximo. Ela dura as 3d6 rodadas de duração do Ritual. Essa Força pode gerar bônus de dano para ataques físicos. O máximo de dano que uma Magia pode causar é dado pela tabela ao lado.

Maria Consuelo é uma Bruja espanhola que conhece um poderoso Ritual chamado de Garras de Arkanun (Criar/Controlar Arkanun/Terra 4), capaz de criar garras de pedra a partir de uma porta ou janela (é necessário a existência de um vão de passagem para que o Ritual funcione corretamente). A vítima tem direito a um Teste de AGI para escapar, mas caso falhe, o Ritual a segura com FR igual a 4D.

Contendo e dissipando Ataques

Um Mago pode utilizar-se de suas Formas e Caminhos para controlar, anular ou dissipar um Ritual feito contra sua pessoa ou contra alvos que estejam em seu campo de visão.

Existem milhões de possibilidades para conter ou anular Magias, dependendo do estilo de cada Mago (e da criatividade de cada Jogador). Para controlar uma Magia adversária, o Mago precisa ter algum feitiço de proteção adequado (ou pode tentar uma Magia de improviso) capaz de afetar o Ritual.

Para isto, analise o dano ou efeito causado pela Magia (geralmente expresso em 1d6 para cada Focus empregado) e o efeito do Ritual de proteção. Subtraia os valores de Ataque e dano e o Mestre saberá quanto dano atravessou a proteção. Dois ou mais Magos podem reunir Rituais de defesa contra uma mesma Magia.

Conjurar um Ritual de proteção conta como uma ação durante a rodada; lembre-se de que, nesse caso, a vítima NÃO tem direito a um Teste de Resistência, caso algum dano consiga atravessar as proteções.

Giuliamo Sparzzo cerra seus punhos durante uma tempestade, range seus dentes enquanto clama uma antiga oração para Thor e canaliza a energia do deus dos trovões em um raio elétrico (Criar Ar/Luz 5) em direção a seu oponente, o Necromante Lucius.

Ao ver as cargas elétricas rasgarem os céus em sua direção, Lucius utiliza um velho Ritual babilônico para conter a

Magia de Sparzzo. Lucius conjura um cajado de ferro altamente ornamentado (que ele já utilizara várias vezes durante a Campanha) e o crava no chão, enquanto recita um antigo poema de Marduk (Controlar Terra/Ar 5). Os raios elétricos são atraídos para o cajado e dissipam-se no chão, com um estrondo.

O Mestre rola o dano que a Magia de Giulianno faria (2+2+3+3+5 = 15 pontos) e o Jogador rola o dano que seu Ritual de proteção absorveria (1+2+ 4+4+6 = 17). Como o resultado da Defesa foi maior que o dano, o feitiço de Lucius conseguiu absorver todo o dano dos raios elétricos.

Ricci conjura uma bola de fogo através de Rituais Wiccas contra Lethicia (Criar Fogo 5). Lethicia procura em seu vestido pelos amuletos necessários para seu Ritual de proteção. Retira os dois broches de safiras e os segura firmemente, invocando o poder dos espíritos (Criar/Controlar Spiritum/Metamagia 4). Seu feitiço de proteção transporta as energias místicas ofensivas para Spiritum, mas por algum motivo, Lethicia não conseguiu manter sua concentração por tempo suficiente e uma parte do calor da bola de fogo a atingiu, queimando parte de seu vestido de festa.

O Mestre rola o dano da bola de fogo (1+3+3+3+4 = 14) e a Magia de proteção de Lethicia consegue converter apenas (2+3+3+3 = 11) parte do dano. O restante (3 pontos) ultrapassa a proteção do Ritual e causa dano a Lethicia e a quem mais estivesse com ela.

Magias Espontâneas : limites sugeridos

Jogadores e Mestres podem estar se perguntando: até que ponto posso ir? De quantos pontos de Focus preciso para conseguir esse efeito? Qual a proteção atingida por aquele efeito?

Para tentar responder a essas e muitas outras questões sugerimos a utilização dos limites abaixo para TODOS os Caminhos, sejam principais, primário, secundário ou mesmo terciário. As poucas exceções estão descritas a seguir.

Força(Atributos) : Refere-se à fonte ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos dados de 6 faces quanto os indicados. O resultado será a fonte ativa ou passiva (dependendo do caso) do efeito mágico.

Alcance : É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o Mago e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores conseqüências, incapazes de causarem dano.

Dano Direto : É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma Magia aplicada diretamente sobre o alvo. O máximo de dano possível por uma Magia Espontânea é 6d6 para um Mago humano normal.

Aumento de Dano : Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que efeitos desse tipo requerem um fetiche material). Não se trata de dano direto. O máximo de aumento de dano é +3d6.

Índice de Proteção : O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura, conferindo proteção e absorção, movendo-se com o Mago, mas proporcionando penalidade em Agilidade e Destreza; ou com uma barreira física, imóvel, mas que não afeta Agilidade e Destreza. Dobre esse valor para o Caminho da Terra.

Peso : É a maior massa que pode ser afetada por uma Magia desse Círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesam 100kg.

Aumento de Tamanho : Trata-se de o quanto se pode ampliar alguma coisa. O alvo do efeito deve caber dentro do Raio de Efeito após o aumento de tamanho.

Redução de Tamanho : Trata-se de o quanto se pode diminuir alguma coisa. O valor na tabela é a fração do tamanho original que pode ser obtida. O alvo do efeito deve caber dentro do Raio de Efeito.

Velocidade : É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar à pé ou voando. Divida esse valor por quatro quando a situação for sob água, mas apenas por 2 se o Caminho da Água for usado.

Raio de Efeito : É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar, congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

Pessoas Afetadas : Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que causem dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em Magias nas quais o Mago promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, este é o limitante mais importante.

Tabela de Efeitos Máximos

Círculo	Atributo	Alcance de efeito	dano direto	Aumento de dano	Proteção	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito	Pessoas afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25kg	-	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50kg	5 m/s	-	1 membro	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	o Mago	1 membro
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	o Mago
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	+3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	6d6	+3d6	IP 8	3200kg	320 m/s	32m	16	8

Fogo

O Fogo caminha comigo.
Laura Palmer, Twin Peaks

1º Círculo

Entender Fogo

O Mago pode sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto apenas ao toque. Pode sentir uma propriedade física do fogo (temperatura, tipo de combustível, quanto tempo ainda deverá durar etc.). Pode sentir locais onde fogueiras estiveram acesas recentemente. Outro efeito possível é informar há quanto tempo a carne está assando no fogo e quanto tempo falta para ela ficar no ponto (de acordo com o gosto do Mago). É possível saber quanto tempo falta para um metal fundir ou um pedaço de madeira pegar fogo.

Criar Fogo

O Feiticeiro pode criar uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por uma vela, isqueiro ou fósforo. Permite criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das mãos do Mago ou de qualquer outro local próximo que ele indicar. Essa chama pode atear fogo em materiais inflamáveis ou outros combustíveis, mas sozinha não chega a ser muito perigosa (em termos de jogo, o contato com essa chama faz apenas 1 ponto de dano).

Controlar Fogo

O Mago controla uma chama simples, alterando sua forma como bem desejar. Ele pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar sua mão ou mudar uma chama do tamanho de uma vela de lugar (apenas alguns centímetros). Também é capaz de mudar uma característica do fogo, como altura, diâmetro, temperatura, cor e luminosidade (múltiplos usos desse efeito não são permitidos na mesma chama).

2º Círculo

Entender Fogo

Pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume e o tipo de combustível. O Mago pode saber o que as cinzas que ele segura originalmente eram antes de queimar (tipo de material, formato, função, idade e como começou a queimar). Torna a pele do Mago resistente ao fogo ou frio, com IP 2. O Mago pode sentir onde está a chama mais próxima. Com outro efeito, é capaz de enxergar através de uma fogueira que esteja a até 100m do Mago, mas isso exige concentração.

Criar Fogo

Pode aquecer uma barra de metal até ela ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada de contato com a pele. Pode conjurar ou apagar uma chama de até 1m de altura (uma fogueira), ou várias totalizando o mesmo volume, causando um total de 2d6 de dano. Permite acender ou apagar até uma centena de velas simultaneamente. Transfere o calor de todo um objeto do tamanho de uma Bíblia para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental.

Controlar Fogo

Afeta, transforma ou molda uma ou mais chamas de até 1m de altura (uma fogueira), de acordo com a vontade do Mago. Pode fazer com que o fogo forme chicotes, tentáculos ou espalhe-se pelo chão. Um efeito mais elaborado transforma uma tocha em uma espada de fogo, permitindo que o Mago lute com ela até o fim do combate. Com alguma concentração, o Feiticeiro pode controlar o calor de uma chama aumentando-o ou diminuindo-o em até 50%. O Mago consegue colocar uma mão dentro do fogo sem se queimar.



3° Círculo

Entender Fogo

Faz sua pele resistente ao fogo, com 3D de proteção. O Mago pode detectar o volume de fogo aproximado em uma região de até 50m de raio. O Mago pode sentir o calor de uma pessoa, animal ou objeto se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância.

Criar Fogo

Pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria uma bola de fogo de 1m de raio, podendo ser arremessada a até 50m de distância, capaz de causar até 3d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma arma com fogo, causando um adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma.

Controlar Fogo

Transforma uma fogueira em uma chuva de pequenas bolas de fogo, que podem saltar a até 10m de distância da fogueira. Cria fogos de artifício ou uma chuva de faíscas a partir de uma tocha. Transforma um círculo de fogo em uma pequena prisão, que não queima quem estiver dentro, mas impede sua saída com Força de 3D. Pode formar tentáculos de fogo de até 3m de comprimento que atacam vítimas próximas.

4° Círculo

Entender Fogo

Permite ao Mago enxergar o calor emitido pelos corpos a uma distância de 100m. Pode sentir quantas pessoas (ou animais de sangue quente) estão em uma sala próxima e sua exata localização e disposição, através do calor de seus corpos. Através de certos Rituais, pode descobrir os padrões de temperatura de uma sala ou ambiente.

Criar Fogo

Criar ou extinguir uma chama com quase 3m de altura capaz de infligir 4d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo, causando 2d6 pontos de dano além do dano natural da arma, sem no entanto ferir o Mago. Pode extinguir o calor irradiado por um corpo, tornando-o invisível a detectores de calor (a Força desse efeito é 4D para resistir a efeitos de *Entender Fogo*). Arremessa uma bola de fogo com até 2m de raio a uma distância de 100m, causando 4d6 de dano em quem for atingido.

Controlar Fogo

Coloca o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. A pedra ficará em brasa, mas armazenando o calor. Se for quebrada, o carvão explode, liberando chamas com até 2m de raio. Cria um círculo de fogo, cujas ondas de calor só se propagam para dentro ou para fora, de acordo com a vontade do Mago, fazendo até 4d6 de dano. Pode fazer com que um objeto do tamanho de uma pessoa (até 100 Kg) não incendeie em contato com fogo natural e adquira uma proteção de 4D contra fogo mágico.

5° Círculo

Entender Fogo

Permite ao Mago conversar com uma fogueira, fazer perguntas e entender as respostas. O Mago pode observar locais distantes até 1km dentro de uma chama (requer algum tempo de concentração). Confere uma resistência de 5D contra efeitos relacionados ao fogo, na forma de uma aura translúcida semelhante à de uma fogueira.

Criar Fogo

O Mago pode criar uma chama suficientemente grande e poderosa para queimar um quarto inteiro ou causar 5d6 de dano em todos que forem tocados por ela. Cria uma pequena bola de fogo nas mãos do Mago, que pode arremessá-la até uma distância de 200 metros, com 4 metros de raio. A bola explode ao toque, causando 5d6 de dano (divididos como o Mago desejar).

Controlar Fogo

Modifica, transforma ou molda uma chama equivalente a uma carroça (até 5m de altura) na forma desejada. Pode segurar ou roubar o calor de uma chama, para que ela não irradie calor, sem no entanto alterar o efeito visual. Pode retardar o calor do fogo por algumas rodadas de modo a que ele só cause dano com atraso.

6° Círculo

Entender Fogo

O Mago conhece a precisa localização de cada chama maior do que uma tocha em um raio de 1km. Se existirem duas fogueiras próximas, o Mago pode olhar dentro de uma delas e ver o que está nos arredores da outra. Permite a um Mago entrar em uma chama do tamanho de um ser humano e sair em outra a até 1km de distância, sem sofrer nenhum dano por isso.

Criar Fogo

O Mago pode criar fogo suficiente para incendiar uma pequena casa ou chamas tão concentradas nas pontas de seus dedos, equivalentes ao calor de uma fornalha, que são capazes de fazer de dano de 6d6 ou amolecer alguns metais como chumbo. O alcance da bola de fogo é de até 400m e seu raio é 8m.

Controlar Fogo

Controla ou molda fogos do tamanho de um pequeno prédio. Pode criar um guerreiro de fogo (sem alma) do tamanho de um urso (com qualquer forma que o Mago desejar) a partir de uma chama existente com 20 PVs, Ataque por toque 75/75, causando dano de 3d6.

Água

Finalmente chegamos ao Mediterrâneo. Eu queria que as águas fossem azuis, mas eram negras. Eram águas noturnas.
Louis, Entrevista com o Vampiro

1° Círculo

Entender Água

Permite ao Bruxo ou Feiticeira saber o gosto de um líquido apenas tocando-o. Pode descobrir as propriedades (ponto de fusão, ponto de ebulição, densidade, viscosidade, acidez, opacidade etc.) de um fluido qualquer até um raio de até 10m. O Mago é capaz de identificar um líquido através de Rituais bastante simples. Detecta a presença de venenos, mas ainda não é capaz de especificar o tipo nem seu(s) efeito(s).

Criar Água

Cria água suficiente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica (Força "embriagadora" 1D). A temperatura da água pode variar de muito fria a muito quente, sem, contudo, ser fria/quente o suficiente para causar danos.

Controlar Água

O Mago pode alterar uma propriedade (ponto de fusão, ponto de ebulição, tensão superficial, densidade, viscosidade, PH, opacidade) de um líquido qualquer, com fonte ativa de 1D. Pode entrar em uma garoa sem se molhar. O Mago pode "lavar o rosto e os cabelos" sem molhar o resto do corpo.

2° Círculo

Entender Água

Pode escutar ou enxergar perfeitamente debaixo d'água até 25m, em quaisquer condições que esteja a água. Pode descobrir às propriedades de um líquido qualquer sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o Mago consegue ficar submerso sem respirar (6 minutos). Identifica os efeitos de um veneno (a Magia não identifica o veneno em si, mas o Mago pode reconhecer os efeitos do veneno pela sua experiência pessoal).

Criar Água

Cria água ou outros líquidos em quantidade suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho de água fria em alguém ou para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa ou até mesmo escorregadia como óleo. Um dos efeitos mais conhecidos deste Círculo consiste em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. Pode criar bebidas simples.

Controlar Água

O Mago pode mover uma poça d'água de lugar; fazer um pouco de água subir uma rampa; moldar uma pequena quantidade de água ou outro líquido qualquer conforme a sua vontade. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Muda uma porção de água para o vinho, ou de álcool para água (apagando as chamas). Pode entrar em uma chuva pesada sem se molhar. Faz com que um líquido envenenado se separe do veneno, fazendo-o boiar.

3° Círculo

Entender Água

O Mago pode nadar ou se movimentar normalmente na água (2,5 m/s). A Bruxa é capaz de respirar normalmente embaixo d'água; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos afetando os Pontos de Vida de modo temporário também. Ao sofrer dano, a Bruxa perde primeiro os Pontos de Vida temporários. Usada em conjunto com Caminho de Humanos, pode saber o estado de saúde de uma pessoa (doenças, venenos e ferimentos).

Criar Água

Pode criar uma chuva leve de água em um raio de até 50m, ou um jato de água das mãos (ou outro objeto) do Mago. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa Magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um Teste de Constituição para receber ½ dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou; se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento. Combinado com o Caminho do Ar, pode-se criar dardos de 3d6 gelo perfurantes que atingem um oponente quase simultaneamente causando 1 ponto de dano cada.

Controlar Água

Pode criar uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue nela. Pode criar braços ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo d'água com até 10m de comprimento com Força 3D. Pode alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume; moldar um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna; pode entrar em uma tempestade sem se molhar, ou em uma garoa e evitar que os companheiros se molhem.



4° Círculo

Entender Água

O Mago pode sentir o corpo de água mais próximo (inclui seres que tenham sangue) num raio 100m; pode sentir quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através da umidade de seus corpos; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 2d6 pontos. O Mago pode se movimentar velozmente na água (até 5 m/s, o que é mais rápido que muitos seres aquáticos).

Criar Água

Cria água suficiente para alagar uma pequena sala; pode criar um cone de água das mãos do Mago com Força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto.

Controlar Água

O Mago pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água capazes de afundar uma canoa ou virar uma pequena embarcação; também pode criar um tentáculo de água com até 10m de comprimento e Força 4D. Pode também formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura capaz de proteger o Mago de muitos ataques físicos (Índice de Proteção 4).

5° Círculo

Entender Água

O Mago pode conversar com uma lagoa ou rio. Um lago geralmente conhece os peixes, barcos e criaturas que nele estão ou passaram. Cada tipo de corpo d'água possui uma personalidade diferente (a cargo do Mestre). Permite ao Mago se movimentar muito rapidamente debaixo d'água (10 m/s); pode criar um sonar de raio 200m, com o qual o Mago conhece a precisa localização de quaisquer objetos e criaturas.

Criar Água

Pode-se criar uma chuva leve em uma área de 200m de raio, ou uma tempestade em uma área de 100m de raio; pode alagar ou secar uma casa; pode-se criar quantidades grandes (barris) de diversos líquidos, como vinho ou álcool. Junto dos Caminhos de Luz e Humanos, é possível curar pessoas de grandes danos físicos ou de doenças graves.

Controlar Água

Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano, com direito a Resistência para ½ dano). O Mago também pode criar uma serpente de água sem alma de até 3 metros de comprimento a partir de uma poça d'água existente com 10 PVs, Ataque por mordida 50/50, dano 2d6, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magia do Caminho da Água. Pode criar barreiras com Índice de Proteção 5. Pode fazer uma chuva mudar de cor, mas o líquido continua sendo água.

6° Círculo

Entender Água

O Mago pode enxergar eventos distantes através de uma fonte de água, desde que haja água próxima ao alvo (raio de visão); pode criar um campo debaixo d'água onde até 4 pessoas possam respirar normalmente por vários minutos. Também pode conhecer a precisa localização de todos os corpos d'água de volume igual ou maior que um balde em um raio de até 1km. O Mago é capaz de conversar com a água, embora suas opiniões sejam facilmente influenciáveis pelos eventos mais recentes que ela testemunhou.

Criar Água

Pode causar uma enchente em um rio, ou quebrar uma seca em uma região. Com um Ritual relativamente simples, o Mago pode secar um poço artesiano ou uma fonte d'água por alguns dias, pode fazer uma chuva parar de molhar uma área do tamanho de uma vila por alguns momentos. Junto ao Caminho do Ar, pode provocar uma forte nevasca em uma vila.

Controlar Água

O Mago pode afundar pequenos barcos, dragando-os até o fundo de um lago através do controle das forças da água; pode separar as águas de um lago ou erguer uma barreira vertical de água com até 5m de altura; pode transformar uma grande quantidade de água (vários barris) em outro líquido qualquer a sua escolha; pode criar uma serpente de água sem alma de 10 metros de comprimento a partir de uma poça d'água existente com 20 PVs, Ataque por toque 75/75, dano 3d6, recuperando 1 PV para cadá ponto de dano que seria aplicado por Magia do Caminho da Água.

Ar

Você preferiria voar ou ser invisível?
Louis Lane para Clark Kent, Louis & Clark

1° Círculo

Entender Ar

Permite ao Mago saber de onde uma corrente de ar está vindo; aumenta a sensibilidade do Mago às correntes de ar, aos sons e à direção dos ventos. O Feiticeiro é capaz de sentir uma propriedade do ar (se ele é venenoso ou seu cheiro) em um raio de 10m. Enxerga perfeitamente através de neblina densa ou nuvem de poeira em um raio de 10m.

Criar Ar

Cria ar suficiente para encher uma bolsa ou uma pequena caixa; pode formar uma neblina com até 10m de raio que dificulta a visão, cria efeitos assustadores com a capa do Mago.

Controlar Ar

Controla uma pequena corrente de ar com força suficiente para levantar uma saia ou alguns papéis (Força 1D); faz com que o ar à volta do Mago forme um círculo com força suficiente para afastar e impedir a entrada de insetos; faz um grito parecer duas vezes mais alto, sendo ouvido a até 200m.

2° Círculo

Entender Ar

Permite ao Mago sentir possíveis rotas que o ar (ou névoas, fumaça) tomou de sua origem até chegar a ele; permite identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro); pode passar mensagens para outro Mago a até 25m de distância sem outras pessoas escutarem; pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo ou vozes, em um raio de 25m. Com sua simples concentração, o Mago pode entender o que duas pessoas estão falando mesmo que estejam cochichando.

Criar Ar

O Mago pode criar ou cessar uma pequena brisa, ar suficiente para encher um barril ou um jato de ar dos dedos dele, com Força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas (Força 2D). Pode manter até 50kg flutuando levemente através de concentração; um livro pode ficar flutuando perante o Mago por um longo período; pode tentar paralisar uma pessoa (com Força 2D).



Controlar Ar

Aumenta ou diminui a voz de alguém; pode controlar um vento para varrer a poeira do chão; cria um estalo seco (Força 2D) que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos, caso ela falhe em um Teste de Constituição; cria uma barreira com Índice de Proteção 2 contra flechas; pode abrir e fechar portas (desde que não estejam trancadas).

3° Círculo

Entender Ar

Permite à Bruxa identificar um cheiro distante e determinar se esse cheiro é nocivo ou não à saúde. Pode enxergar em fumaça, névoa, tempestade de areia ou outra manifestação do ar. Um Feiticeiro pode escutar as palavras ditas por alguém a até 50m de distância, em quaisquer condições, ou passar mensagens para uma pessoa sem que outras escutem. Permite visualizar a dispersão de mínimas quantidades de gases e vapores (o Mago "enxerga" um cheiro se espalhando pelo ar); identifica o padrão de uma voz de uma pessoa.

Criar Ar

Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável; pode alterar o cheiro do ar (rosas, esterco, vinagre); pode criar uma pequena ventania; reproduz o padrão de voz de uma pessoa em um raio de 50m; produz o som de uma corneta que pode ser ouvida a uma distância quatro vezes maior que uma corneta normal.

Controlar Ar

O Mago pode criar barulhos, estalos ou sons estranhos (assustadores); pode criar um redemoinho ou pequeno tufão (Força 3D); pode ampliar sons (volume) em até 100% ou diminui-los à metade; pode criar uma barreira de ar sólido, com até 3 pontos de Índice de Proteção contra ataques físicos. Levita a si próprio (com todos os seus pertences) ou algum objeto grande (Força 3D). Junto a efeitos de Luz, cria excelentes ilusões.

4° Círculo

Entender Ar

Pode escutar perfeitamente as palavras de alguém a até 100m de distância, mesmo sussurrando. O Mago pode saber com precisão qual vai ser o clima no dia seguinte; pode determinar com exatidão as correntes de ar próximas para facilitar a navegação (torna todos os Teste de Navegação Normais em Fáceis). O Mago pode identificar um gás nocivo a até 100m de distância do mesmo, evitando ser afetado por ele.

Criar Ar

Pode criar uma ventania, com poder suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros. (FR 4D). Era um caminho conhecido pelo efeito muito utilizado para propelir barcos à vela com grande eficiência; pode criar uma cortina de ar com FR 4D; faz um cavalo levitar; imita o som de animais, do próprio vento ou de um moinho; pode tentar asfixiar uma pessoa destruindo quase todo o ar à sua volta (faz um dano de 4d6 por sufocamento).

Controlar Ar

Controla um vendaval ou um círculo fortíssimo de ventos ao redor do Mago, com poder suficiente para afastar pessoas ou objetos arremessados contra ele. Pode criar uma nuvem de ar que possibilita ao Mago voar com velocidade de até 20m/s; pode roubar as palavras de uma pessoa, guardando-as em um frasco por até um mês e um dia; pode criar um círculo de ventos que pode funcionar tanto como proteção quanto como prisão com FR 4D para uma pessoa ou criatura. O Mago pode levitar uma outra pessoa.

5° Círculo

Entender Ar

O Mago pode, dentro de um raio de 200m, mover-se na escuridão sem esbarrar em objetos, utilizando o ar para "sentir" os objetos; pode passar mensagens para uma pessoa a até 200m de distância sem que ninguém além da própria pessoa ouça a mensagem; também pode conversar com o ar, embora ele seja distraído e de memória curta lembrado-se apenas dos últimos minutos. O Mago enxerga normalmente através de densos nevoeiros ou tempestades de areia.

Criar Ar

Pode criar um vendaval de Força estupenda (5D), capaz de arrancar árvores do chão ou danificar paredes menos resistentes. O Mago pode conjurar vento suficiente para mover nuvens no céu, causando pequenas mudanças climáticas (deslocar para mais perto ou mais longe uma chuva por exemplo); pode fazer um cavalo galopar nos céus como se estive andando em terra firme; também pode deter uma multidão enfurecida com uma rajada de vento impedindo que esta se mova por alguns momentos na sua direção.

Controlar Ar

Pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao Mago voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a uma outra pessoa a metade dessa velocidade; pode criar um elefante feito de fumaça que agüente o peso de um homem em seu dorso. Cria um pequeno espião de fumaça capaz de passar por frestas mínimas e capaz de guardar uma imagem ou uma conversa por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 10 PVs, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magias do Caminho do Ar.

6° Círculo

Entender Ar

O Mago pode passar e receber mensagens para uma pessoa a uma distância de 1km, em quaisquer condições, sem que ninguém possa entender a mensagem além do destinatário. Pode também ouvir uma conversa à mesma distância.

Criar Ar

O Mago pode simular um furacão com até 400m de raio, com Força 6D (suficiente para arrastar um cavalo). Cria um coral perfeito de 8 vozes afinadas e diferentes cantando uma melodia de conhecimento do Mago, cria brumas espessas que reduzem a visibilidade a apenas poucos metros em um raio de 400m na qual o Mago pode enxergar perfeitamente.

Controlar Ar

Pode formar uma tempestade (em cerca de uma hora). A força da tempestade depende das nuvens disponíveis. Permite ao Mago voar com velocidade de até 80m/s, ou acompanhado de uma pessoa à metade da velocidade, ou ainda acompanhado de até 3 pessoas a um quarto da velocidade. Conjura um espião de fumaça dos reinos distantes de Arcádia, capaz de passar por frestas mínimas e com habilidades simples (esconder-se, por exemplo); capaz de entender qualquer idioma que o Mago falar; pode interpretar a conversa; também guarda uma imagem e sons por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 20 PVs, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magia do Caminho do Ar.

Terra

Fui ordenado a me entregar ao Senhor do Mundos. Ele que criou a ti do pó.
Alcorão, Sura 40

O Caminho da Terra lida não só com a terra em si, mas com outras de suas variações: pó, pedra, minerais, cristais e metais.

Há uma limitação nesse Caminho que ainda não foi explicada pelos estudiosos: não é possível afetar ouro com o Caminho Elemental da Terra. Os místicos não sabem dizer porque isso acontece, mas é uma das primeiras lições que os iniciados recebem.

1° Círculo

Entender Terra

Pode saber que tipo de pedra ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente). Ouro não é reconhecido por Magia. O Mago pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância.

Criar Terra

Pode Criar/Destruir terra, pedras, barro ou metal suficiente para encher um balde, na forma que desejar; pode criar uma chave, faca, anel ou bracelete; pode criar um punhado de moedas, mas não de ouro.

Controlar Terra

Pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escaladas; transforma terra em pedra, ou poeira em barro, ou barro em metal; também conforma uma peça metálica pequena; pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como uma faca e causar 1D de dano. Forma uma barreira de terra ou metal que confere IP 2.

2° Círculo

Entender Terra

Pode "sentir" alguém andando sobre a terra em um raio de 25 metros; pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra; determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, mineral ou metálico.

Criar Terra

Cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio); pode criar uma pilha de tijolos ou uma espada, machado ou maça; pode explodir uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 2d6 em 50cm de raio. Pode criar um jarro, garrafa ou materiais de laboratório.

Controlar Terra

Pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó; pode amolecer tijolos em volume equivalente a um cachorro médio. Transforma pedra em barro ou vidro; pode revestir os braços do Mago com pedra, dando a ele 4 pontos de Índice de Proteção e um bônus de +2 em dano; pode segurar uma pessoa com Força 2D.

3° Círculo

Entender Terra

O Mago pode sentir se um terreno é ou não firme, pode sentir rachaduras em um prédio ou falhas em sua estrutura. Detecta pontos fracos em vigas ou em armaduras. Sabe se uma arma metálica está corroída ou com sua estrutura comprometida. Sente o que está na terra em um raio de 50m.

Criar Terra

Cria uma lança ou armadura complexa (até cota de malha com Índice de Proteção 3); cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo Mago, e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pequenas pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Pode causar uma brecha em uma parede.

Controlar Terra

Pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 3D, em uma área igual a $4m^2$. O Mago pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente a 3D. Endurece o braço do Mago conferindo bônus de dano de 1d6. Pode levantar até 100kg de pedra ou metais; cria uma barreira de terra ou metal com Índice de Proteção 6, ou endurece seu escudo para o mesmo valor.

4° Círculo

Entender Terra

O Mago pode "enxergar" pegadas deixadas em um chão de terra, pedra, areia ou poeira deixadas há até um dia, em um raio de 200m; pode determinar a idade exata de uma pedra ou mineral. A Feiticeira é capaz de identificar corretamente qualquer amostra de pedra ou metal; pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local.

Criar Terra

Pode criar poeira densa em um raio de 100m; cria uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento; permite criar uma chuva de pedras ou pregos em uma circunferência de 2m de raio e dano 4d6. O Mago consegue conjurar objetos grandes de metal ou pedra, como armários, cofres, grades, correntes, grandes vidros e outros.

Controlar Terra

O Mago pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Outros efeitos bem conhecido são criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra na forma de uma estátua com Força 4D e 4 pontos de Índice de Proteção. Pode envergar uma barra de ferro ou qualquer outro metal (exceto ouro) de até 1cm de espessura com um simples toque.

5° Círculo

Entender Terra

O Mago é capaz de conversar com a terra, pedras ou até mesmo estátuas, se elas possuírem cabeça. A terra normalmente gosta de falar, mas possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos. Pode saber a localização de qualquer objeto de metal, cerâmica ou cristal em um raio de 100m. Pode olhar através de um espelho e ver o que está na frente de outro, desde que a distância máxima entre eles não seja maior que 200m. Pode identificar o estado de um objeto metálico, cerâmico ou cristalino (idade, condições e uso).

Criar Terra

O Mago pode mover terra suficiente para gerar um deslizamento. Pode criar uma parede de pedra ou de terra com 2m de altura e até 10m de comprimento, com Força 5D. Cria uma chuva de meteoros a uma distância de até 200m, com 4m de raio e 5d6 de dano. Ergue 5 lanças metálicas do solo apontando na direção do inimigo. Essas lanças fazem 1d6 de dano cada, dobrando em caso do oponente estar correndo (ver Ataque Total na página 112). Em um dos mais devastadores efeitos conhecidos, o Mago pode desintegrar o equivalente a 400Kg de pedra.

Controlar Terra

Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Com um Ritual, o Mago pode conter parcialmente os efeitos de um terremoto. Também pode controlar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer forma, movendo-a a seu gosto. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra de Força 5D. Pode criar um gárgula de pedra sem alma de 1,5 metro de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com 15 PVs, Ataque por garra 50/50, dano 2d6, Índice de Proteção 10, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por efeitos do Caminho da Terra.

6° Círculo

Entender Terra

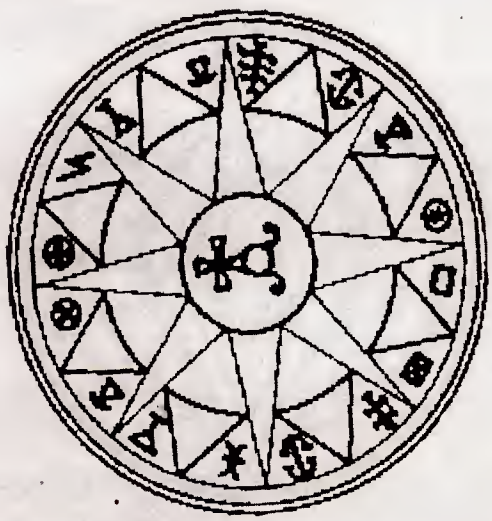
O Mago pode tocar a terra e sentir pessoas ou animais caminhando sobre ela, em um raio de 500m, usando uma varinha de visgo. O Feiticeiro é capaz de se mesclar à terra, desaparecendo da vista do inimigo por um longo período (ele ainda sente fome e frio, mas pelo menos poderá se livrar das presença do inimigo se tiver força de vontade suficiente para esperar o tempo necessário). Pode saber a composição exata de um minério com um simples toque no mesmo. O Mago consegue enxergar através de uma parede de até 1m de espessura como se ela não existisse.

Criar Terra

O Mago pode criar um pequeno terremoto, com Força para derrubar casas e enfraquecer alicerces (6D). Pode, da mesma forma, conter um abalo sísmico. Pode levantar uma nuvem de poeira inofensiva em um raio de 400m ou uma capaz de atrapalhar a visão em 200m de raio. Cria uma chuva de pequenas farpas metálicas cortantes em um raio de 8m, capazes de causar dano de 6d6 no total, com direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade.

Controlar Terra

O Mago pode cavar a terra, criando buracos ou túneis com 3m de diâmetro e até 10m de comprimento (ou equivalente). Pode desviar setas metálicas de suas trajetórias, agindo como IP 6, desviando automaticamente qualquer seta que faria menos de 6 pontos de dano. Pode criar um gárgula de pedra (sem alma) de 3 metros de altura a partir de uma volume equivalente de pedra, com 10 PVs, Ataque por tentáculos de pedra 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 6, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magia do Caminho da Terra.



Luz

Você já dançou com o diabo sob a luz do luar?
Jack Napier, Batman

1° Círculo

Entender Luz

Visão perfeita. Pode perceber ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente em 1 ponto a Percepção. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão. Com um simples efeito, o Mago pode identificar um sinal luminoso, ou saber o que está gerando uma luz.

Criar luz

Cria uma luz suficiente para leitura de mapas ou painéis, efeito semelhante à luz produzida por uma vela, por um curto período de tempo. Cria um pequeno feixe de luz, uma aura, bolinhas de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações simples de luz. Pode criar uma faixa de luz que distrai (mas não é capaz de cegar nem ofuscar) um oponente.

Controlar Luz

Pode fazer pequenos truques de prestidigitação semelhantes aos dos mágicos. Pode mudar cores de objetos ou afetar outras propriedades visuais. Pode deixar um pequeno objeto invisível por um curto período de tempo. Pode fazer um objeto parecer estar a alguns centímetros de onde realmente está. A Feiticeira consegue mudar a cor de seus olhos e cabelos, mas a mudança será obviamente mágica.



2° Círculo

Entender Luz

Pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. O Mago pode enxergar pessoas invisíveis ou através de clarões de luz. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um Teste de Resistência com 2D de Força contra a ilusão). O Feiticeiro pode filtrar cores de uma imagem, como se estivesse usando lentes coloridas. Pode também eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores (esse Ritual é utilizado em conjunto com Magias de detecção).

Criar Luz

Permite ao Mago criar um facho de luz de qualquer cor das palmas do Mago semelhante a uma pequena lanterna de mão. Pode criar uma imagem silenciosa e parada do tamanho aproximado de um barril, mas bastante convincente. Pode gerar dezenas de pequenos focos de luz que se movimentam independentemente como vaga-lumes.

Controlar Luz

"Mãos mais rápidas que a vista". Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. O Mago pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

3° Círculo

Entender Luz

O Mago pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculos ou luneta) até 100m. O Mago pode tornar o invisível visível, mas somente a seus olhos. Com este grau de conhecimento, o Mago não é ofuscado por luz natural (esta característica não requer o uso de Magia).

Criar Luz

Cria uma imagem, silenciosa e estática, do tamanho de um homem; ou uma imagem móvel do tamanho de um barril. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa pode ficar cega temporariamente, se falhar em um Teste de Resistência contra Força 3D. Cria uma bola de luz. Pode criar uma aura de qualquer tamanho e cor até 1m além da pessoa ou objeto ao seu redor. Pode revestir uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6.

Controlar Luz

Pode fazer uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo em um espelho). Pode "borrar" a imagem de uma pessoa ou torná-la translúcida, conferindo Índice de Proteção 3, sem as conseqüentes penalidade na Destreza e Agilidade, contra quaisquer ataques físicos. Apaga ou altera o reflexo no espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor de olhos e cabelos de uma outra pessoa.

4° Círculo

Entender Luz

O Mago é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala ou cômodo há até 1 hora. Ele também pode enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Permite enxergar detalhes semelhantes a um microscópio óptico (embora muito do que estará vendo seja incompreensível) ou a uma luneta. O Mago pode conversar com um feixe de luz e perguntar a ele o que viu. A luz possui informação completa e detalhada sobre qualquer pessoa ou situação pela qual tenha passado, mas sempre responde de forma ambígua, podendo até mentir caso se sinta coagida.

Criar Luz

Cria uma imagem com movimento independente do tamanho de um homem. O Mago não precisa se concentrar na imagem para que ela pareça coerente, mas para que produza sons precisa combinar com o Caminho Elemental do Ar. Cria sobre uma pessoa, sem que esta o perceba, uma ilusão de que esta pessoa é outra criatura, de 25% a 200 % do tamanho normal da pessoa com qualquer aparência que o Mago desejar. Pode aumentar o dano de uma arma em 2d6 ao torná-la mais afiada, porém ela emitirá um intenso brilho.

Controlar Luz

Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo de um espelho. Pode deixar um objeto transparente ou o vidro escuro. Pode fazer duas pessoas ficarem invisíveis, ou uma pessoa ficar invisível e se mover. Pode dobrar a luz, permitindo novos campos de visão (olhos na nuca) a até 100m de distância. Permite também uma vista superior, equivalente a 20m de altura do local onde o Mago se encontra.

5° Círculo

Entender Luz

Consegue enxergar trechos de Arcádia, ou mesmo Spiritum, seguindo sua luz residual, desde que o Mago esteja em um ponto de sobreposição de planos. Pode ver no passado até 1 dia atrás, ou ampliar seu campo de visão para até 500m. Também consegue rastrear uma pessoa na multidão, desde que já tenha visto sua alma pelo menos uma vez antes.

Criar Luz

Cria uma imagem real animada de quatro pessoas que não exige concentração por parte do Mago para se manter. Ele pode criar uma poderosa serpente de luz, com Força 5D. Pode marcar uma pessoa ou objeto com uma aura visível a olho nu apenas pelo Mago. Cria uma arma cortante de luz, de dano 3d6.

Controlar Luz

Pode alterar a iluminação de uma sala inteira. O Mago consegue amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar, mas apenas no campo visual). Pode deixar uma pessoa completamente invisível sem reflexos nem sombra. O Mago também pode criar um pequeno fogo-fátuo sem alma de 10cm de diâmetro partir de uma fonte de luz, com 5 PVs, Ataque por energia luminosa 50/20, dano 2d6, Índice de Proteção 2, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por luz.

6° Círculo

Entender Luz

O Mago pode enxergar imagens do passado de até 1 semana atrás. Um dos efeitos mais comuns amplia o campo de visão do Mago para 1km. Ele pode encontrar uma pessoa específica em uma vila, rastrear padrões luminosos ou enxergar uma cena como se estivesse em outro ponto de vista. Ele também é capaz de forçar um feixe de luz a dizer tudo o que sabe (e eles sempre sabem muito), mas em caso de falha, a luz mentirá para o Mago deliberadamente.

Criar Luz

O Mago pode criar o efeito conhecido como clarão supernova: cria um brilho das mãos do Mago que cega todos que falharem no Teste de Resistência contra Força 6D em um raio de 8m. Pode criar um arco-íris ou as famosas espadas de fio incandescente. O Mago também pode criar uma barreira de luz cortante que impede a entrada e saída de seres materiais: pode ser uma proteção se o Mago ou um amigo está dentro ou uma prisão se for um inimigo.

Controlar Luz

É capaz de alterar completamente a percepção das pessoas em relação ao ambiente em até 10x10m a ponto das pessoas não reconhecerem nenhum objeto ou criatura na área de efeito. O Mago pode mover a imagem de uma casa em até 10m de onde realmente está. Pode fazer um facho de luz assumir qualquer formato, ou criar um fogo-fátuo sem alma de 20cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz, com 10 PVs, Ataque por energia luminosa 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 4, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magia do Caminho da Luz.

Trevas

Minha vida é um quarto escuro. Um quarto bem grande e escuro.
Beetle Juice

O controle das Trevas só pode ser feito se existirem sombras e escuridão suficientes para a realização da Magia, caso contrário, o efeito gerado poderá ser mais fraco do que o esperado. Exceção é feita para a Forma Criar, na medida em que sua concepção é justamente aumentar a quantidade de sombras ou criá-las onde não existem.

Em um ambiente onde não há escuridão (em uma sala iluminada pelo Sol por exemplo) o Mago fica impossibilitado de usar um efeito de Controlar Trevas. Mas, se antes disso ele usar um efeito de Criar Trevas, ele pode, depois, fazer uso das mesmas sombras que criou contra seus inimigos. É importante salientar que são dois efeitos diferentes e independentes.

1° Círculo

Entender Trevas

Enxerga bem melhor no escuro, mesmo sem o uso de Magia. Adapta-se muito mais rápido à falta de luz. Pode enxergar no escuro, até uma distância de 10m. Ele pode descobrir o que está gerando uma sombra, desde que ela seja natural e não arcana.

Criar Trevas

O Mago é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho de uma sombra em até 25% do seu tamanho, tornando-a mais agressiva, afastada ou o que desejar em termos de forma. Truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas, até mesmo impossíveis podem ser criadas). Pode mudar a forma da sombra de um objeto escolhido por um curto período de tempo.

Controlar Trevas

O Mago consegue controlar sua sombra, fazendo movimentos simples ou tornando-a assustadora. Pode mover pequenos objetos reais utilizando sombras, com Força suficiente para mover 25kg (Força 1D). Pode fazer seu rosto ficar mais sombrio, envolto pelas trevas. Se estiver usando um manto com capuz, o Mago jamais terá seu rosto mostrado acidentalmente.

2° Círculo

Entender Trevas

A Bruxa consegue esconder-se com muita facilidade em ambientes escuros, puxando as sombras como se elas fossem um véu sobre seu corpo. Ela pode se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras, desde que permança imóvel. Pode enxergar em uma sombra o que está acontecendo próximo a outra.

Criar Trevas

Pode aumentar a intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. O Mago consegue expandir as sombras geradas por um objeto em até 50%. Pode deixar uma caixa, um manto ou capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro sem Magia (Força da Magia 2D).

Controlar Trevas

Pode fazer a escuridão tornar-se sólida, com Força igual a 2D. O Mago consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-se mais forte. O Mago recebe um bônus de +2 para dano. Pode criar tentáculos ou outras formas de sombra com Força igual a 2D, capaz de derrubar ou mover pequenos objetos. Pode distorcer ou aumentar uma sombra próxima.

3° Círculo

Entender Trevas

O Mago consegue enxergar normalmente na mais completa escuridão a até 50m de alcance. O Mago fica totalmente invisível nas sombras, mas ainda pode ser atingido por objetos físicos. Ele é capaz de reconhecer se uma sombra é natural ou de origem arcana.

Criar Trevas

O Mago consegue duplicar de tamanho sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo a sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de uma rede ou teia de aranha, com Força 3D. Pode literalmente puxar as sombras próximas e envolver o Mago em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria.

Controlar Trevas

O Mago consegue moldar tentáculos, imagens ou mesmo guerreiros feitos de trevas, com Força capaz de erguer um ser humano (3D). Pode controlar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma aura negativa e fria capaz de drenar força vital do oponente, aumentando o dano em 1D6. Pode conjurar uma capa defensiva com Índice de Proteção 3 durante um combate.

4° Círculo

Entender Trevas

Pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. A Bruxa consegue enxergar no escuro a até 100m. O Mago pode conversar com as sombras e dela extrair informações preciosas. Embora sejam muito observadoras, as sombras tendem a contar apenas os aspectos negativos das pessoas que observam. Se uma sombra for de origem arcana, o Mago pode tentar descobrir quem a criou (FR 4D contra WILL do Mago).

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma sala, ou em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for criada uma arma, como as famosas Espadas Sombrias, causa dano por dreno de energia vital de até 2d6. Envolve com sombras um inimigo deixando-o com penalidade de 4 pontos em um Atributo Físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse sob um guarda-sol.

Controlar Trevas

Envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escura quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao Mago quadruplicar as dimensões de sombras ao seu redor ou reduzi-la a um quarto do tamanho original. As Bruxas conhecem poderosos Rituais capazes de infligir dano em uma pessoa através de sua sombra, ou métodos de roubar ou modificar permanentemente a sombra de uma vítima. Pode fazer uma sombra atacar seu próprio dono pelas costas fazendo dano de até 2d6. Pode fazer com que todas as sombras de até 2 inimigos envolvam seus rostos deixando-os com a visão impedida até o final da batalha (ver Luta às Cegas, página 112).



5° Círculo

Entender Trevas

O Mago consegue tocar o plano de intersecção entre Spiritum e Tenebras e mesclar-se às sombras que existam ao seu redor, sendo capaz de se transportar a uma distância de até 50m. O Mago pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas (esta é uma forma que recebe dano de fontes luminosas, sendo portanto um pouco arriscada para o Mago). Ele pode conversar com as sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o Mago.

Criar Trevas

Criar trevas suficientes para escurecer uma área igual a um raio de 200m, ou para deixar uma área de 4m de raio escura como tinta nanquim, sendo capaz de ver seu interior. Pode criar um "buraco" no tecido do espaço capaz de absorver até 400kg. Uma pessoa pode ser arrastada contra sua vontade para dentro de uma sombra, ficando completamente invisível.

Controlar Trevas

Pode "solidificar" as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Pode criar tentáculos que, somados, tenham 5D de Pontos de Vida e 5D de Força, todos eles com IP 5. Pode esconder até 2 pessoas em uma sombra.

6° Círculo

Entender Trevas

O Mago consegue tocar o Reino Escuro de Spiritum e penetrar na escuridão, sendo capaz de se transportar até outro ponto imerso em sombras, cerca de 400m distante. O Mago pode enxergar na escuridão total, mesmo que criada pelo Caminho das Trevas. Pode ler a mente de uma sombra e dela extrair à força as informações que desejar, embora as sombras não gostem desse tratamento.

Criar Trevas

Escurece uma área igual a 400m de raio, ou deixa em total escuridão (nanquim) um raio de 8m. Pode fazer sua sombra se tornar uma cópia exata de seu corpo. Cria um enorme "buraco" no tecido do espaço capaz de absorver até 800kg ou 4 pessoas.

Controlar Trevas

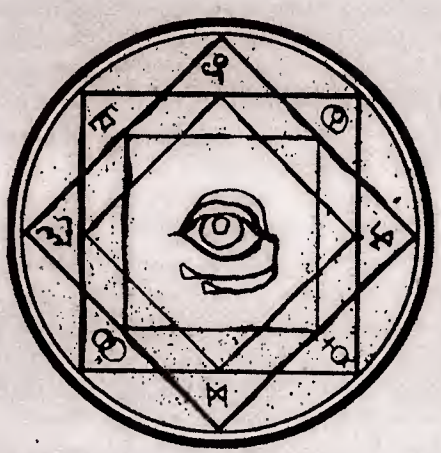
O Mago pode arrastar uma pessoa consigo para o Reino de Escuridão Total criado pelo próprio Mago dentro de Spiritum, com capacidade de 800kg. Cria um Demônio das Sombras com 10 PVs, Ataque por energia negativa (toque) 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 3, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magia do Caminho das Trevas.

Plantas

O carvalho não é apenas testado, mas enrijecido pelas tempestades.
Lettie Cowman

As Magias de Controlar e Entender Plantas só podem ser feitas se existirem vegetais e plantas suficientes para a realização da Magia, caso contrário, o efeito gerado poderá ser mais fraco do que o esperado. Exceção é feita para a Forma Criar, na medida em que sua concepção é justamente aumentar a quantidade de plantas ou criá-las onde não existem.

Em um ambiente onde não há vegetação (no corredor de um castelo por exemplo) o Mago fica impossibilitado de usar um efeito de Controlar Plantas. Mas, se antes disso ele usar um efeito de Criar Plantas, ele pode, depois, fazer uso das mesmas plantas que criou contra seus inimigos. É importante salientar que são dois efeitos diferentes e independentes.



1° Círculo

Entender Plantas

Saber o gosto de uma fruta ou verdura ou cheiro de uma planta pelo toque. Sentir uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Saber com exatidão que tipo de planta o Mago está tocando (depende do Fetiche utilizado). Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes.

Criar Plantas

O Mago pode criar uma pequena planta específica ou uma fruta, um objeto pequeno de madeira esculpida. Ele também pode conjurar algumas folhas de papel ou um buquê de rosas (ou outras flores), truque muito conhecido dos mágicos das côrtes européias.

Controlar Plantas

Muda a cor, forma ou cheiro de uma flor, fruta ou outra planta. Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou então muda completamente sua forma. Pode criar espinhos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o Mago toque.

2° Círculo

Entender Plantas

O Mago se orienta melhor na Floresta (não se perde nunca, nem anda em círculos). Permite ao Mago saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Possui conhecimentos sobre ervas medicinais e chás alucinógenos que auxiliam em viagens astrais. É capaz de identificar qualquer espécie de planta.

Criar Plantas

Cria um buquê de flores gigante de qualquer tipo que o Mago conheça, ou um banquinho, um bastão, uma cadeira ou outro objeto. Cria uma árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (o arbusto desaparecerá em 3d6 rodadas), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno caderno.

Controlar Plantas

Pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Pode fazer um arbusto se mover, ou um galho sacudir. Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com até 1,5m de altura. Deixa uma folha de papel com a resistência de madeira.

3° Círculo

Entender Plantas

Permite ao Mago conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o Mago precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o Mago de onde estará a planta que ele possui. Perceber diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. Permite ao Mago desenvolver elixires, fragâncias, remédios ou poções mundanas a partir de ervas e plantas.

Criar Plantas

Cria árvores ou mato suficiente para encher uma pequena sala ($9m^2$). Cria de uma terra fértil cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Cria objetos de madeira grandes (uma porta, uma lança, uma chuva de flechas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio.

Controlar Plantas

Pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, dobrar-se ou mesmo se partir. Pode fazer uma árvore se mover, seguindo ordens do Mago. Desvia flechas de madeira. Arrebenta trancas, cadeados e dobradiças de portas de madeira.

4° Círculo

Entender Plantas

O Mago é capaz de conversa e entender plantas e árvores. Devido à sua natureza, plantas tendem a ter problemas em narrar ações que impliquem em movimento, mas costuma fazer excelentes descrições de pessoas e animais. Faz com que o Mago não escorregue em uma superfície coberta de limo.

Criar Plantas

Cria uma muralha de espinhos, com até 2m de altura por 5 de largura. Cria uma árvore com até 3m de altura ou um cesto cheio de frutas. Cria uma barreira de lanças capaz de segurar uma cavalaria. Cria objetos de madeira com até 200kg.

Controlar Plantas

Pode fazer uma corda de vime se transformar em madeira de lei; pode estraçalhar um cajado, fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vítima (dano 1 PV por farpa, 4d6 farpas). Pode deixar o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

5° Círculo

Entender Plantas

Permite ao Mago saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isto inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Estes objetos (com exceção do visgo) podem ser convencidos (usando *Controlar Plantas*) a desviarem suas rotas e não acertarem o Mago.

Criar Plantas

Cria uma barreira de espinhos, lanças naturais, ou de plantas venenosas. Pode criar uma gigantesca Venus-Flytrap (planta carnívora) com 2m de altura; cobre uma superfície grande com limo escorregadio, cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (até 400kg se imóvel).

Controlar Plantas

Pode mudar a forma de uma árvore com até 3m de altura. Faz com que uma árvore de até 200kg movimente-se como se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do Feiticeiro que a controla (estas árvores guerreiras são chamadas Treants e o efeito exige concentação do Mago).

6° Círculo

Entender Plantas

Pode saber a localização de todos os vegetais em um raio de 200m, bem como seu estado (se foram atacados, destruídos, envenenados, queimados etc.). Pode perceber flechas que esteja indo na direção de seus amigos.

Criar Plantas

Pode criar plantas e vegetais gigantes. Pode tornar uma área coberta de limo, ficando escorregadia, exceto para os aliados do Mago.

Controlar Plantas

Pode controlar árvores de modo fazê-las atacar os inimigos (PV 12, IP 3, ataque com galhos 40/50 dano 1d8). Em combate, pode fazer com que as plantas absorvam ataques, conferindo IP 6 ao Mago.

Algumas Plantas Místicas

Visgo: o visgo é a única planta que não pode ser afetada por nenhum tipo de Magia conhecida, não importa o quão forte seja o efeito. Considerada sagrada pelas Wiccas e pelos Druidas, que utilizam-se de pequenas foices de ouro para cortá-lo; foi esquecido pelos deuses da Magia e se tornou literalmente imune a qualquer tipo de Ritual (exceto Magias Wicca).

Lótus: o uso de lótus foi estudado pelos sacerdotes de Ísis e Osíris ainda no antigo Egito. Quando utilizada em Rituais, facilita muito a percepção astral (*Entender Spiritum*), o controle de espíritos (*Controlar Spiritum*) e outras Magias relacionadas com Spiritum e Paradísia, principalmente em relação aos deuses egípcios e hindus.

Milho: símbolo da vida entre os astecas, maias e incas, o milho era cultivado na Atlântida e possui grandes qualidades místicas, sendo muito utilizado como Fetiche em Rituais de afastar Demônios ou Espíritos das Trevas.

Verbena: considerada como a planta da noite, é muito utilizada em poções e venenos místicos, principalmente pelos Feiticeiros europeus.

Rosa: as rosas vermelhas e o espinheiro são usados em Rituais de proteção contra lobisomens e Vrikolakas. As brancas fazem o mesmo efeito em relação a Espíritos. Rosas de outras cores podem ter efeitos isolados e casuais contra outros tipos de criaturas.

Tabaco: utilizado na forma de charutos, é muito usado por Necromantes e por Asima, principalmente pelos Magos do Voodoo e da Santeria na conjuração e controle de Espíritos.

Vinhas: as árvores sagradas do vinho eram respeitadas em honra ao deus Baco e são consideradas sagradas em Arcádia e em todas as regiões com alguma influência das fadas.

Animais

Todos os animais, exceto o homem, sabem que o mais importante na vida é aproveitá-la.
Anônima

Este Caminho inclui o chamado de animais, quando a situação permitir, ou simplesmente a conjuração mística através de pentagramas, runas e círculos de conjuração e proteção.

Entende-se por conjuração a criação de um objeto ou criatura a partir da Forma-Pensamento, enquanto o chamado é a convocação de uma criatura que já existe e está nas proximidades. Na prática, uma criatura chamada pode demorar mais a atender o chamado, pois precisa se deslocar até o Mago. No entanto, tende a obedecer os comandos do Mago de bom grado.

Em termos de jogo, ambos os modos são descritos sob a Forma Criar, mas o Jogador deve especificar qual dos modos o Personagem está usando. Cabe ao Mestre fazer com que as vantagens e desvantagens de cada modo apareçam na aventura.

Animais não são criaturas mutáveis, e o uso deste Caminho aliado aos Caminhos Elementais podem eventualmente alterar a forma de um animal, ou até mesmo destrui-lo ou mutilá-lo permanentemente.

De modo geral, Magos que realizam muitos efeitos do Caminho Natural dos Animais acabam por respeitá-los cada vez mais ao longo do tempo. Dizem que os maiores estudiosos neste Caminho passam meses ou até anos sem realizar um efeito que seja.

1° Círculo

Entender Animais

Deixa a pessoa mais susceptível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao Mago sentir o estado de espírito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O Mago consegue obter uma imagem mental de um animal se ele segurar uma parte dele (uma pata, um pelo, uma pena). O Mago é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte está segurando. Pode saber o estado de um animal olhando para ele (estado de saúde, ferimentos, idade etc.).

Criar Animais

Cria ou conjura alguns insetos ou outros animais pequenos. Cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru, ou outra pele de animal. Pode destruir o pelo, as penas ou escamas de um animal. Consegue afetar seu estado de espírito (irritá-lo, provocá-lo ou acariciá-lo à distância). Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou várias pombas de dentro de um lenço, mas apenas por um curto período de tempo.

Controlar Animais

Altera o gosto de um pedaço de carne. Transforma carne crua em vermes, borboletas ou outros insetos, ou um pequeno animal em outro. Permite ao Mago controlar um pequeno animal, ou um grupo de pequenos animais (desde que não excedam 25kg). A Bruxa é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal. Pode consertar magicamente uma armadura de couro, mas sem lhe conferir propriedades místicas.

2° Círculo

Entender Animais

O Mago é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço do couro (desde que o Mago conheça o tipo de animal em questão, caso contrário, ele não conseguirá identificar o animal). Sentir a presença de um animal de determinado tipo na região. Sentir a direção do animal mais próximo de determinada espécie. A Feiticeira consegue enxergar através dos olhos de um animal.

Criar Animais

Pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que o Mago conheça. Cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, vermes e insetos. Conjura um animal maior, como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (até 50kg).

Controlar Animais

Altera uma característica física do animal (cor dos olhos, pelo, manchas, garras). Controla um animal de tamanho maior (até 50kg). O animal poderá obedecer ordens complexas, e até mesmo atacar um oponente, mas não obedecerá ordens que causem sua destruição direta. Pode transformar um animal pequeno em outro animal por um curto período de tempo.

3° Círculo

Entender Animais

Conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. O Mago é capaz de enxergar através dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana do Mago (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo). O Mago pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros.

Criar Animais

Cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande como um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro São Bernardo ou outro animal (até 100kg); ou os destrói (dano 3d6). Somado a *Humanos 3*, o Mago pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes de um tubarão, o veneno de um escorpião, a mordida de um leão).

Controlar Animais

Controla animais maiores (até 100kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em até 100% para mais (desde que não ultrapasse 100kg) ou encolher em até 50% para menos. Faz um animal ficar com um medo incontrolável do Mago. Mantém o controle físico total de um animal pequeno, e aliado à Forma Entender, permite ao Mago literalmente tomar o corpo do animal em questão.

4° Círculo

Entender Animais

O Mago é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as últimas horas (quanto mais diferente do homem, mais difícil e confusas as imagens se tornam). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer.

Criar Animais

Cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal até um máximo de 200kg), ou os destrói (dano 4d6). Em conjunto com o Caminho *Humanos* (Focus 4 ou maior), permite ao Mago transformar-se em animais como leão, cavalo, lobo ou tigre; ou aproveitar poderes específicos deles, como garras, mandíbulas, venenos, ferrões, presas, chifres, cascos e outros.

Controlar Animais

Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em até 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal, fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado). Transforma um animal em outro (até um máximo de 200kg).

5° Círculo

Entender Animais

O Mago pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer ao Mago. Animais possuem personalidades muito distintas entre as espécies obrigando o Mago a uma escolha cuidadosa do animal com o qual deseja falar. A Bruxa pode escutar através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de



suas narinas (se ele os tiver). Pode falar simultaneamente com mais de um animal de espécies diferentes. O Mago pode formar um simulacro temporário, dominando completamente um animal médio.

Criar Animais

Através dos círculos e pentagramas, conjura um grande animal como um tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo búfalo (até 400kg) para defendê-lo. Pode conjurar alguns animais de médio porte.

Controlar Animais

Altera um animal para o seu "lado negro", transformando-o em uma besta assassina (precisa possuir a Forma Entender para poder controlá-la depois desta modificação). Pode transformar um animal em outro, dentro do limite máximo de pesos e tamanhos, mas sem alterar muito o tamanho final do animal (até 25% para mais ou para menos).

6° Círculo

Entender Animais

O Mago é capaz de conversar com um grupo de animais da mesma espécie, ou vários animais de espécies diferentes. O Mago também pode ler a mente de um único animal que não queira conversar com ele.

Criar Animais

Pode conjurar ou chamar um grande animal como elefantes ou hipopótamos, ou uma grande ninhada de pequenos animais (ratos ou insetos) capaz de atacar diversas pessoas.

Controlar Animais

Pode transformar um animal em outro variando o tamanho em até 50% para mais ou para menos. Também é capaz de controlar um grande animal (o que requer concentração absoluta), ou um grupo grande de animais pequenos como pássaros ou ratos. Ele também pode criar um poderoso círculo de proteção contra animais (FR 6D) capaz de protegê-lo dos ataques ou de mantê-los presos (caso estejam dentro do círculo).

Humanos

Eu sou um fã do homem. Talvez o último.
John Milton, Advogado do Diabo

Os humanos estão tradicionalmente divididos na Cabala como Espírito, Corpo e Mente.

Entender Humanos trabalha com o espírito humano, e lida com Rituais relacionados ao compreendimento de línguas, emoções, sentimentos, ligações arcanas e outros.

Criar Humanos lida com a carne e o corpo humano. Rituais de regeneração, modificação de aparência, membros extras e outras modificações carnais. É a base para todos os Rituais de transformações envolvendo outros Caminhos de Magia.

Controlar Humanos lida com a mente, envolvendo Rituais de controle mental, ilusões baseadas em alucinações, comandos mentais, telepatia e outras.

1° Círculo

Entender Humanos

O Mago pode aumentar seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, como peso, altura, idade, cor de cabelo ou se a vítima está com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um Vampiro ou Demônio, ela tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do Mago para passar uma informação falsa). Com apenas um olhar direto nos olhos da vítima, o Mago é capaz de avaliar suas reações e prever alguns movimentos (aumentando assim suas chances de uma conquista em um bar). Pode colocar uma idéia em uma pessoa, como fome, medo, pressa, cansaço, dúvida ou preocupação.

Criar Humanos

Pode alterar pequenas características (cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Ao contrário do Caminho da Luz, essas mudanças são físicas, e não ilusórias. Pode modificar uma pequena parte de um ser humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, sobrancelhas, formato dos dedos, tamanho dos membros, das unhas ou dentes).

Controlar Humanos

Hipnotismo básico com relógio ou pêndulo. Pode aumentar a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso. Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (como gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente da pessoa (para buscar fatos públicos, e notórios, como nome do pai/mãe, do cachorro, endereço e outros). Se por um acaso a vítima não pretendia divulgar essas informações para o Mago, um Teste de WILL vs. WILL é necessário.

2° Círculo

Entender Humanos

O Mago pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. Ele sente as emoções básicas que uma pessoa está sentindo e pode aumentar, modificar ou diminuir algumas dessas emoções.

Criar Humanos

Pode remover manchas e pintas, ou apagar cicatrizes por um período de tempo. O Mago pode alterar os olhos para enxergar no escuro por um tempo, pode distorcer ou deformar a pele do rosto de uma pessoa, pode mudar discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de Magia armazenado). Pode remover ou alterar uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo ou se quebrou algum osso.

Controlar Humanos

Pode fazer uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo (por exemplo, que o gosto de uma cebola é igual ao gosto de uma maçã). Comando: o Mago pode gritar uma ordem para uma pessoa, e ela (caso falhe o Teste de WILL) obedecerá ao Mago.

3° Círculo

Entender Humanos

Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com o Mago (isto não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa



quer dizer). Permite ao Mago entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela está mentindo, por exemplo). Decifrar e interpretar corretamente uma caligrafia.

Criar Humanos

Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (valor básico da Perícia Atuação: pode ser aumentada com uso correto de sombras ou maquiagem). Molda carne como se fosse argila.

Controlar Humanos

Controla uma pessoa mentalmente. Para isto, deve olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando. Alguns poderes afetam lembranças e a memória.

4° Círculo

Entender Humanos

Compreende uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas. O Mago pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Existem Rituais capazes de marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado, o Mago pode identificar seu companheiro mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. A Feiticeira é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (um catedral lotada, por exemplo) até um raio de 100 m.

Criar Humanos

Deixa uma pessoa mais forte, rápida ou ágil (aumenta em 1d6 um Atributo Físico temporariamente), pode criar unhas afiadas, capazes de causar dano grave (até 1d6) ou mudar o formato dos dentes. Pode alterar o peso e a altura de uma pessoa ou de si próprio, para o dobro ou metade do valor original. É a base para qualquer mudança corporal envolvendo outros caminhos no corpo do próprio Mago.

A partir do 4° Círculo de Humanos e de outro Caminho Elemental, o Mago pode alterar seu corpo ou parte dele para um outro elemento. Os Rituais mais comuns são: Pele ígnea (Fogo), Transformação áqua (Água), Pele de mármore (Terra), Forma de vapor (Ar), Invisibilidade contínua (Luz) e Mesclar-se às sombras (Trevas). Também pode ser utilizada em conjunto com os outros Caminhos Naturais para permitir ao Feiticeiro que se transforme em plantas ou animais ou adquirir parte de suas características (asas, brânquias ou garras).

Controlar Humanos

Permite ao Mago implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre-humanas ou fique paralisada. É a base para qualquer Ritual que envolva dominação mental de outra pessoa, seja através de contato olho-a-olho, seja através de objetos ou em conjunto com outros Caminhos de Magia. Um Teste de WILL vs. WILL sempre é permitido.

5° Círculo

Entender Humanos

Determina a localização de uma pessoa que o Mago conheça, até um quilômetro de distância. O Mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas Bruxas, assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos

Pode moldar a carne humana em pequenos pedaços como se fosse argila, mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando e torcendo-os ou criar um homúnculo (uma criatura disforme de 10cm de altura que sai da boca do Mago e o obedece cegamente). É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosa (junto a outros Caminhos), como metade humano e metade cavalo, cobra, aranha, escorpião, leão e outras.

Controlar Humanos

Controla uma pessoa apenas pelo toque: ela obedece o Mago por até uma hora e tem direito a um Teste de WILL a cada outra hora. Ele pode criar uma aura de paz e tranqüilidade em volta de sua pessoa. Pode controlar simultaneamente até 2 pessoas, ou dividir seus pensamentos de forma a realizar simultaneamente duas tarefas (como ler dois livros ou lutar e resolver um problema ao mesmo tempo).

6° Círculo

Entender Humanos

Determina a precisa localização de uma pessoa que o Mago conheça, até 400m de distância, ou duas pessoas em 200m, e assim por diante (muito útil em combates contra grandes grupos, onde o Mago precisa saber com certeza onde estão seus colegas). O Mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Permite uma conexão espiritual entre quatro pessoas, de modo que todas compartilhem sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos

Permite ao Mago deformar o próprio corpo, ou modificá-lo de maneira que obviamente o mataria, como abrir a caixa torácica com as mãos e guardar objetos em seu interior, por exemplo. Também permite ao Mago criar novos pares de braços ou pernas (exceto a cabeça), criar novos dedos ou deformar os existentes de maneiras inumanas, criar espinhos, chifres e protuberâncias de ossos afiados, caudas vestigiais, membranas dáctilas e asas planadoras.

Controlar Humanos

Controle de multidões. Permite ao Feiticeiro comandar simultaneamente até 4 pessoas, sincronizadas como se apenas uma pessoa as comandasse, capazes de realizarem ações independentes; ou dividir sua mente em quatro, sendo capaz de realizar simultaneamente uma tarefa física e três mentais (mas não pode realizar Magias).

Spiritum

Eu vejo pessoas mortas.
Cole Sear, O 6º Sentido

O Plano Astral

O Plano Astral também pode ser afetado através deste Caminho de Magia. Viagens Astrais fazem parte do Caminho Entender Spiritum/Humano, bem como Rituais que envolvam o cordão de prata, as Orbes e os reinos dos pensamentos mais elevados, próximos a Paradísia.

Comunicação astral, manipulação direta de Formas-Pensamento e certos tipos de clarividência (impressões psíquicas, ligações arcanas e outras) são possíveis de serem desenvolvidas.

O Sonhar

Os Reinos dos Sonhos também podem ser acessados através destes Rituais, bem como seus habitantes podem ser conjurados dentro de situações específicas. Os sonhos pertencem a uma região próxima de Spiritum, que tangencia a Terra em inúmeros pontos e áreas. Muitos portais para os Reinos dos Sonhos são abertos utilizando-se a combinação Spiritum+Metamagia.

As criaturas de sonhos (e de pesadelos) podem ser acessadas através deste Caminho, mas com alguma dificuldade, pois o Sonhar está apenas conectado a Spiritum, não sendo exatamente uma parte dele.

Arcádia

O reino das fadas e das criaturas mitológicas. Árcade construiu a primeira Arcádia com a ajuda de seu pai Zeus e colocou nela todas as criaturas das antigas mitologias, incapazes de sobreviver na Terra após a Era da Razão. A Nova Arcádia é mais simples de ser alcançada (Entender Spiritum/Metamagia 4-5) enquanto a Velha Arcádia requer Rituais mais poderosos e complexos (Entender Spiritum/Metamagia 6-7).

O Caminho de Spiritum pode ser usado para conjurar os habitantes de Arcádia, mas sempre com grandes redutores, pois esse plano já está quase separado da Terra dentro da Terceira Orbe. Criaturas como os centauros, faunos, ninfas e ciclopes podem ser conjurados com grande dificuldade. Criaturas como unicórnios, dragões e quimeras necessitam de círculos com vários Magos para se ter uma chance de sucesso.

1º Círculo

Entender Spiritum

Permite ao Mago sentir a presença de Espíritos que estejam por perto, mas não terá certeza sobre o tipo do espírito. O Mago pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a última imagem que o olho do morto enxergou ou utilizar os Rituais de comunicação dos Tabuleiro de Oui-ja. Permite ao Mago sentir as emanações da Terra (Feng Shui) e as linhas de energia espirituais, através de pêndulos.

Criar Spiritum

Conjura um pequeno Espírito ou elemental, como no Ritual de costurar a boca de um sapo com uma foto da vítima dentro ou os Rituais mais simples do Voodoo, incluindo os Rituais mais comuns envolvendo bonecos conectados à vítima.

Controlar Spiritum

O Mago é capaz de comandar pequenos espíritos de animais ou criar pequenos efeitos *Poltergeist* (Força 1D). Pode ajudar a acalmar um Espírito. A Feiticeira pode criar um "corpo fechado", ou seja, uma proteção de 1D contra efeitos criados por Spiritum.

2º Círculo

Entender Spiritum

Urim e Tumim, duas pedras, uma branca outra preta respondem, uma vez por semana, uma pergunta de sim ou não, pegando dentro do saco sem ver uma das pedras. A Bruxa pode escutar os Espíritos antigos das florestas. Estes Rituais eram usados pelos sábios na antiga Grécia, para escutar os Espíritos dos antigos filósofos e escritores.

Criar Spiritum

Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques como apagar velas, mexer objetos e criar pequenos sons. Cria um objeto Forma-Pensamento no plano de Spiritum. O Mago pode fazer com que sua voz seja ouvida no plano de Spiritum até uma distância de 25m.

Controlar Spiritum

Conjura, através de pentagramas, o espírito de um animal ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo, ou um elemental de 2D (em conjunto aos Caminhos Elementais). O Mago pode tocar um Espírito, ou mover objetos no reino Astral e Espiritual.

3º Círculo

Entender Spiritum

Conversa com os mortos. O Mago é capaz de fazer três perguntas a uma pessoa que esteja morta há até um mês e um dia, mas nada garante que o morto responderá

corretamente às perguntas. As perguntas devem ser respondidas com "Sim, Não e Irrelevante". Leitura de Auras. O Mago é capaz de entender uma emoção básica de um Espírito. Viagem astral.

Criar Spiritum

Permite ao Mago controlar um elemental de até 3D. Permite convocar uma fada ou criatura semelhante, mas apenas com uma pequena chance da entidade de Arcádia responder ao chamado. A Bruxa consegue projetar sua voz em Spiritum a até 50m. Este é o Ritual básico para qualquer Ritual de criação de amuletos ou objetos mágicos baseados no aprisionamento de Espíritos.

Controlar Spiritum

A Feiticeira se torna capaz de atravessar o véu dos mistérios e tocar objetos e entidades que estejam em Spiritum. O Mago consegue controlar um Espírito de até 3D, equivalente a uma pessoa. Permite ao Mago convocar um elemental maior na Terra (Duendes, Ondinas, Silfos ou Salamandras). É o suficiente para o Mago conjurar um Espírito humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental.

4° Círculo

Entender Spiritum

Mediunidade. Perguntas mais complexas, com qualquer tipo de resposta, podem ser feitas a um espírito de uma pessoa falecida há até uma estação e um dia (ainda permanecem 3 perguntas). O Mago pode enxergar um cordão de prata no Plano Astral e seguir um Espírito até o local onde se encontre no Plano Astral. Permite ao Mago obter as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando. O Mago pode transportar uma pessoa para o mundo de Spiritum por um curto período de tempo.

Criar Spiritum

Caso o Mago tenha uma conexão arcana com uma pessoa morta, ele será capaz de conjurá-la (mas nada garante que o Espírito irá obedecê-lo). Esta Magia não funciona caso o Espírito já tenha reencarnado ou se ele estiver mais afastado do que a Segunda Esfera.



Controlar Spiritum

O Mago consegue controlar as ações de um Espírito de até 4D, ou acalmar um que esteja irado. O Mago pode erguer uma proteção de IP 4 contra Espíritos ou contra efeitos de Spiritum.

5° Círculo

Entender Spiritum

Permite ao Mago visualizar um Espírito, ou conversar com um Espírito superior. Ele pode saber se um Espírito baixo está falando a verdade ou não. Permite conversar com um espírito de alguém morto há até um ano e um dia. Pode-se observar as formas astrais de Demônios, se o conhecimento sobre Sonhar for suficientemente avançado. Permite ao Mago visualizar as Linhas de Ley e utilizar-se delas para canalizar energia em seus Rituais, ou mesmo aumentar a efetividade de seus Rituais de transporte entre planos.

Criar Spiritum

Permite ao Mago saber a localização aproximada de um Espírito no reino de Spiritum, caso ele esteja dentro da orbe da Terra. O Mago é capaz de aprisionar um Espírito, se possuir os conhecimentos necessários (Força 5D).

Controlar Spiritum

Permite ao Mago segurar e recolher o cordão de prata de um Espírito vivo, forçando um espírito de volta ao corpo (Força 5D contra WILL da vítima). O Mago pode, com este poder, atingir o Æther.

6° Círculo

Entender Espíritos

Permite ao Mago entrar em sintonia com Spiritum e enxergar o mundo espiritual, pode contatar alguém que esteja morto há até dez anos e um dia, ou saber o estado exato de determinada alma. Com esta técnica, o Mago consegue enxergar o padrão de Linhas de Ley existentes sobre a cidade e determinar os melhores e piores pontos dela, mesmo que tenha chegado há apenas um dia. Seres sobrenaturais costumam concentrar-se nas regiões próximas a essas linhas.

Criar Espíritos

Permite ao Mago sentir a presença de um Espírito que ele já conheça, mesmo que este Espírito tenha reencarnado em outro corpo na Terra. Pode trazer um Espírito (de 6D) de Spiritum para a Terra e deixá-lo aqui por um mês e um dia, como um fantasma. Os Rituais de exorcismo mais conhecidos pertencem a este Círculo.

Controlar Espíritos

Através de complexos Rituais, a Bruxa pode controlar um Æther Spirit maligno (6D) que habita os Planos Astral e Espiritual. Estes guardiões dos mortos podem ser convencidos a prestar um favor, desde que não demore mais do que uma semana e um dia, em troca de energia mística.

Arkanun

Não tente me morder. Há coisas no meu sangue que você realmente não iria querer na sua boca.
John Constantine, Livros da Magia

Também chamado de "O Caminho dos Demônios", poucos Magos independentes escolhem este Caminho como principal, pois a vingança dos espíritos e das criaturas de Arkanun e Infernun é muito pesada para se suportar sozinho. Magos demonologistas costumam reunir-se em pequenas cabalas denominadas Grottos. Estes caminhos permitem ao Mago contatar as criaturas de Spiritum e Arkanun, conjurá-las e até (com sorte) fazê-las obedecer às ordens do Mago.

1° Círculo

Entender Arkanun

O Mago sente um "arrepio" na presença de um Demônio de Arkanun, ou é capaz de sentir a presença de Demônios em um círculo de 10m de raio. Caso o Mago consiga olhar um Demônio profundamente em seus olhos (mesmo que esse esteja disfarçado), o Mago ou Feiticeira será capaz de sentir que há "algo errado" com aquela pessoa.

Criar Arkanun

O Mago consegue conjurar um Inseto de Arkanun, semelhantes aos pernilongos com um palmo de comprimento (ver Criaturas). O Mago pode tornar seu sorriso maligno, deformando seu rosto e seus dentes, e fazer sua voz ficar cavernosa.

Controlar Arkanun

O Mago pode influenciar um Demônio menor ou repelir insetos de Arkanun. O Mago é capaz de controlar pequenos Demônios Imps ao toque. O Mago pode criar, através de Rituais, uma proteção de IP 1 contra efeitos relacionados ao Caminho de Arkanun.



2° Círculo

Entender Arkanun

O Mago consegue sentir uma característica básica de um Demônio que ele toque. O Mago consegue sentir a presença de Demônios em um círculo de até 25m de raio. O Mago pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma pequena região (até 25m de distância) em Arkanun.

Criar Arkanun

Pode conjurar ou comandar um Imp ou dois insetos. O Mago pode criar garras afiadas por um curto período de tempo, capaz de provocar um dano de 2d6 se acertarem um inimigo (por apenas uma rodada), ou uma segunda versão mais duradoura (3d6 rodadas) que aumenta em +2 pontos de dano o combate corpo a corpo.

Controlar Arkanun

O Mago pode mentir para Demônios menores (até sernezs), sem medo de ser descoberto. O Mago pode gritar uma ordem para um Demônio e ele, caso falhe o Teste de WILL, obedecerá. Pode manter o controle mental em um Imp ou dois insetos. Pode fazer um círculo de 50 cm de raio que criaturas de Arkanun não poderão atravessar (WILL da criatura vs. Força 2D).

3° Círculo

Entender Arkanun

O Mago comunica-se com um Demônio ou localiza um ser de Arkanun em uma multidão. Permite detectar Demônio em um raio de 50m. O Mago pode abrir um portal temporário para Arkanun e para lá viajar por 3d6 rodadas. O Mago é capaz de entender uma emoção básica de um Demônio.

Criar Arkanun

Permite ao Mago conjurar 4 insetos, ou 2 imps ou 1 sernez. É a base para todos os Rituais envolvendo Demônios Familiares (Demônios que encarnam animais, principalmente gatos, corujas e cães negros). O Mago pode criar asas em suas costas, semelhantes às de um Demônio ou Dragão, capazes de fazê-lo voar a uma velocidade de até 10 m/s (se tiver também o Caminho do Ar) ou com bafo de fogo (se tiver o Caminho do Fogo).

Controlar Arkanun

O Mago é capaz de controlar Demônios Sernezs por um curto intervalo de tempo, pode ficar invisível para um

Demônio inferior ou criar um círculo de proteção de Força 3D. Pode controlar uma criatura do plano de Arkanun em um raio de 1 m. O Mago pode deixar sua pele tão escamosa e resistente quanto à de um Bergahazza, conferindo IP 3.

4° Círculo

Entender Arkanun

Permite ao Mago ler os pensamentos superficiais de um Demônio, através dos amuletos de Paracelsus, sem enlouquecer. Ele consegue detectar a presença de um Demônio de Arkanun, mesmo que ele esteja disfarçado a até um raio de 100m. Pode transportar uma pessoa para Arkanun através de um portal especialmente confeccionado, limitado por sete velas negras, por um curto espaço de tempo.

Criar Arkanun

Permite ao Mago conjurar 8 insetos, 4 imps, 2 sernezs ou 1 bergahazza. O Mago pode mudar sua aparência, incorporando características dos Demônios (chifres, garras, rabo, patas de bode) para enfrentar seus oponentes. Pessoas que não estiverem acostumadas a essa visão, deverão fazer um Teste de WILL ou fugir em pânico.

Controlar Arkanun

O Mago é capaz de controlar um pequeno grupo de Demônios durante um intervalo de tempo. Através de pentagramas elaborados, pode dominar um Demônio menor por toque, ou eliminar o controle de outro Mago sobre esse mesmo Demônio (Teste de WILL de cada Mago envolvido).

5° Círculo

Entender Arkanun

Permite ao Mago enviar uma frase de até 25 palavras a um Demônio no plano de Arkanun. Permite ao Mago vislumbrar uma paisagem em Arkanun. Pode detectar um Demônio em um raio de 200 m. Permite ao Mago saber a localização aproximada de um Demônio no plano de Arkanun, ou camuflar a presença de um Demônio de um outro Mago. O Mago é capaz de aprisionar um Demônio, se possuir os conhecimentos necessários (Força 5D).

Criar Arkanun

Através dos pentagramas de conjuração e círculos de proteção, o Mago consegue conjurar um Demônio maior por um curto espaço de tempo (16 insetos, ou 8 imps, ou 4 semezs, ou 2 Daemons ou 1 general). É capaz de criar o "Portal de Garras", composto de doze garras negras e disformes que brotam de uma superfície e podem segurar uma vítima por alguns minutos, causando até 2d6 de dano devido à arranhões e segurando a vítima com Força igual a 5D.

Controlar Arkanun

Permite ao Mago colocar sugestões pós-hipnóticas em um Demônio menor. Permite ao Mago controlar um Demônio Sernezs em Arkanun, desde que o Mago seja capaz de poder visualizá-lo. O raio de controle é de 4m. Através de amuletos especialmente confeccionados, a Bruxa é capaz de seduzir um Demônio e utilizá-lo em seus Sabbats.

6° Círculo

Entender Arkanun

O Mago enxerga através dos olhos de uma criatura de Arkanun. O Mago pode entrar em sintonia com Arkanun e enxergar dentro do mundo demoníaco por curtos períodos. Pode, através de Arkanun, visualizar o mundo de Infernun. Pode, através de complexos e demorados Rituais, transportar um grupo de 4 pessoas para Arkanun por 3d6 rodadas.

Criar Arkanun

Através de grandes pentagramas, desenhados em campos abertos sob a influência da lua, o Mago é capaz de conjurar uma grande quantidade de criaturas do plano de Arkanun por um curto período de tempo.

Controlar Arkanun

O Mago é capaz de dominar criaturas poderosas de Arkanun por um curto período de tempo. Pode realizar o famoso Ritual *Aquelarre*, de conjuração de Demônios maiores. O Mago pode colocar sugestões pós hipnóticas em um Daemon (Força 6D contra WILL da criatura). Seus círculos de proteção têm até 6D de Força e até 8m de raio.

Os Sabbats

Os Sabbats são grandes reuniões de Brujas convocadas pelas mais poderosas Feiticeiras de uma região (em especial as Brujas, a Ordem de Luvithy e algumas Wiccas corrompidas). Nesses encontros, as Brujas utilizam de toda a sua Magia para convocar grandes Demônios para servi-las e auxiliá-las em algum problema.

Sabbats são organizados por treze Bruxas no mínimo, mas os grandes Sabbats contam com a presença de centenas de Bruxas (como o *Walpurgisnacht*, na Alemanha). Outros Sabbats são realizados em datas específicas como Rituais para agradecer os favores alcançados. As principais datas dos Sabbats são: Samhaim (31 de Outubro), Imbolc (2 de fevereiro), Beltane (1° de maio) e Lunasa (1° de Agosto).

Caminho da Necromancia

Necromancia é o Caminho Secundário resultante dos Caminhos de Spiritum e Arkanun e dedicado à Conjurar e Controlar os espíritos inferiores. Foi estudado e desenvolvido desde o período babilônico, quando lidava com os Espectros e Ekimma (os espíritos que possuíam os corpos, dando-lhe grande força e poderes mágicos). Da Mesopotâmia, espalhou-se pelo Velho Continente e pela África, onde é conhecido pelo nome de Voodoo.

Muitos demonologistas são especializados em Necromancia também e desenvolvem Rituais referentes à criação de Zumbis, Espectros, Vampiros e outros mortos-vivos para serem seus escravos.

Os Asima são os maiores especialistas neste Caminho, espalhados pela América Central e Caribe (Voodoo), América do Sul (Santeria) e Brasil (Candomblé).

Caminhos Secundários

A combinação de dois Caminhos de aprendizados acabam gerando um terceiro Caminho, chamado pelos estudiosos de Caminhos Secundários. Eles conferem a um Mago maior versatilidade na escolha de suas Magias, e faz com que os Magos versáteis fiquem tão perigosos e poderosos quanto os Magos especialistas.

Importante: o valor de Focus em Caminho Secundário será o menor dos Focus nos Caminhos Principais relacionados.

Max escolheu como Caminho Principal o Fogo. Seus estudos com Erick o conduziram até 3 Focus em Fogo. Após a morte de seu mentor, Max decidiu tornar-se mais versátil, escolhendo um novo Caminho : Terra. Atualmente, Max possui 2 Focus em Terra. Max tem, portanto, 2 Focus em Magma, pois o valor do Caminho secundário é limitado pelo menor dos Caminhos principais.

Os Magos especializados em dois caminhos demoram mais tempo para atingir grande poder, mas avançam com três tipos de Magia ao mesmo tempo: suas duas principais, e a secundária gerada por elas.

Regra Opcional : Se o Mestre desejar, um Caminho Secundário pode ser considerado como Principal. O Jogador gasta seus Pontos de Focus diretamente no Caminho Secundário, ficando limitado aos efeitos dele.

O ancestral Miles Teg, mesmo após quase 300 anos de vida sustentada a base e elixires de poções, continua aprendendo novos conhecimentos. Miles é um Mago Aquo, consagrado recentemente ao 6º nível. Miles possui 4 pontos de Focus em Água, 3 em Trevas e 2 na Forma Criar. Após a consagração, Miles pode gastar mais um ponto de Focus. Seu interesse é o Caminho Secundário de Relâmpagos. Miles não poderá enxergar através de uma neblina (Entender Ar 1) nem criar um pequeno feixe de luz, uma aura, bolinhas de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações de luz (Criar Luz 1). Mas poderá juntar Relâmpagos 1 com Criar 2 e chegar a um raio elétrico de 3d6 de dano.

Magma (Fogo + Terra)

Magma é a força que pulsa no interior da Terra. É o castigo que os deuses soltam sobre a superfície quando estão irados. É a rocha superaquecida que queima e derrete com apenas um toque. Os Magos que trilham por este Caminho conseguem dominar a dor que o Caminho do Fogo lhes inflige. Também lhes permite atear fogo em suas próprias mãos sem queimá-las (*Criar Magma 1*) ou caminhar sobre brasas (*Entender Magma 1*). Magos mais poderosos conseguem invocar pequenas erupções com a ajuda deste Caminho (*Controlar Magma 4*) ou moldar armas sem a necessidade de forjas (*Controlar Magma 3*).

Cinzas, ou Fogo Negro (Fogo + Trevas)

O Fogo Negro, ou a chama escura é o fogo que arde sem aparecer. Com ele, pode-se aquecer um acampamento à noite sem perigo de se alertar o inimigo (*Criar Cinzas 2*). Pode-se conjurar chamas escuras e queimar um inimigo sem que ele ao menos perceba (*Criar Cinzas 2, 3 ou 4*). Também é o Caminho das Cinzas que sobram após um incêndio, que podem sufocar ou revelar monstros invisíveis (*Entender Cinzas 3*). Magos muito poderosos podem conjurar Demônios feitos de chama negra (*Controlar Cinzas 5 ou 6*), que queimam como Infernun, mas são invisíveis à noite.

Cores e Brilhos (Fogo + Luz)

Este é um dos Caminhos mais interessantes que um Mago pode aprender. Com ele, suas ilusões tornam-se quase tão perfeitas que chegam a enganar o inimigo com grande facilidade (*Criar Cores 4*). Cores claras, cores escuras, todo tipo de espectro, do arco-íris às cores invisíveis. Com este Caminho, espadas podem se tornar radiantes como a luz das estrelas (*Controlar Cores 2, 3 ou 4*), e Magos muito poderosos podem criar desde auroras que chegam a hipnotizar (*Entender Cores 3, 4 ou 5*) até luzes tão intensas que cegam (*Criar Cores 5 ou 6*), ou mesmo um arco-íris com 9 cores (*Criar Cores 6*).

Fumaça (Fogo + Ar)

Quem nunca sentiu o odor sufocante da fumaça, com lágrimas nos olhos e sem conseguir respirar? O Caminho da fumaça lida exatamente com isso. Com uma cortina de Fumaça, o Mago consegue desaparecer sem deixar vestígios (*Cria Fumaça 5*), ou encobrir um ataque (*Criar Fumaça 3, 4 ou 5*). Consegue afastar os guardas, ou sufocar um inimigo (*Controlar Fumaça 4 ou 5*). Magos mais poderosos podem até ser capazes de conjurar um espírito de fumaça para agir como seu espião (*Controlar Fumaça 5 ou 6*), ou mesmo se transformar em fumaça e passar por qualquer fresta (*Entender Fumaça 3*).

Relâmpagos (Ar + Luz)

O poder destrutivo dos relâmpagos. A destruição dos raios, o barulho ensurdecedor dos trovões. Qual Mago não respeita o poder de um inimigo que controla a eletricidade? Com este Caminho, o Mago passa a ter domínio sobre os raios (*Criar Relâmpagos 3, 4 ou 5*). Um Mago pode gerar desde pequenas correntes elétricas em suas mãos até comandar os relâmpagos durante uma tempestade (*Controlar Relâmpagos 6 ou mais*). A Forma Entender aliada a este Caminho Secundário só foi desenvolvida após os estudos do Mago de Luft, Stephen Gray, em 1690.

Gelo (Ar + Água)

Este Caminho foi mais amplamente estudado nos países nórdicos. Com o Caminho do Gelo, o Mago se torna capaz de resfriar um barril de água ou outro líquido até congelá-la (*Criar Gelo 3*), criar neve ou até mesmo resistir a uma nevasca desprotegido (*Entender Gelo 3*). O Mago pode congelar mecanismos, armaduras, ou simplesmente revestir o chão com uma película de gelo (*Controlar Gelo 2 ou 3*), que é muito escorregadio. Magos mais poderosos podem aprisionar um inimigo em um bloco de gelo (*Entender Gelo 3, 4 ou 5*), ou esfriar o ambiente a ponto de ficar difícil até de se mexer (*Controlar Gelo 4*).

Vitalidade ou Vapor (Água + Luz)

Este é o Caminho que governa todas as formas de vapores, elixires, brumas e gases. Dos vapores quentes às brumas geladas, passando pelos vapores medicinais e curativos (*Criar Vitalidade 1, 2 ou 3*). Os Magos que estudam o Caminho dos Vapores geralmente são alquimistas ou curandeiros que procuram melhores formas de administrar suas poções. Magos que desejam uma aura de mistério ou pesquisa geralmente se aventuram neste Caminho Secundário. Um Mago pode preparar poções de cura e vitalidade (*Criar Vitalidade 2, 3 ou 4*), e dizem que Magos muito poderosos conseguiram se curar de ferimentos letais com uma velocidade assombrosa (*Entender Vitalidade 4 ou 5*). O Mago pode até anular o efeito de um componente de um líquido (*Controlar Vitalidade 2*). O corpo humano é formado de 70% de água, e aumentar a luz e a energia contida nessa água acelera o processo de regeneração e cicatrização.

Cristais (Terra + Luz)

Os minerais e cristais encontrados na natureza são as mais belas formas de rocha que existem e o Mago que consegue dominá-los, comanda a beleza da luz e a força das rochas. Com este Caminho, um Mago cria lâminas de cristal que podem cortar através de qualquer coisa (*Criar Cristais 4 ou 5*), ou deixa uma parede transparente como vidro para observar o que está atrás dela (*Entender Cristais 2*). Magos poderosos podem até transformar aço em cristal frágil (*Controlar Cristais 3*), ou cristalizar um inimigo pela eternidade (*Controlar Cristais 6 ou mais*). Ouro não pode ser afetado.

Lama (Terra + Água)

Este é o Caminho que lida com a lama e o barro, que Deus utilizou para moldar o primeiro homem. Com o poder da lama, um Mago pode fazer afundar seus inimigos (*Controlar Lama 4 ou 5*), ou até mesmo uma torre, que, sem suas bases fortes, ruirá (*Controlar Lama 6 ou mais*). O corpo humano é constituído em sua maioria de água e Magos muito poderosos podem transformar um inimigo em estátua simplesmente mudando a água em seu corpo para pedra (*Controlar Lama 4 ou 5*). Podem também abrir túneis em paredes sem que a estrutura desabe, transformando somente parte das pedras (*Criar Lama 3 ou 4*). Ou pode aprisionar pessoas, solidificando a água sob seus pés (*Controlar Lama 2 ou 3*) ou facilitar um rastreamento (*Entender Lama 3*).

Pó e Corrosão (Terra + Trevas)

"Do pó vieste, e ao pó retornarás..." Os Magos que estudam este Caminho sabem que nada é eterno, nem mesmo torres ou castelos, que podem destruir com o poder de sua Magia. São conhecidos por seu toque corrosivo, que enferruja metais (*Criar Corrosão 2*), destrói plantas (*Criar Corrosão 2, 3 ou 4*) e atravessa as mais resistentes paredes (*Controlar Corrosão 3*). Dizem que Magos muito poderosos conseguem se transformar em poeira, decompondo-se em uma forma que envolve seus inimigos, sufocando-os até o encontro com seu Criador (*Entender Corrosão 3*).

Vácuo (Ar + Trevas)

A ausência do ar produz efeitos muito desagradáveis sobre os seres vivos, como a morte, por exemplo. Os Magos que lidam com este Caminho sabem muito bem disso. O som não se propaga no vácuo, por isso, também pertencem a eles as Magias do silêncio e escuridão (*Entender Vácuo 2, 3 ou 4*). Os Magos que se especializam no Vácuo são chamados de sombras silenciosas, ou assassinos perfeitos, pois podem se ocultar na escuridão e no silêncio (*Controlar Vácuo 3*) até ser tarde demais para a vítima. Magos muito poderosos podem engolfar suas vítimas em uma cortina de escuridão sem ar (*Criar Vácuo 4, 5 ou 6*).

Venenos (Água + Trevas)

Os Caminhos que lidam com venenos são caminhos muito perigosos de serem trilhados, mas mais perigosos ainda se forem enfrentados. Magos que dominam o Caminho dos Venenos podem assassinar um inimigo apenas envenenando seu sangue (*Criar Veneno 4*) ou sua comida (*Criar Veneno 3*), e ao mesmo tempo são imunes a qualquer tipo de veneno ou ácido (*Entender Veneno 3*). O Mago também pode fazer com que seu sangue seja venenoso e corrosivo (*Controlar Veneno 3, 4 ou 5*).

Caminhos Terciários da Magia

São os Caminhos gerados pela escolha de três Caminhos. Existem muitos Caminhos Terciários para serem descritos neste livro, mas o Jogador e o Mestre podem estudar algumas possibilidades. Damos como exemplo o **Caminho das Ilusões Perfeitas**, formado pelos Caminhos do Fogo, Luz e Trevas ou o **Caminho dos Vapores Venenosos** (Água, Luz e Trevas) e **Caminho do Sangue** (Arkanun, Água e Luz). Para as outras, tente separá-las em suas funções e estudar as infinitas possibilidades de combinações entre elas, pois um Mago com três Caminhos principais possui três Caminhos Secundários e um Caminho Terciário.

Magos que se aventurarem a possuir quatro caminhos de aprendizado avançarão muito lentamente nas artes arcanas, mas quando forem muito poderosos (no 10° nível, por exemplo, poderão possuir 14 pontos de Focus divididos entre seus Caminhos e Formas como desejar). Lembre-se que o Mago não precisa distribuir igualmente seus pontos de Focus, apenas que seu Caminho Principal possua tanto ou mais pontos de Focus que todos os outros Caminhos escolhidos.

Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos Anjos, Templários, Inquisição e outros Demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Ave nturas.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona desta maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível.

Nível

Criaturas sobrenaturais como Demônios, Anjos e Vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em ARKANUN.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis NÃO estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com Demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado APENAS por Magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

A cada nível, o Jogador deve escolher se está melhorando seu Personagem de forma mundana (apenas as Perícias) ou mística (apenas se o Personagem possui o Aprimoramento Magia).

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

Pactos com um Demônio ou Anjo

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia		Pontos de Magia	Pontos de Focus
					Mundanos	Místicos		
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+10	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+20	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+30	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+100	+40	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+125	+50	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+60	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+70	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+80	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+90	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+100	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+110	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+120	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+130	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+140	+14	+14

* OsAtributos, PVs, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus seguem as regras de Criação de Personagem. Para maiores detalhes, veja as páginas 16 a 21.

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isto, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um Inquisidor, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não, e continuar a aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade.

O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 15 x 4 = 60. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia** (ver páginas 106 a 113).

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem merece uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 48x2 = 96, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um Demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser 48/2 = 24.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. Na página 23, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso

qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item abaixo: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final. Acompanhe os exemplos:

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é 16-13=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-16 = -3, assim temos -3x5= -15%, e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12= -1. A chance será 50%-5% = 45%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela abaixo. Escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, 16+11+8=35. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Passivo \ Ativo	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático					-	-	-
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
27	-	-	-	Fracasso Automático						-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso Mago. O Mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um Demônio que tem poderes mentais. O Demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Regra Opcional: Se o resultado do Teste de Resistência feito com **Agilidade** for um acerto crítico (¼ do valor normal, ou seja, menor do que AGI em porcentagem), considere que o Personagem conseguiu uma cobertura completa e não sofre nenhum dano.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples.

Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Judah e Messala estão realizando uma corrida de bigas. Judah tem [Condução - Bigas 40] e Messala tem [Condução - Bigas 30]. Assumindo Judah como Fonte Ativa, sua chance de vitória será 50%+40%-30% = 60%.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Casa de Chronos, está sendo torturado por um Inquisidor. O Inquisidor possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o Inquisidor possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

Em Arkanun/Trevas, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem.

1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de Combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez).

O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um Mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do Inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **Iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrescente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus Ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um Ataque serão discutidos mais adiante.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um Ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e Manobras de Combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Fazer uma Magia Espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de Defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma Iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua inteção inicial.

Abaixo estão os modificadores de Iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da Iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação na Iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na Iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande bola de fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada, e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Modificador de Distância

Para cada metro que o Personagem caminhar em uma rodada antes de realizar sua ação, diminua em 1 sua Iniciativa. Esse modificador pode inverter a ordem na qual a ações ocorrerão e reflete a perda de tempo que ocorre quando um Personagem precisa se deslocar até onde deseja realizar sua ação.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **Iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a Iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma Iniciativa maior que o dobro da segunda maior Iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua Iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior Iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Inquisidor. Sua Agilidade é 13 e a do Inquisidor é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do Machado de Luther também não ajuda: -7. A velocidade da Espada Curta é -4

Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de Inciativa contra os 15+2-4=13 do Inquisidor (tirou 2 em 1d10).

Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de Ataque** e o **valor de Defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de Defesa e escudos não têm valor de Ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o Ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de Ataque da arma do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de Defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de Defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de Defesa.

Uma vez conhecidos os valores de Ataque e Defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de Ataque como Fonte Ativa e o valor de Defesa como Fonte Passiva.

Luther está usando seu [Machado 40/25] para acertar um Inquisidor que usa [Espada Curta 30/50]. O valor de Ataque é 40 e o valor de Defesa é 30. Sua chance de acertar é 50%+40%-50% = 40%. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Inquisidor é mais perigoso: O valor de Ataque dele é 30 e o valor de Defesa também é 25. As chances do Inquisidor são melhores: 50%+30%-25%=55%.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de Ataque e Defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um Ataque e uma Defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância. Ou pelo menos não conte a ninguém que você estava jogando Arkanun quando fez isso.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os Bônus pode ser encontrada na página 23. Se o Personagem possui Bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um Zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu Ataque causará ao Zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O **Índice Crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em Ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o Índice Crítico, trata-se de um Acerto Crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a conseqüência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [Machado 40%]. Seu Índice Crítico é de 10%. Assim, caso em um Ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no Zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem ficar atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **Índice de Proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam arma dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos Feiticeiros e Magos que lançavam seus encatamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **Impacto** e **Balística**. Outros IPs incluem **Fogo, Gases, Eletricidade, Ácidos, Frio, Pressão** e entre outras.

Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **Dano de Impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um Ponto de Dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certeiro que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o sistema Arkanun/Trevas resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga**. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no Ataque quanto na Defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra, e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de Ataque e o de Defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de Combate Desarmado é 1d3, somando-se o Bônus de Força.



Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua Defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de Defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de Defesa com Espada Curta, ele poderá realizar duas Defesas com 30% cada.
- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isto deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos Ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um Ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e Poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas (ver Perícias, páginas 56 a 63).

Quando isso ocorrer em combate, não há complicação. Verifique a Iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a Iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de Iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas medievais são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em Defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de Ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a Manobra de Combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias, páginas 56 a 63), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter conseqüência fortes.

Antes de mais nada, um Ataque Localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de Ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (Se for um acerto Crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um Ataque Localizado no coração".

A vantagem do Ataque Localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ponto vulnerável (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Desarme

O Desarme é um Golpe Localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance dos lutadores.

Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um Acerto Crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de Ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o Dano de Impacto passa a ser 3.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver.

Se o Personagem possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas** (ver Perícias, páginas 56 a 63), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade Metade tanto nos valores de Ataque quanto nos de Defesa.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar.

O Ataque Surpresa é realizado como um Ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a Defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do Ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de Metade na Defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um Ataque Surpresa.

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isto se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 por metro de queda.

Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto Anjos e Demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dreno de Atributos

Existem Poderes, efeitos mágicos e Rituais que drenam um Atributo de uma pessoa. Se o dreno reduzir um Atributo qualquer a zero, ainda que por um momento apenas, o Personagem morre em decorrência da perda de sua força vital.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em um único membro, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste significa perda permanente do membro.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certeira no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se a pessoa vai mesmo morrer.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador. Trata-se de um esquema adequado para NPC's, desde que usado com moderação.

Cura

Um Personagem recupera um ponto de dano por dia completo de descanso. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Idéias para Aventuras

Em ARAKANUN, as possibilidades de conflitos são quase infinitas. Por ser um mundo onde diversas forças antagônicas estão reunidas, o confronto entre elas passa a ser inevitável.

Aqui estão algumas dicas para os Mestres tornarem suas sessões de jogo mais interessantes.

Jogue com o desconhecido

O medo do desconhecido deve sempre perseguir os Personagens. O ambiente de ARKANUN é um mundo sombrio e perigoso, onde não se pode ter certeza de nada. Nunca deixe os Jogadores terem certeza do que realmente está acontecendo.

Utilize a intriga

Mesmo dentro de sua Escola de Magia ou sua igreja, ou mesmo no mais protegido dos castelos, as pessoas não estão seguras da intriga. Mentiras, acusações e falsidades podem ser muito exploradas pelo Mestre. Subterfúgios, pactos e contratos podem ser muito bem utilizados para manter a Campanha sempre em tensão.

Utilize poucos combates

Quando estiver bolando a Aventura, lembre-se que ARKANUN é um jogo de intriga e investigação. Os Magos e Guerreiros teriam poucas chances de vencer as criaturas descritas neste livro. Ao invés disso, explore a incerteza e o medo do desconhecido de seus Jogadores. Utilize métodos indiretos de se destruir uma criatura (um artefato, jogando uma criatura contra outra ou fazendo um determinado Ritual). ARKANUN também pode ser utilizado para fazer aventuras de espionagem e investigação.

Pense na emoção de um Jogador ao estar com seu Personagem cara a cara com um Anjo Caído de quase 1.500 anos de idade, que explica ao Personagem o porquê de tanta revolta e o quanto a fé que ele defende é falsa e injusta. Esse tipo de cena pode mudar para sempre a carreira de um Aventureiro e de seus companheiros. Algumas palavras podem machucar muito mais do que golpes.

Faça com que o conhecimento de Latim ou de como se fazer pesquisas em uma biblioteca seja mais importante do que lutar com duas espadas.

Utilize o clima a seu favor

Luzes apagadas, a sala iluminada apenas por velas negras, música de fundo e incenso, tudo isso ajuda não só a criar um clima de tensão e mistério no ambiente, como também a atrair a atenção dos Jogadores e amplia o medo. Também utilize miniaturas. Se você tiver sorte de jogar com uma noite tempestuosa, provavelmente você terá uma Aventura inesquecível. O uso de Tarot e runas durante uma partida é recomendado, bem como fazer realmente cópias dos pergaminhos, mensagens e avisos que os Personagens venham a encontrar durante a Aventura.

Conflitos

Indicamos aqui algumas possibilidades de conflitos, que podem ser abordadas pelo Mestre no decorrer de uma Campanha. São apenas algumas idéias que podem ser usadas em Aventuras.

Inquisição vs. Magos

A Inquisição perseguiu todos os hereges e supostos adoradores de Demônios e Bruxas. Mantenha a Inquisição sempre um passo (e não mais que um passo) atrás dos Personagens. Faça com que eles sempre se sintam perseguidos e observados. Faça os Magos desconfiarem de tudo e de todos, afinal, qualquer um pode se tornar um delator.

Templários vs. Magos

Os Templários são inimigos valorosos tanto individualmente quanto em grupo. São homens da mais pura fé movidos por ideais nobres pelos quais eles estão dispostos a entregar suas vidas. De modo geral, não há uma cisma da parte dos Templários com os Magos, salvo casos especiais como mal entendidos e falsas acusações... Você já deve saber o que fazer.

Arkanun Arcanorum

A sociedade dos Magos tem seus conflitos e seus problemas. Mesmo assim, existem a lei e a ordem. Quem dita essa ordem é o Arkanun Arcanorum. Se os Personagens descumprirem determinações do Arcanorum, terão de dar explicações pelos seus atos. Isso já é um excelente tema para Aventuras.

Por outro lado, um NPC Mago pode ter cometido algum deslize e cabe aos Personagens provar sua culpa (ou inocência) no caso. De modo geral, culpa ou inocência têm menos relação com a verdade e mais com as forças envolvidadas no caso.

Demônios vs. Anjos

O conflito entre os Demônios de Arkanun e os Anjos de Paradísia fez com que muitas das Escolas de Magia surgissem. O Mestre pode explorar esse antagonismo com intrigas e conflitos entre Magos de uma mesma cidade. Você deve se lembrar que Demônios e Anjos mais poderosos quase nunca se expõem, utilizando os Magos, a Inquisição e os Druidas como peões de seu jogo de poder e intriga.

Demônios vs. Magos

Magos são freqüentemente tentados por Demônios mais poderosos, principalmente quando eles possuem algo que o Demônio quer ou precisa. Pactos, Rituais, Poderes, conhecimentos e outros acordos são oferecidos, bem como missões perigosas em troca de objetos ou favores que o Mago deseje (ou precise). Não se esqueça que os Demônios não são conhecidos por sua benevolência e os Personagens devem sempre buscar garantias de que o Demônio cumprirá sua parte no trato.

Demônios vs. Demônios

Os seres de Arkanun e os seres de Infernun quase nunca possuem uma boa relação (não se esqueça que para os Demônios de Arkanun, os seres de Infernun são tão assustadores quanto os Demônios de Arkanun são para nós, humanos), e muitos dos Demônios mais poderosos possuem inimigos. Isso também vale para os Demônios de Infernun e para os Anjos Caídos.

Essa perigosa e mortal rivalidade deve-se, sempre, a interesses individuais dessas criaturas.

Anjos vs. Anjos Caídos

Desde a primeira grande guerra celestial, os Anjos Caídos aguardam ansiosamente pelo dia do Apocalipse, onde reconquistarão o solo perdido e destruirão seus algozes. O Apocalipse é uma lenda entre os Anjos Caídos que os mantêm sempre fanáticos atrás de qualquer coisa que lhes dê poder (incluindo o artefato que seus Jogadores acabaram de pôr as mãos).

Os Serafins Caídos também são criaturas de grande poder e freqüentemente se aliam ou entram em choque com Demônios que estão na mesma área. O Mestre pode explorar esse jogo de intrigas se os Jogadores forem espertos o suficiente para negociar com as criaturas certas da maneira certa.

Espiões dentro da Inquisição

Um dos tipos de Campanha mais emocionantes, porém, mais perigosos. Controlar um Espião de alguma Escola de Magia, alguma Ordem ou seita secreta ou simplesmente alguém que procura vingança ou um Mercenário contratado para uma missão suicida; entrar no âMago da fortaleza inimiga. Participar de celebrações ao lado de pessoas que não hesitariam em queimá-lo vivo se descobrissem a verdade.

Druidas vs. Magos

Os Druidas podem ser inimigos ferrenhos ou poderosos aliados, dependendo da situação. Eles podem procurar a ajuda de um Mago para exterminar um Demônio mais perigoso, ou caçá-lo simplesmente porque não toleram um místico em suas terras. O Jogador também pode controlar um Druida infiltrado em uma Escola de Magia, ou mesmo um grupo de Personagens tentando se esconder da Inquisição em um condado escocês, onde encontram mais do que procuravam.

Magos de Escolas opostas

Escolas que normalmente se odeiam e fariam de tudo para se destruir podem se aliar contra um inimigo comum, porém muito poderoso. Imagine alguns Personagens da Escola de Pyros tendo que se aliar com Magos Vermelhos para escaparem de uma guarnição da Inquisição, ou de um Demônio de água que os persegue.

Lembre-se que os NPC's tendem a agir de maneira dissimulada contando apenas parte do que sabem em situações como essas.

Caçadores de Demônios ou Anjos

A profissão mais perigosa de todas, pois o troféu que esses Caçadores procuram é a caça mais perigosa de todas. Caçadores de Demônios (ou Anjos) devem possuir uma inteligência fora do comum, pois um Demônio possui muito mais defesas burocráticas do que físicas. O motivo pode ser vingança, honra, dinheiro ou simplesmente pela emoção do coelho caçar o tigre.

Caçadores de Vampiros

São Jogadores cuja Campanha gira em torno de um objetivo: livrar o mundo das criaturas sobrenaturais, como Vampiros. Imagine os Caçadores de Vampiros dentro de uma fortaleza, frente a frente com uma criatura de 400 anos de idade e acompanhado por todo seu séquito, e faça seus Jogadores tremerem.

Caçadores de Magos

Uma Campanha diferente. Nesse caso, os Jogadores controlam os soldados a serviço da Inquisição, devendo proteger as pessoas da influência malévola dos hereges e adoradores de Demônios. Essa também é uma Campanha perigosa, porém muito emocionante, pois enfrentar Magos, Demônios e outras criaturas já é difícil com o auxílio da Magia, imagine quando tudo o que o Personagem possui é sua espada e sua fé.

Caçadores de Recompensa

Um grupo desse tipo realiza qualquer tipo de missão, desde que pagos à altura do perigo que vão correr. Caçadores de recompensa costumam colecionar muitos inimigos em suas carreiras.

Relíquias

Mais um tipo peculiar de Campanha. Aqui, os Personagens buscam juntar artefatos e itens de grande poder. Entram em castelos às escondidas, enfrentam armadilhas e sempre acabam em fugas emocionantes.

Os artefatos sempre podem ser vendidos ou trocados com os mais variados tipos de NPC (desde outros Magos até um Serafim Caído), na medida que podem ter as propriedades que tanto procuram.

Por outro lado, eles podem acabar perseguidos por qualquer um que conheça a verdadeira natureza do grupo, na medida em que os item possuem grande valor indenpendentemente de quem os possui.

Arkanun Arcanorum

As Origens desta Ordem Secreta de Magos datam do Templo do Grande Mago Salomão.

Originalmente, o Arkanun Arcanorum era formado apenas por Magos pertencentes à Ordem de Salomão, buscava métodos de enfrentar e destruir Demônios e outras criaturas sobrenaturais, com o auxílio dos Cavaleiros do Templo.

Com a quase total destruição de Jerusalém e do Templo de Salomão em 586 AC, pelos exércitos do rei Nabucodonosor (na verdade Nabuchadnezzar, um Demônio-feiticeiro babilônico), os Templários foram forçados a fugir de Jerusalém, buscando proteção em diversas outras regiões e o Arkanun Arcanorum sofreu sua primeira derrota nas mãos dos seres de Arkanun.

Isolados uns dos outros sem a referência inicial, os Grandes Mestres Templários continuaram sua Guerra Santa contra os Demônios de Arkanun, reunindo Guerreiros, colaboradores e Feiticeiros em todas as partes do mundo conhecido. Esses pequenos núcleos de resistência tornaram-se as Casas da Ordem, espalhadas por todo o mun-do antigo, principalmente Oriente próximo, norte da África e Europa.



Na Grécia, os Magisters da Ordem de Salomão reuniram-se com os Irmãos da Casa de Chronos e fundaram a Grande Fraternidade Branca, que possuía os mesmos princípios e objetivos do Arkanun Arcanorum original. No Egito, os Templários uniram-se ao Templo de Ísis e Osíris e finalmente, em Roma, os Magisters da Ordem encontraram na Escola de Yamesh poderosos aliados.

Com o tempo, esses núcleos de estudiosos foram fortalecendo e formando novamente alianças até que, durante o período de expansão do Grande Império Romano, o Arkanun Arcanorum voltou à sua forma original, baseada nos preceitos do Antigo Templo. As Ordens mais influentes desse primeiro período foram a Ordem de Salomão, a Casa de Chronos, o Templo de Ísis e Osíris e a Escola de Yamesh.

A Expansão Romana

Junto com as legiões, os Magisters da Ordem enviavam representantes e diplomatas, e ao longo de várias décadas de guerras e acordos com os povos da Europa, o Arkanorum conheceu duas das mais poderosas Ordens do Norte Europeu: A Ordem da Rosa dos Ventos (mais tarde conhecida como Ordem Luft) e a Ordem do Graal (que apesar das origens na Ordem de Salomão, possuía diversos contatos com os Druidas e com a religião celta).

No século VI, o Arcanorum já possuía cerca de oito ou nove Ordens Místicas que o apoiavam. Com o auxílio do poderoso Feiticeiro Magnus Petraak, patrono da Ordem Mármore, os Magos árabes foram convencidos a entrar para a Fraternidade Branca.

Como tornar-se um Iniciado

No século XIV, as Sociedades Secretas de Magos precisam permanecer secretas, sob pena de serem caçadas e exterminadas impiedosamente pela Inquisição.

Normalmente, são os próprios Feiticeiros e Magos dessas instituições quem procuram por novos aprendizes entre os jovens promissores. Através de Rituais, eles descobrem aqueles que possuem o dom dos espíritos, o dom da interpretação da Cabala ou o dom das Artes Místicas e os estudam por anos a fio. Pessoas sem algum desses dons sequer ficam sabendo da existência das Ordens Secretas e acabam acreditando no persistente discurso dominical da Igreja Católica.

Os Magos tornam-se amigos e companheiros do escolhido e o acompanham durante muito tempo. Somente quando têm a certeza de sua total colaboração é que o convidam a entrar no Arcanorum. Ninguém "pede" para fazer parte de uma Sociedade Secreta.

Cada Ordem de Magia possui seus próprios Rituais de Iniciação e não é incomum que um poderoso Mago torne-se Magister em mais de uma Ordem. Tudo que é exigido dos candidatos é a dedicação e fidelidade.

A maioria dos Diáconos das grandes cidades possui títulos de honra em mais de uma Escola de Magia, o que serve para fortalecer os laços entre os Magos destas Ordens e, principalmente, apartar mais rapidamente as disputas mais calorosas.

Os Templos e os Diáconos

Tradicionalmente, cada cidade possui um Selo (que é o nome dado ao Conselho dos Magos do Arcanorum

de uma região), formado por até seis Magos, denominados Diáconos. Esses Magos reúnem-se em um templo, construído nos mesmos moldes do Templo Original de Salomão (mas, devido aos terríveis problemas enfrentados com a Inquisição, no século XIV, geralmente esses templos estão escondidos em catacumbas, disfarçados de armazéns ou localizados em cantos isolados e quietos das cidades).

Os Diáconos possuem os seguintes títulos, de acordo com sua importância na hierarquia: Diácono Superior, Diácono do Leste, Diácono do Sul, Diácono do Oeste, Diácono do Norte e Diácono das Sombras.

Cabe aos Diáconos zelar pela ordem e pela paz na região. São eles os encarregados de realizar os Rituais de Solstício e Equinócio, os Rituais de pureza da alma e da preparação do Templo para Rituais mais importantes, envolvendo vários Magisters.

São também os Diáconos quem estabelecem as metas e necessidades de cada Templo, estabelecendo as missões que os Aventureiros precisarão cumprir.

As Votações

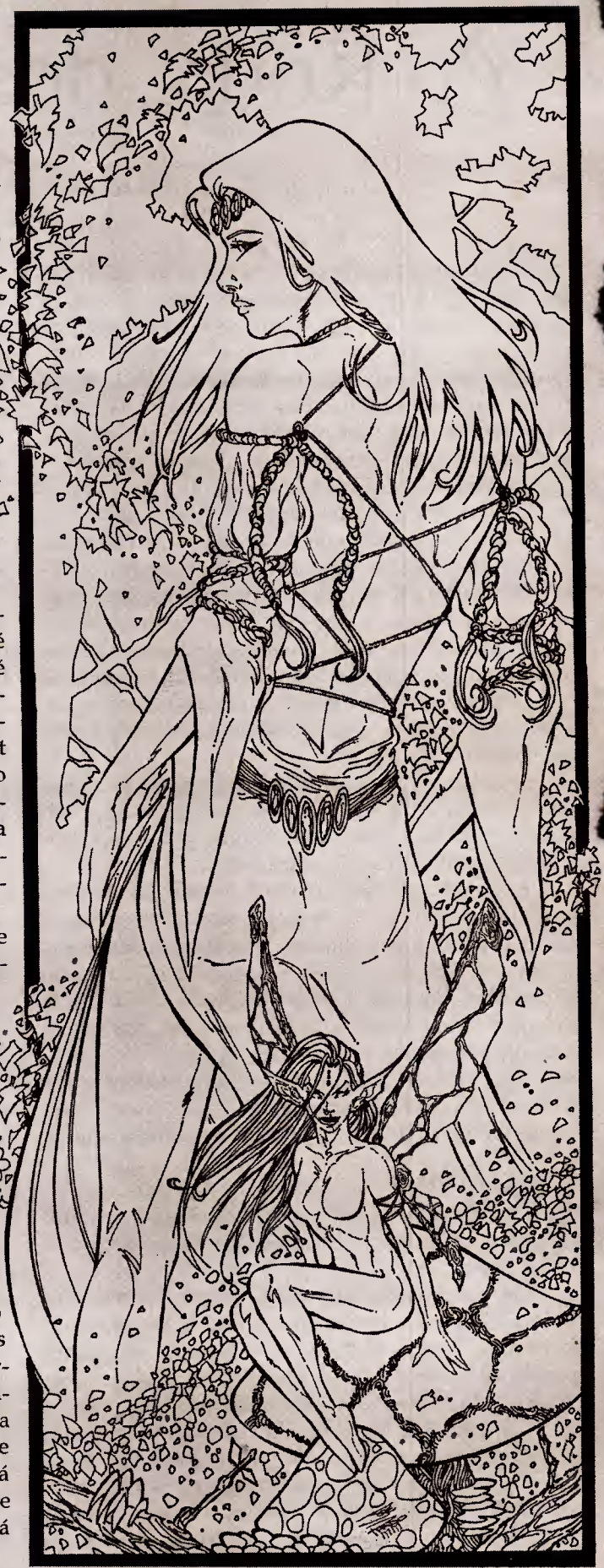
Quando surge algum tema para debates, o Concílio se reúne no Templo. Quando uma reunião é convocada, nenhuma hostilidade entre os membros é permitida nas seis horas anteriores e seis horas posteriores ao encontro. As datas e locais são comunicadas através de complexos rituais desenvolvidos pela Ordem Luft e o Arkanun Arcanorum é extremamente rígido quanto às formalidades. Determinadas reuniões só são possíveis em certos períodos do dia, ou do mês, obedecendo a certas conjunções planetárias. Dependendo da gravidade do problema, votações podem ser chamadas nos horários mais variados (e estranhos).

Todo e qualquer Mago que esteja na cidade pode participar. Esse privilégio pode ser expandido às criaturas sobrenaturais que tenham se mostrado companheiras da Ordem. Qualquer participante pode omitir sua opinião, fazer comentários, questionamentos e até mesmo acusações (por sua própria conta e risco).

Após cada tópico do debate, segue-se uma votação. Nessa votação, pronunciam-se primeiramente os Membros mais jovens ou de menor grau até chegar ao Diácono Superior, que dará a última palavra sobre o assunto. Conselheiros e convidados também podem se manifestar durante as votações.

Relações entre os Concílios

Muitos sábios dizem que, embora as intenções do Arcanorum sejam puras, a Ordem foi corrompida pelos seres humanos. Muitas cidades possuem Diáconos corruptos, interessados em ganhos pessoais ou em vantagens para suas próprias Cabalas, o que às vezes resulta em conflitos internos, disputas religiosas, chantagens e politicagem entre os Concílios. Guerras entre cidades já resultaram em disputas no campo místico entre Diáconos, assim como brigas pessoais entre Diáconos já resultaram em Guerras entre cidades.



A Roda dos Mundos

Há muito mais coisas entre o céu e a terra do que pensa sua vã filosofia.
Hamlet

Imagine um mundo povoado por criaturas de pesadelos. Imagine um mundo flamejante, onde rios de magma e florestas de fogo misturam-se a imensas regiões cobertas de um gelo escuro como carvão. Imagine torres com centenas de metros de altura, habitadas por criaturas aladas semelhantes a morcegos do tamanho de um homem. Imagine seres mágicos com garras e presas, batalhando pela imortalidade. Assim é Arkanun.

Os Magos da Grécia Antiga descobriram esse plano por acaso, muitos séculos antes de Cristo. As primeiras formas de Magia se manifestavam na Terra e a primeira brecha interdimensional foi aberta. Naquele tempo, os humanos não possuíam conhecimento suficiente para evitar a entrada de um ente de Arkanun na Terra e foi com assombro que Arquimedes recebeu o estranho visitante. A princípio, pensou tratar-se de algum deus ou Demônio vindo do Tártaro, mas a criatura se apresentou como Petraak, da Corte Real dos Magos de Arton, em Arkanun.

Segundo as lendas, Petraak era um ser de quase três metros de altura coberto de escamas azuladas, dono de asas parecidas com as de um dragão, garras com quase quinze centímetros de comprimento.

Apesar da aparência, Petraak era inteligentíssimo e aprendeu rapidamente a se comunicar com os sábios e passar a eles seu conhecimento. Dizem as escrituras que Petraak ensinou aos gregos os primeiros conceitos de matemática, alquimia e Magia. Explicou que a Magia era uma forma direta de alteração da realidade e que os seres de Arkanun já a conheciam há incontáveis séculos. Havia somente um problema com os rituais e Magias. A energia para a criação de tais efeitos era proveniente da força vital da Terra e principalmente de Arkanun.

Arkanun

Os Magos de Arkanun aprenderam rapidamente a dominar e manipular as energias místicas que regem os rituais e as runas.

Em poucos séculos, muitos Magos apareceram. Muitas seitas nasceram e muitas outras tantas foram destruídas, muitos Demônios alcançaram um poder inimaginável, à custa dos crânios de seus inimigos derrotados e muitos Demônios foram destruídos.

Durante todos esses séculos, Arkanun drenou quase toda a energia vital de Infernun, reduzindo-o a um mundo quase completamente devastado e carbonizado, onde entes poderosíssimos procuravam desesperadamente uma forma de escapar, antes que o plano fosse inteiramente consumido pela Magia Arkana.

Muitos séculos depois as incontáveis gerações de Magos acabaram por destruir mais ainda o plano de Arkanun. Na Idade Média, a quantidade de Magos na Terra chegou a quase 500 indivíduos, espalhados por todo o globo, não só pelo continente conhecido, a Europa. Com a quantidade de energias místicas crescendo, aumentaram também a quantidade de portais e brechas interdimensionais e algumas criaturas vindas de Arkanun (até mesmo Infernun) começaram a aparecer em pontos isolados do planeta. As lendas de monstros e outras criaturas sobrenaturais ganharam muita força nesse período.

Foi nessa época que os seres de Arkanun tiveram seu primeiro contato com os Anjos. Os Anjos são os habitantes de Paradísia, o mundo adjacente à Terra no sentido oposto ao de Arkanun.

Assim como o poder dos Magos da Terra é proveniente da força vital de Arkanun, o poder mágico dos Anjos é drenado da força vital da Terra. Os relatos dos primeiros Anjos a visitarem a Terra datam dos tempos antigos, antes de Cristo. Segundo as lendas, alguns Anjos já haviam vindo a Terra à procura de algum artefato ou item mágico, e chegaram até a ensinar a alguns Magos terrenos novas formas de rituais e Magias (Moisés foi considerado um dos maiores Magos Aquos de todos os tempos), embora ainda não houvesse a tradição de se transmitir os conhecimentos para que gerações futuras pudessem tirar proveito dos esforços da sua época.

Os Anjos já conheciam os Demônios de Arkanun desde os tempos antigos, quando habitavam o monte Olimpo, na Grécia, e deram origem às primeiras lendas a respeito de deuses. No entanto, os Demônios não sabiam da presença dos seres de Paradísia até alguns séculos antes de Cristo, quando ocorreu a segunda grande guerra nos céus.

Foi quando os Demônios Magos que habitavam a Terra descobriram que os Anjos possuíam rituais específicos para se transportarem entre planos. Até então, os Demônios de Arkanun dependiam de certas fases lunares e épocas do ano para, em conjunto com Magos mortais e complicadíssimos rituais, se transportarem de Arkanun para a Terra. Alguns Magos de Infernun, preocupados com seus colegas aprisionados em um mundo quase destruído, apressaram-se em conseguir exemplares vivos dos seres de Paradísia, para estudar seus rituais e métodos.

A partir da expansão de Roma, poucos viajantes de Paradísia se aventuravam a vir para a Terra, e desde então, os Rituais de abertura de portais entre dimensões

se tornaram itens valiosíssimos, muito cobiçados por Magos e Demônios.

Para conseguirem realizar seus estudos na Terra, os Anjos se aproveitaram das lendas a respeito da bondade e se auto-denominaram mensageiros dos "deuses" para se infiltrarem na instituição mais poderosa da época, a Igreja. A partir do concílio de Verona (1183) lançaram as bases da Inquisição.

A Inquisição consistia em tentar converter os hereges ao cristianismo e ao catolicismo, mesmo que por métodos pouco ortodoxos (leia-se torturas físicas e psicológicas). Os Anjos infiltrados na Igreja, porém, cuidavam para que os seres de Arkanun e os Magos aliados a eles fossem caçados e dizimados pelos exércitos de fiéis, e que os materiais, livros e runas encontrados fossem levados até eles para estudos.

Os Demônios mais poderosos, por sua vez, utilizando-se de seus poderes transmorfos e de suas Magias de ilusão, infiltraram-se em alguns pontos da Igreja, em especial na Espanha, França e Inglaterra, a fim de tentarem localizar os Anjos responsáveis e destruí-los ou, pelo menos, descobrir suas identidades para que a vingança um dia tomasse seu lugar.

Com o tempo aprenderam que, ocupando as posições mais importantes da Igreja, teriam acesso aos livros de Magias descobertos pelos soldados da Inquisição. A comunicação entre as Igrejas era ineficiente e muitas vezes os documentos dados como perdidos eram roubados por Seitas e Sociedades Secretas dentro da Igreja.

Os Magos, por sua vez, ficaram literalmente entre a cruz e a espada. Dependiam cada vez mais dos perigosos ensinamentos proibidos, e de pactos com Demônios para a obtenção de rituais. A Inquisição e osTemplários atacaram e destruíram nos primeiros séculos cerca de 200 a 300 Magos, e os poucos que restaram se isolaram nas chamadas Escolas de Magias.

Normalmente as Escolas possuíam tendências a um determinado elemento ou método de ação. Seis Escolas principais foram fundadas: Aquos, Pyros, Erde, Luft, Photus e Tenebras, que tratavam respectivamente de Água, Fogo, Terra, Ar, Luz e Trevas. Devido aos pensamentos extremamente radicais de seus líderes, as Escolas de Caminhos opostos passaram a se enfrentar e se destruir, ao mesmo tempo em que Escolas baseadas em ideologias apareciam (a seita de Luvithy, ou a Ordem de Salomão, por exemplo).

Com o passar das décadas e séculos, disputas internas começaram a surgir nas Escolas. Magos poderosos desafiavam o poder dos líderes em bucar de poder. Na maioria dos casos, os rebeldes acabavam derrotados ou destruídos (às vezes ambos).

Mas, por vezes, as cismas foram efetivadas. Os Magos Vermelhos guerrearam com a Escola de Pyros no século I DC; os Magos do Vácuo e os Magos da Tempestade são cisões da Escola de Luft entre outros casos menos famosos; e a Ordem do Dragão é uma facção dos Cavaleiros Templários.

Apenas o Arkanun Arcanorum pode manter a paz.

Como lidar com o mundo

O RPG Arkanun pode parecer um pouco complicado a princípio, pois lida com muitos problemas diplomáticos e intrigas envolvendo os Personagens e os NPCs, ao invés dos combates típicos dos RPGs medievais. Neste jogo, a inteligência e o raciocínio são muito mais exigidos do que nos outros RPGs, e a investigação, o clima de mistério e a tensão são muito importantes.

Os Jogadores devem ter em mente que os Personagens devem possuir uma história complexa e interessante o suficiente para ajudar no desenrolar da Campanha. Muitos Personagens morrerão e muitos ficarão completamente loucos, mas depois de algumas sessões, você, Jogador, deverá entender o sistema de combate (que é bastante simples, por sinal) e como o mundo funciona (optamos por dar apenas uma descrição aproximada do mundo, deixando que cada Mestre desenvolva as características de cada Campanha).

O universo criado para o jogo é bastante simples, e ao mesmo tempo, muito complicado.

Imagine que a cada geração de Magos o mundo anterior fique cada vez mais esgotado, a ponto de desaparecer por completo, sendo substituído pelo mundo que o destruiu. Quando Infernun for completamente destruído, os Magos da Terra já terão drenado Arkanun quase ao mesmo ponto, e os Anjos de Paradísia já terão destruído boa parte da Terra como conhecemos. É um ciclo. Incontáveis mundos existiram antes de Infernun, e outros existirão quando Éden se transformar em um deserto de cinzas.

Os seres de Infernun

Os seres de Infernun são Demônios muitíssimo poderosos, que há muitos séculos vagam pelos mundos a procura de poder. São criaturas extremamente malévolas, que consideram-se deuses na Terra (e seus poderes quase ilimitados garantem suas palavras). Os seres de Infernun permanecem quase sempre escondidos, utilizando os Magos de Arkanun como marionetes para conseguir o que desejam. Muitas das Seitas e Escolas de Magias foram criadas por seres de Infernun. Não fornecemos fichas de Demônios de Infernun simplesmente porque esses Demônios estão muito acima das capacidades de combate de QUALQUER Personagem. Não há meios de detê-los por combate direto, apenas por rituais, Artefatos ou Magias Divinas.

Os Demônios de Arkanun

Os seres de Arkanun possuem, via de regra, uma pele escamosa e coberta por espinhos. Assim como os humanos, nunca existirão dois Demônios iguais. Os poucos seres de Arkanun que se encontram na Terra são Magos de Arkanun ou criaturas exiladas, banidas por meio de Magia. De qualquer modo, a Inquisição os tornou cautelosos. Eles enxergam os humanos como criaturas com um potencial para a Magia imenso, porém, sem nenhuma experiência, o que faz delas peças muito importantes no jogo do poder entre os Demônios..

Os Demônios do Inferno

Ao contrário dos Magos de Arkanun, os Demônios que habitam os Nove Círculos do Inferno não estão interessados em auxiliar a humanidade e evitar uma catástrofe, muito pelo contrário. Exilados dos Céus, perdedores na Grande Batalha Cósmica, Espectros malignos, Súccubi e Íncubi e as terríveis Hordas Demoníacas estão interessados em encontrar uma forma de atravessar a barreira entre os planos e conquistar a Terra para seus próprios propósitos.

Os humanos

É a raça que habita o planeta Terra. Ainda engatinhando nos caminhos da Magia, mas com um enorme potencial, servem de peões nos conflitos entre Anjos e Demônios. Alguns Magos, porém, obtiveram conhecimento e poder suficiente para tornarem-se lendas entre os seres de outros Planos (Merlin, Moisés e Fausto, por exemplo). O resto da população, porém, sofre com a ignorância, o medo e a Peste Negra (que segundo as lendas, é uma antiga maldição de um ser de Infernun, lançada sobre Constantinopla no dia em que essa criatura pisou na Terra).

Os Anjos

As criaturas de Paradísia enxergam os humanos como nós enxergamos os seres de Arkanun. Nossa aparência é repugnante e assustadora para eles, que consideram os homens como seres primitivos e grotescos.

Os Anjos são criaturas mesquinhas e egoístas, mas que não hesitarão em utilizar as lendas a respeito dos Anjos a seu favor. A Magia angelical é muito poderosa e, embora proveniente dos mesmos mecanismos da Magia terrestre, utiliza a energia terrestre e não arkana.

Os Anjos de Éden

São criaturas quase desconhecidas entre os humanos. À exceção de algumas entidades de Éden, muito pouco sabemos sobre este plano ou as criaturas que nele vivem. Lendas dizem que alguns deuses da Índia eram, na verdade, seres de Éden, mas o que estariam fazendo neste plano, nenhum sábio foi capaz de responder. Os Anjos de Éden também estão muito além das capacidades de entendimento dos Personagens e qualquer confronto entre um grupo e um Anjo desse plano resultará no extermínio imediato dos Aventureiros.

Os seres de Infernun e Tenebras

Talvez esses sejam os únicos que tenham realmente compreendido o funcionamento da Roda dos Mundos, pois a viram girar. Assistiram seus planos natais serem drenados pelos planos mais nobres. Alguns poucos conseguiram escapar à destruição de Tenebras e se estabeleceram na Terra quando ela ainda era pura.

Agora são os seres de Infernun que fogem em desespero. Foram eles que consumiram Tenebras e eles sabem disso. Os encontros entre Demônios jamais são amigáveis: o último resultou em milhares de humanos mortos.

Planos de Existência

Terra

O terceiro planeta mais afastado do Sol. O mundo onde vivemos. O RPG Arkanun é jogado primariamente em um mundo idêntico ao real, com as mesmas instituições e pessoas (pelo menos, na maioria das aventuras).

A Terra tem servido de palco para a guerra de forças superiores desde a Idade Média. Anjos, Demônios e Anjos Caídos disputam com os Magos nativos o privilégio de possuir o poder, o controle absoluto antes da destruição final de cada mundo, o Apocalipse.

Cidades gigantescas, castelos e abadias cercados de pobreza e desolação, mendigos, ladrões e todo tipo de marginais habitam o submundo das grandes vilas e cidades. As cidades principais do Velho Continente são: Roma, Atenas, Constantinopla, Londres, Paris, Hamburgo, Toledo, Lisboa, Barcelona, as grandes cidades italianas (Veneza, Gênova, Florença), Viena e Berna. Outras cidades importantes incluem Jerusalém, Cairo, Novgorod e muitas mais.

Arkanun

O mundo debaixo do mundo, como diriam os antigos etruscos. A "Terra" antes do Inferno, a civilização dos Gárgulas. Arkanun era um mundo paralelo a Terra, quando seus ocupantes descobriram a Magia. O poder divino que eles roubaram de Infernun destruiu seu próprio mundo e também o mundo que vinha antes desse na grande roda dos mundos.

Em 3500 AC, os Demônios de Arkanun descobriram a Terra e aqui instalaram um pequeno grupo de Magos, para explorar e descobrir as riquezas intelectuais deste mundo. Quando encontraram os Anjos da Cidade Prateada, durante a Inquisição, uma guerra foi travada e uma batalha perdida. A Igreja triunfou, e os Anjos junto dela. Deus reina supremo até os dias de hoje, quando Mannon e outros deuses adormecidos começam a despertar.

Infernun

O mundo inferior mais afastado da Terra. Rios de lava cruzam desertos de cacos de vidro vermelho-sangue. Criaturas além da concepção humana habitam e vagam nessas pradarias em chamas. Ansiosos para que alguém ou alguma coisa os tirem de lá, os habitantes de Infernun há muito deixaram sua humanidade em troca da Magia — e pagaram um preço alto demais por sua corrupção. Hoje, somente Demônios e outras criaturas de pesadelos habitam esse plano.

Tenebras

Esse plano é ainda mais afastado e decadente que Infernun. Toda a vida em Tenebras foi destruída há milênios, muito antes do surgimento da raça humana na Terra. Alguns seres que habitavam esse plano conseguiram, através de complexos e perigosos Rituais, escapar para uma

dimensão neutra, chamada Limbo, onde permanecem inativos durante milênios e milênios, esperando pelas conjunções planetárias corretas, ou por seres que realizem os complexos rituais que os tragam a Terra.

Tais entidades são quase onipotentes. Às vezes liberam uma ínfima parte de seu poder sobre a Terra, algo como tentáculos psíquicos, na tentativa de "sondar" o mundo em busca de hospedeiros para sua consciência. Esses tentáculos astrais são capazes de atingir a alma de um indivíduo ou grupo, realizando uma verdadeira "lavagem cerebral", e convertendo essas pessoas em agentes da entidade.

Às vezes, tais fragmentos de consciência são aprisionados em ídolos, esculturas e pedras místicas por Magos ou outras criaturas sobrenaturais. Ficam assim armazenados, até que alguém os liberte — acidental ou propositadamente. Kthulhu, Dagon e Vampyr são três exemplos de criaturas de Tenebras.

Paradísia

Paradísia é o plano imediatamente superior a Terra, na direção da luz perene, em um reino chamado Firmamento. Alguns pesquisadores do Éden se estabeleceram ali, em vastas cidades, que governam com seus poderes divinos. Paradísia é habitado por Anjos, criaturas de beleza imaculada. Mas não se deixe enganar pelas aparências: assim como a raça humana, a raça dos Anjos também é suscetível ao livre-arbítrio, garantido por Deus a todas as criaturas. Em Paradísia, nem todos os Anjos têm asas: suas formas são distintas, bem como seus pensamentos.

As cidades de Paradísia são magníficas, além de quaisquer sonhos humanos. Entre elas temos: **Aasgard**, lar dos Aesires, governada por Odin e Freya e supervisionada pelo conselho dos que observam nas sombras, ligada a Terra na região do Norte gelado, pela ponte Bifrost; a flutuante **Cidade de Prata**, governada por Miguel e Christos, lar dos Anjos alados da mitologia Cristã; **Metrópolis**, a cidade atemporal, lar dos Keepers e dos Cenobitas, conectada a Terra por diversos portais e caminhos; a **Cidade Dourada de Rá**, lar dos deuses egípcios; **Katmaran**, lar de alguns deuses hindus; **Olympus**, lar dos deuses gregos, a morada de Zeus e dos olimpianos; o **Deserto Dourado de Dudael**, onde estão aprisionados os seguidores de Samyaza e os Anjos rebeldes da segunda rebelião entre outras cidades. Estão também localizados em Paradísia os **Reinos Marinhos**, lar dos deuses polinésios e havaianos.

Éden

O Reino Altíssimo. Poucos conhecem esse plano de existência, também chamado de Os Sete Céus. Foi descrito nos livros de ocultismo como sete níveis de existência, com criaturas de luz e espíritos evoluídos. Os habitantes de Éden não se preocupam com os jogos de poder das criaturas insignificantes da Terra, Arkanun e Paradísia. Não existem portais, caminhos ou rituais capazes de chegar até Éden, pois os que lá habitam não os



desejam. Somente seus habitantes são capazes de autorizar ou não alguém a entrar em seu plano. Todos os Magos e criaturas que já tentaram invadir este plano acabaram loucos.

Dizem que Odin, Zeus, Alá, Yesod, Buda e Jeová são alguns nativos deste plano.

Spiritum: O Reino dos Mortos

O reino dos Fantasmas e Espíritos é também conhecido como Plano Astral. É semelhante ao plano físico, mas ali podemos ver o sobrenatural que nos cerca — Fantasmas, Espectros, Assombrações, viajantes astrais, Aparições e almas penadas.

Aqui matéria é apenas transitória. Tudo é constituído de matéria-pensamento. As almas dos indivíduos são imortais, vagando pelo tempo e espaço, reencarnando em pessoas através dos tempos, ou permanecendo em escolas, templos e universidades.

Durante a vida na Terra, em Arkanun ou Paradísia, a alma adquire conhecimentos e aprendizados que mantém neste estado. Quando a matéria chega ao seu limite máximo (velhice), a carcaça morre e apodrece e a alma se torna livre novamente para vagar por Spiritum até que um Espírito mais avançado (ou, em alguns casos especiais, um grupo de Espíritos mas avançados) coordena sua reencarnação.

Seguindo complexos Rituais, o Espírito procura por uma nova carcaça que esteja sendo gerada, não importando sua localização no plano terrestre. Por algum motivo desconhecido, durante o Ritual, a alma perde a lembrança destes acontecimentos de vidas passadas enquanto estiver neste estado. Este Ritual é chamado pelos humanos de nascimento.

Spiritum se conecta com diversos planos, e também é dividido em duas partes. A parte próxima das Orbes, denominada Astral e a parte mais afastada, divisória de Orbes, chamada Æther. Orbes conhecidas incluem: Marte, Vênus e Capela.

Também é possível atingir esse plano através de viagens astrais, Rituais ou Magias complexas. No entanto, muitos místicos que abusaram de tais expedientes acabaram perdendo sua sanidade, na medida em que apenas o espírito é capaz de reter tamanha quantidade de conhecimentos.

Arcádia

Arcádia é a terra mística das fadas. Arcádia foi certa vez uma parte da Grécia governada por um nobre rei chamado Licaon. Licaon possuía as terras próximas a Atenas, e tinha cinqüenta filhos.

Durante uma das viagens de Zeus e Hera pela Grécia, eles foram acolhidos por Liacon. Os filhos desse, duvidando que Zeus fosse mesmo um deus, serviram a ele carne de uma criança chamada Arcade (por um infeliz acaso, filho do próprio Zeus e Calisto). Zeus percebeu o engodo e irritou-se profundamente.

Como castigo, transformou todos os cinqüenta filhos de Licaon em lobisomens e os espalhou pela Terra. Além disso, baniu as terras de Licaon para Spiritum. O espírito de Arcade conseguiu reunir o plano e o dividiu entre vários reis.

Arcádia está localizada em algum lugar entre Arkanun, Terra e Paradísia e também se mescla com os reinos de Spiritum e o Sonhar. Os reinos antigos estão divididos em cinco regiões: Acadme, Erimanto (onde mora o famoso Javali de Erimanto), Calidon, Fegeo e Ardennes. É banhada por diversos rios e lagos, entre eles, o lago Estinfalo (onde ficam os pássaros de bronze) e Alfeu (que liga Arcádia a Olympus, em Paradísia) e Stix (que liga Arcádia ao Inferno). Por outro lado, os habitantes de Arcádia dividem-na em dois reinos: a Terra Antiga e a Nova Arcádia.

Velha Arcádia

Na Terra Antiga vivem as ninfas, os centauros, os ciclopes e os faunos, bem como os habitantes das terras que originalmente foram banidas por Zeus da Terra. Na Nova Arcádia estão os refugiados dos Reinos das Fadas, que foi destruído durante a Idade Média.

Na Nova Arcádia vivem Oberon e Titânia, rei e rainha das Fadas do reino do Norte e Mab, rainha das fadas do reino do Sul. Nos reinos multicoloridos de Nova Arcádia existem cidades e bazares onde, dizem as lendas, pode-se negociar de TUDO.

Nova Arcádia é habitada por fadas, silfos, dríades, ninfas e outros espíritos da floresta. Terra povoada de castelos de cristal, torres e reinos adormecidos. É também o lar dos espíritos de bravos heróis (Baba Yaga, Arthur Pendragon, Celestia), Magos e alguns dragões (Gralgamon, Jaberwok, Creatias e outros).

Existem alguns portais de conexão entre Arcádia e a Terra, Paradísia e Arkanun, todos muito difíceis de localizar. O principal portal para este reino se encontra em Luna (a Lua). Existem ainda locais intermediários entre esta dimensão e os planos, como Avalon, na interseção da Terra com Arcádia; e Halzalee, na divisa entre Arkanun e Arcádia.

Nova arcádia

Nova Arcádia é construída com o material de que são feitos os sonhos e dizem que lá tudo é possível de acontecer. Arcádia conecta-se com os reinos de Sonhar, com Spiritum, com a Terra e até mesmo com o Inferno, em alguns pontos, mas estes boatos nunca foram confirmados. Os maiores reinos de Nova Arcádia são o Reino do Norte, a cidade-estado de Faerum (governada por Oberon e Titânia), o Reino dos Elfos, o Reino de Azan (filho de uma ninfa) e Leonira (filha de Poseidon e rainha das fadas do mar), e Avalon (terra das fadas celtas e britânicas).

Na Idade Média ainda havia alguns portais para Arcádia pois a população da Terra ainda estava bastante ligada ao faz-de-conta.

Apenas alguns poucos Magos insanos lidam com Faerum. O restante prefere ficar afastado das criaturas elementais e preservar sua sanidade.

O Sonhar

Quando as pessoas dormem a alma se afasta do corpo e penetra no que alguns chamam de "Plano Astral". Nosso espírito permanece ligado ao corpo por um cordão de prata que garante um retorno seguro das regiões perigosas como Spiritum. Nestas condições, a mente está pronta para vagar pelos campos verdejantes do Sonhar.

O Sonhar, como Arcádia, é feito de sonhos — e também ali tudo pode acontecer. No Sonhar também existem passagens para o mundo dos mortos (que alguns cruzam durante o sonho, morrendo enquanto dormem).

O Sonhar é governado por Hypnos, o deus grego dos sonhos, e por seus três filhos:

Morpheus (que comanda a região do Sonhar conectada à Terra), um velho vestindo mantos negros e com grandes asas negras às costas, capaz de chegar em qualquer local de seus domínios em um piscar de olhos; **Phantasus** (que comanda a região relativa à Paradísia), um jovem com feições adolescentes e vestes alvas e que supervisiona seus domínios através de seus espelhos místicos, do alto de uma torre sem janelas e sem portas e **Proebetus** (que comanda a região relativa à Arkanun), um senhor de meia-idade vestindo um enorme manto avermelhado, que parece dotado de vida própria.

Os três irmãos reúnem-se uma vez a cada cinco ou seis anos para discutirem problemas relacionados com seus Reinos. Além deles, existem diversas criaturas e entidades muito poderosas que fazem do Sonhar seus lares, como por exemplo Madeleine, Anjo dos Sonhos.

O Inferno

Lar dos Anjos Caídos e Demônios exilados de Arkanun. É governado por uma trindade demoníaca, formada por Lúcifer, Belzebu e Satã.

O Inferno possui nove níveis distintos, cada um habitado por tipos diferentes de Demônios. O Mago Dante Alighieri é conhecido entre os humanos por ter descrito inteiramente este plano em sua obra "A Divina Comédia". Conecta-se com o Underworld e com Arcádia através do rio Stix.

Segundo Dante, seus Círculos internos são em número de nove, alguns deles subdivididos. São eles:

0- Antes do rio Aqueronte: nesta parte ficam as almas dos Ignavos e, próximos ao rio, as almas dos recém mortos que devem embarcar com Charon.

I - Limbo: neste nível ficam as almas dos que não foram batizados. Existe um templo grego neste Círculo, habitado pelos sábios da Antigüidade, que embora não batizados, tiveram uma vida virtuosa. Existe também um castelo, cercado por sete muros, que para ser acessado é necessário cruzar sete portas. Neste Castelo vivem, entre outros, Enéias, César, Camila, Márcia, Lucrécia, Tarquino, Cornélia, Platão, Sócrates, Tales, Orfeu, Zeno, Heráclito, Anaxágora, Túlio, Ptolomeu e Sêneca, além de Virgílio. Minos guarda a porta do segundo círculo e diz ao condenado para onde se dirigir.

II - Reino dos Furacões: neste Círculo são castigados os Luxuriosos, que ficam sendo jogados e arrastados nas pedras por furacões e tornados.

III - Neste Círculo estão os gulosos, cuja pena consiste em ficarem prostrados e amontoados uns sobre os outros, formando um gigantesco fosso de pessoas exageradamente obesas, sob uma forte chuva de granizo, água e neve, e ainda serem dilacerados pelas unhas e dentes de Cérbero, o cão de 3 cabeças.

IV - Este Círculo é protegido por Plutão. Nele estão encarcerados os avarentos, que são condenados a arrastarem enormes pesos e correntes; sacos contendo milhares de moedas de ouro. Também próximo ao rio Estiges, milhares de avarentos, cujas mãos não tem dedos, ficam se batendo o tempo todo e tentando pegar as moedas de ouro que brotam de fontes.

V - Fica na outra margem do rio Estiges e é lar dos Irascíveis e os Acidiosos. A roda da fortuna fica neste círculo, bem com a cidade de ferro chamada Dite, habitada pelos Daemons e Demônios nascidos no Inferno.

VI - Aqui ficam os hereges, em tumbas abertas que exalam odores terríveis. Este círculo é coberto de covas, sepulturas e tumbas. Os Demônios que residem aqui moram em mausoléus ou tumbas.

VII - O sétimo círculo é considerado o primeiro e é guardado pelo Minotauro. É onde ficam os violentos. Este círculo é dividido em 3 compartimentos.

VIII - Malebolge trata dos fraudulentos e está dividido em dez compartimentos concêntricos (alcoviteiros, aduladores, simoníacos, impostores, trapaceiros, hipócritas, ladrões, maus conselheiros, semeadores de cismas e falsários). É um dos maiores Círculos do Inferno e onde grande parte das Legiões Infernais realiza seus treinamentos.

IX - O último círculo, dividido em quatro compartimentos cobertos de gelo e neve (Caína, Antenora, Ptoloméia e Judeca). Neste círculo fica o Castelo de Lúcifer, o primeiro dos Anjos Caídos.

Underworld

Reino antigo que também se conecta com a Terra, Spiritum e Arkanun, lar de Hel (deusa Nórdica da Morte), Osíris, e Hades (Plutão). É para estes reinos que as almas menos nobres vão, dependendo principalmente de suas crenças e ensinamentos. Alguns consideram que o Underworld seja, na verdade, uma parte do Inferno com outro nome.

O Abismo

Terra dos Demônios refugiados de Infernun. Tem 666 níveis, cada um com sua própria organização e criaturas. Temido até pelos Demônios de Arkanun, está localizado em algum lugar de Spiritum, entre Arkanun e Infernun. Muito pouco se sabe sobre ele.

Divididos em 53 Montanhas e Círculos Menores, cada um deles governado por um Demônio sobrevivente de Tenebras, o Abismo é uma das regiões mais perigosas e inexploradas dos Reinos Espirituais.


Orbe de Marte
Spiritum
Terra
Luna


Limbo
Sonhar
Arkanum
Tenebra
Inferno
Orbe de Venus
Gregorio & Vanessa

ARKANUN

Grimório

Nome: _____
Formas e Caminhos: _____ Custo: _____
Duração: _____ Fetiches: _____
Descrição: _____
_____
_____

Nome: _____
Formas e Caminhos: _____ Custo: _____
Duração: _____ Fetiches: _____
Descrição: _____
_____
_____

Nome: _____
Formas e Caminhos: _____ Custo: _____
Duração: _____ Fetiches: _____
Descrição: _____
_____
_____

Nome: _____
Formas e Caminhos: _____ Custo: _____
Duração: _____ Fetiches: _____
Descrição: _____
_____
_____

Nome: _____
Formas e Caminhos: _____ Custo: _____
Duração: _____ Fetiches: _____
Descrição: _____
_____
_____

Nome: _____
Formas e Caminhos: _____ Custo: _____
Duração: _____ Fetiches: _____
Descrição: _____
_____
_____

ARKANUN

Background

Sociedade Secreta: _____ Grau: _____

Cabala: _____ Mentor: _____

Aliados na Sociedade: _____

Magias

Formas

Entender ( )
Criar ( )
Controlar ( )

Caminhos

Fogo	( )	Plantas	( )
Água	( )	Animais	( )
Terra	( )	Humanos	( )
Ar	( )	Spiritum	( )
Luz	( )	Arkanun	( )
Trevas	( )		

Fetiches

Experiência

Aliados e Contatos

Inimigos Conhecidos

Equipamentos (carregado)

Equipamentos (possuído)

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	____ / ____ / ____
Força (FR)	____ / ____ / ____
Destreza (DEX)	____ / ____ / ____
Agilidade (AGI)	____ / ____ / ____
Inteligência (INT)	____ / ____ / ____
Força de Vontade (WILL)	____ / ____ / ____
Percepção (PER)	____ / ____ / ____
Carisma (CAR)	____ / ____ / ____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	____	/ ____	____
_____	____	/ ____	____
_____	____	/ ____	____
_____	____	/ ____	____
_____	____	/ ____	____
_____	____	/ ____	____
_____	____	/ ____	____

Aprimoramentos

	Custo
_____	____
_____	____
_____	____
_____	____
_____	____
_____	____
_____	____
_____	____
_____	____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	____/____
Arrombamento (DEX)	____/____
Camuflagem (INT)	____/____
Ciências	
Herbalismo (0)	____/____
História (0)	____/____
_____	____/____
_____	____/____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	____/____
Ocultismo (0)	____/____
Rituais (0)	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
Disfarces (0)	____/____
Etiqueta (CAR)	____/____
Furtar (DEX)	____/____
Heráldica (INT)	____/____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	____/____
Ler e Escrever Nativo	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
Investigação (PER)	____/____
Manipulação	
Barganha (CAR)	____/____
Empatia (CAR)	____/____
Interrogatório (INT)	____/____
Intimidação (WILL)	____/____
Liderança (CAR)	____/____
_____	____/____
_____	____/____
Montaria (AGI)	____/____
Rastreio (PER)	____/____
Religião (0)	____/____
Sobrevivência (INT)	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____
_____	____/____

Guia da Europa Medieval

Marcelo Del Debbio
Norson Botrel

Daemon Editora
Av. Horácio Lafer, 160 sala 3
Itaim Bibi - São Paulo, SP
Fax (011) 3675-1860
email: daemon@daemon.com.br
http://www.daemon.com.br

Europa Medieval

Criação: Marcelo Del Debbio & Norson Botrel
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio & Norson Botrel
Revisão: Ana Flora Schlindwein
Capa: fotomontagem por GiZmo
Arte: House of Arts
Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express.
Impresso por: Gráfica Melhoramentos.

Agradecimentos

- A nossos pais, por todo o apoio.
- A Luciana e Carol, que desta vez nem conseguiram ajudar muito, mas que não foram esquecidas.
- A Marcelo Cassaro "Paladino", pela Dragão Brasil, a maior e mais antiga revista de RPG do Brasil.
- A Katabrok e Trevisan, por todas as idéias para Tormenta.
- A Gregório, pelas ilustrações magníficas.
- A Joe Prado e Rod Reis, pelas ilustrações fantásticas.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora, por tudo o que a Devir já fez e ainda fará pelo RPG no Brasil.
- A João e Neusa, por toda a ajuda e propaganda que sempre fazem de nossos livros.
- A Gerson Mella Filho, pelo texto de apresentação e pela competente orientação na pesquisa histórica.
- A Mário Câmara, Richard Garrell, Carlos Frederico, Kthulhu, Louis Scipher, Ana Flora, Anton LaVey, Robson Scoz, pelas idéias e sugestões.
- A Guilherme Moreno e aos membros da lista Spellbrasil.
- A todos os membros da lista Arkanun de discussões na internet, por todas as ótimas sugestões.
- A todos os Jogadores de ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, INQUISIÇÃO e TEMPLÁRIOS, que sofrerão um bocado nas mãos dos Mestres que estarão lendo este livro agora.

Desaconselhável para menores de 14 anos...
e para pessoas com QI menor que 80.

e-mail do autor: mxyzplk@daemon.com.br
Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br

Visite nossa Homepage: http://www.daemon.com.br

(c) 2000 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito dos autores é proibida, exceto com o propósito de resenha. ARKANUN, GUIA de ARMAS, GUIA de ARMAS MEDIEVAIS, ANJOS: a CIDADE de PRATA, DEMÔNIOS: a DIVINA COMÉDIA, VAMPIROS MITOLÓGICOS, GUIA de ITENS MÁGICOS, TREVAS, INVASÃO, INQUISIÇÃO, TEMPLÁRIOS, INIMIGO NATURAL, GUIA dos JOGADORES e GUIA da EUROPA MEDIEVAL são marcas registradas da Daemon Editora. Todos os direitos reservados.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos objetos, agências e Personagens citados neste livro terem sido extraídos de documentos e histórias reais, todos os eventos, agências, sociedades secretas e Personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Quaisquer semelhanças com pessoas vivas ou mortas é mera coincidência. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Introdução

A ambientação é um dos maiores fatores de influência em uma boa Campanha de RPG. Quanto mais detalhado e vívido um cenário for, maior a capacidade do Mestre de criar e desenvolver suas aventuras dentro deste cenário, fazendo com que os Personàgens de seu grupo interajam com os NPcs de maneira mais realista e coerente.

Descrever as principais metrópoles européias nos pareceu a melhor maneira de tornar o ambiente de Arkanun mais conhecido e familiar aos Jogadores e Mestres. Explicar quem são os Magos e Feiticeiras mais poderosos e influentes das principais cidades da Europa, quem são os Anjos, Demônios e Vampiros que habitam as lendas do imaginário popular, qual a influência da Inquisição, da Igreja e dos Cavaleiros Templários em cada uma das cidades... enfim, colocar o Mestre dentro do ambiente de jogo e, desta forma, fazer com que suas Aventuras sejam muito mais elaboradas.

Também acrescentamos a descrição e ficha dos principais Diáconos de cada cidade, junto a uma ilustração, para que o Mestre desenvolva relações ligações e contatos entre estes Personagens e a Campanha. Cada um deles possui objetivos, paixões e inimizades, que podem ser exploradas em aventuras e sagas vividas pelos Personagens da Campanha.

Boa Campanha!



Índice

Mapa da Europa 6
Cidades
- Toledo 8
- Barcelona 14
- Paris 20
- Londres 26
- Edimburgo 32
- Roskilde & Kopenhagen 38
- Veneza 44
- Roma 50
- Atenas 56
- Constantinopla 62
- Novgord 70

Bestiário
- Anjos de Paradísia 76
- Anões 78
- Aparições 78
- Basilisco 78
- Bruxas (Hags) 79
- Cockatrice 80
- Demônios das Sombras 80
- Demônios 80
- Doppelganger 83
- Dragões 84
- Elementares 84
- Elfos 85
- Elfos Negros 85
- Gigantes 86
- Goblinóides 86
- Golem 86
- Jotuns 86
- Lobisomens 86
- Manticore 87
- Mortos-Vivos 88
- Orc 88
- Serpentes Marinhas 88
- Trolls 88
- Vampiros 89
- Vermes de Arkanun 89

Ficha de Criatura 90
Ficha de Cidade 91
Bibliografia 96



Europa

Século XIV




TERRITÓRIO DE NOVGOROD
A VIATKA
KAMA BULGARIA
Basquires
BULGAR
Mordwinos
Iaroslav
Vladimir
NOVGORO
Dorpat
Pskov
ESTÔNIA
MAR BÁLTICO
LITUÂNIA
Polotsk
Smolensk
Riazan
Vilno
Grodno
Brussianos
Kulm
Danzig
Posen
GNIEZNA
POLÔNIA
Turov
Novgorod-Seversk
Tchernigov
Kiev
Pereiaslov
Vladimir
Cracovia
Galich
Polovtses
Volga
Dniepr
Presburgo
Viena
SZEKESFEHERVAR
Kalocsa
Klausenburgo
Semlin
Cumanos
Turcomanos
MAR CÁSPIO
Alanos
Derbent
Sudak
TIFLIS
SHEMAKHA
SHIRVAN
GEÓRGIA
MAR NEGRO
Sinop
TREBISONDA
Spalato
RASKA
Nish
TIRNOVO
SERVIA
BULGÁRIA
Filipópolis
Adrianópolis
CONSTANTINOPLA
IMPERIO DE NICEIA
IMPERIO LATINO
Durazzo
SALÔNICA
DOEPIRO
JANNINA
ANDRAVIDA
ATENAS
PR. DE ACAIA
Naxos
RHODES
CRETA
REINO DE CHIPRE
TRIPOLI
Damasco
ASENNOS
ANTIOQUIA
ARMÊNIA MENOR
Seleucia
ICONIUM
SISI
REINO DE RUM
KHELAT
AZERBAIJAN
Tabriz
MARAGHA
Diyarbakir
CURDISTAN
ORTUKIDAS
ZÂNGIDOS
MOSUL
BACTINIDAS
HAZARÁSPIDAS
SULTANATO DE KWARESHMIA
Kermanshah
CALIFADO ABÁCIDA
BAGDAD
Eufrates
DOMÍNIOS AIUBITAS
ARABIA
MAR MEDITERRÂNEO

Toledo

Toledo

Localização: Região central da Espanha
População: 65.000 habitantes
Língua: Catalão e Espanhol
Economia: baseada no comércio entre Aragão e o sul da Ibéria, bem como a fabricação de espadas, lâminas e adagas.
Quem manda: Alec Sammes, burgomestre da cidade.
Quem realmente manda: O *Consell di Cent* (o conselho dos anciões), formado pelos comerciantes de espadas e armas de Toledo.
Arkanun Arcanorum: Compreende aproximadamente 25 membros. As principais Ordens são: Ordem de Salomão, as Brujas e a Ordem de Luvithy.
Diáconos: Existem atualmente cinco Diáconos na cidade de Toledo. O posto de Diácono das Sombras não foi requisitado por nenhuma Ordem, pois há uma grande superstição a respeito desse posto em Toledo. Todos os que ocuparam o cargo de Diácono das Sombras nos últimos setenta anos morreram misteriosamente poucos meses depois de assumir a função.
- **Superior**: Domenec Blasi e Anton Jaume
- **Leste**: Vernak Algius (Necromante)
- **Sul**: Joana Violant e Guillem Montserrat
- **Oeste**: Samanta de Toledo (Bruja)
- **Norte**: O Marrano de Toledo

Conselheiros: Leonardo (Daemon) e Aquel (Daemon)

Uma das posições mais importantes da Igreja na Espanha, os bispos de Toledo quase sempre conseguem chegar aos postos de Cardeal na Inquisição.

A história das dioceses em Toledo é muito antiga, e sofreu muitas influências ao longo de seu curso.

A Ibéria estava dividida em seis grandes Dioceses (Coris, Cuenca, Madrid-Alcalà, Plasencia, Sigüenza e Toledo), das quais Toledo era a mais importante para a Inquisição. Geograficamente, Toledo apresenta a melhor localização, estando situada no centro da Ibéria, como base de fácil acesso para todas as outras vilas e cidades, e razoavelmente próxima de Santiago de Compostela, cidade das peregrinações.

A região de Toledo é conhecida como Nova Castilha, próxima das Dioceses comandadas pelas Ordens Militares do Sul (Calatrava e Aviz). Apesar dessa proximidade, as Ordens Militares nunca exerceram grande influência em Toledo, deixando o governo da cidade nas mãos dos mercadores de armas (que por sua vez supriam as necessidades de armamentos das Ordens).

Apesar da calma e tranqüilidade aparente, dizem que Toledo é uma cidade que esconde muitos mistérios.

O Catolicismo

O Cristianismo foi introduzido em Toledo logo no primeiro século, enquanto os Cristãos ainda sofriam com o Império Romano. De acordo com a tradição, São Eugenius foi o primeiro bispo de Toledo e fundador da primeira igreja da cidade.

Após o Édito de Milão, em 313, o Imperador Constantino elevou Toledo à condição de metrópole, apesar disso não ter influenciado muito a vida cotidiana na cidade. A partir desse período, Toledo tornou-se rapidamente a capital da província e quando os Visigodos tomaram a Carpetânia e sua capital, em 466, a cidade tornou-se centro do Império Visigodo.

No reinado do bispo Montanus, Toledo ampliou ainda mais seus contatos com o restante da Europa, tornando-se rapidamente um de seus maiores produtores de armas e armamentos (principalmente espadas). Durante os séculos VII e VIII, Toledo foi visitada por muitos santos e homens de fé, entre eles Juliano I, Euphemius (responsável pela conversão dos Visigodos ao cristianismo) e Aurasius (que defendeu Toledo na guerra comercial contra Cartagena).

Com a reconquista de Toledo em 1085 por Alfonso VI de Castela, a diocese entrou em uma nova e próspera era, favoracida por doações dos mercadores de armas e das Ordens Militares que estavam se formando.

Com a chegada do século XIV e a guerra entre o papado de Avignon e de Roma, Toledo passou a ser o centro de disputas das Ordens Católicas (embora seus bispos tentassem manter-se fiéis a Roma).

A Catedral

Uma das mais bonitas e impressionantes da Europa, a Catedral de Toledo permanece no centro da cidade, servindo de referência a visitantes e a moradores. Construída no século XII, essa catedral gótica com imensa nave, quatro torres, diversas capelas dedicadas aos santos da Espanha e catacumbas que se espalham pelos subterrâneos da cidade, serve de base de fé para a Igreja e, ao mesmo tempo, para reuniões secretas entre os Inquisidores corrompidos pela Magia da região.

As catacumbas foram construídas originalmente para permitir a fuga dos clérigos no caso de um grande ataque muçulmano ou uma revolução dos Marranos (judeus).

Com o tempo, foi sendo gradativamente ampliada, passando a conectar a Igreja com pequenos castelos e fortificações próximas, que por sua vez interligaram os esgotos e catacumbas a outros corredores. No século XIV, já haviam dezenas de quilômetros de túneis e salas abaixo das ruas da cidade.

Anjos

Os primeiros Anjos vieram para Toledo junto com os primeiros bispos, ainda no século I, e muitos permanecem na cidade até a presente data. O mais antigo e importante deles é **São Eugenius** (que foi convertido após sua morte, tornando-se o primeiro Principado da cidade). Os Anjos de Toledo são poucos, poderosos e não estão se importando com os problemas da cidade. A maioria deles foi criada no século IX e X, durante as guerras de reconquista, e possuem uma preocupação muito mais voltada para evitar a presença de muçulmanos na cidade do que para perseguir Demônios.

São em número de 21, cada um responsável por uma das igrejas presentes na região (as Dioceses têm o mesmo nome de seu Anjo responsável): **Acci, Arcabrica, Basta, Beartia, Bigastrum, Castulo, Complutum, Dianium, Elotona, Illici, Mentesa, Oretum, Oxoma, Palentia, Setabi, Secobia, Segobriga, Segontia, Valentia, Valeria** e **Urci**.

Demônios

Existem dois grandes Demônios na região, e poucas pessoas fora de seu círculo de adoradores ousam pronunciar seus nomes em voz alta: **Aquel** e **Leonardo**.

Demônios da antigüidade, presidentes do Sabbat das Brujas e da Ordem de Luvithy, também chamados de Demônios dos bosques ou *Gran Cabron*.

Como seus servidores estão dezenas de Demônios menores, mas que raramente conseguem permissão para visitar a cidade, salvo em alguma missão especial para os dois Demônios. Aquel tem passado muito tempo na região da Catalúnia (Barcelona), em busca de um artefato muito valioso que foi perdido nos tempos do Império Romano. Leonardo tornou-se o Demônio chefe dos Sabbats em toda a Ibéria, raramente precisando da ajuda de seu irmão.

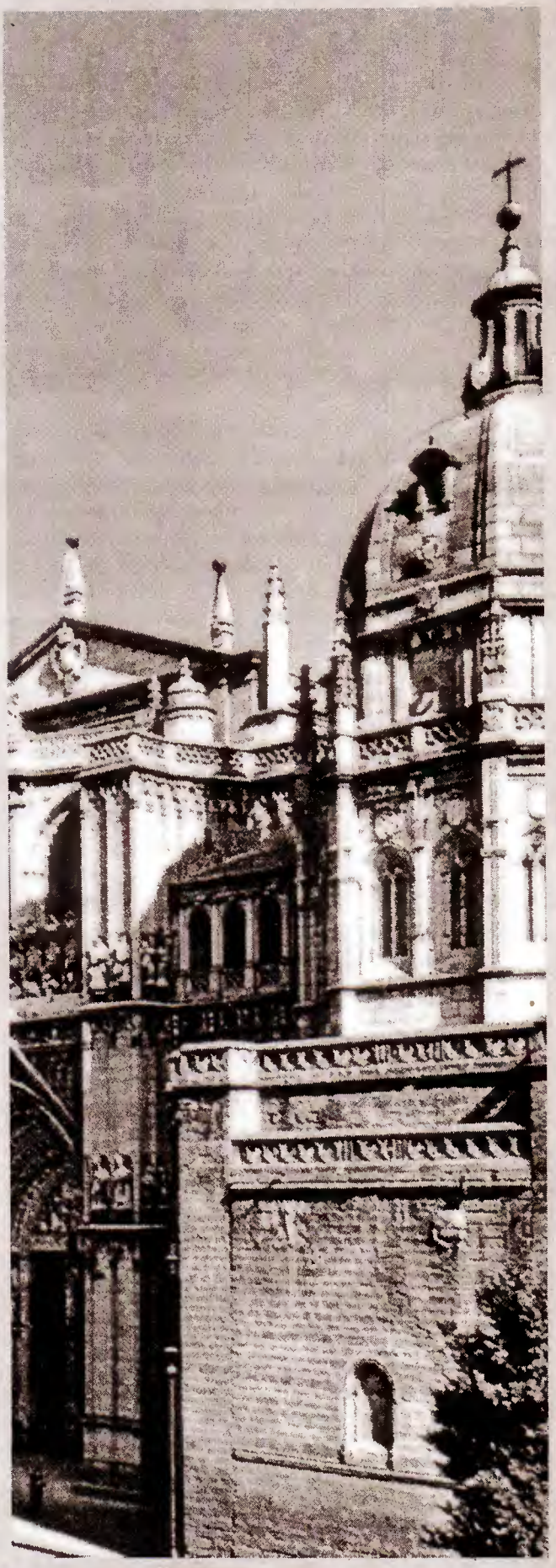
Anjos Caídos são extremamente raros, e quando aparecem, estão geralmente de passagem em peregrinação até Santiago de Compostela, em busca de redenção.

Vampiros

Existem dois Vampiros em Toledo. Um deles é **Samanta de Toledo**, Bruja original que participou do Sabbat envolvendo Lacaste, e que permanece na cidade como conselheira das Bruxas Espanholas.

O outro Vampiro é um Nosferatu chamado **Andreas Lazarte**, com quase cento e vinte anos de idade. Descendente de **Wilhelm**, das Ilhas Britânicas. Andreas é um alquimista judeu que foi um grande amigo de Wilhelm, e que sofria com a Peste Negra. Para salvá-lo da morte certa, Wilhelm transformou-o em um Vampiro. Andreas vive isolado nas catacumbas da cidade.

Andreas possui uma personalidade amarga e rancorosa e busca incessantemente uma cura divina para sua maldição. Possui uma grande biblioteca de grimórios, que negocia com os membros da *Estrela Púrpura* (uma Ordem secreta dentro da Inquisição). Não são todos os que têm coragem para se aproximar de Lazarte, pois dizem que ele ainda é capaz de passar a Peste para outras pessoas.



A Inquisição

A Inquisição possui muito poder em Toledo, mas dizem que está quase totalmente corrompida pelos Demônios que deveriam caçar. Relatórios sobre Rituais de Aquelarre realizados por Bruxas e Feiticeiros de Ordens necromânticas são comuns na região.

Os Inquisidores mais jovens são idealistas e vêm para a região em busca de grandes desafios, mas com o tempo, percebem que as camadas mais altas da Inquisição em Toledo já foram contaminadas por Aquel e Leonardo. Muitas vezes, conseguem descobrir o que está acontecendo a tempo de escaparem, mas na maioria das vezes acabam mortos ou convertidos, caso cheguem muito perto da verdade.

O bispo principal da cidade é **Leon Baptista**, o gordo, conhecido por sua crueldade com os infelizes capturados pela Inquisição. Leon possui a *Alma Pura* e não pode ser tocado pela maioria dos Rituais que os necromânticos fazem para atacá-lo. Protegido por um pequeno exército de soldados do Gladius Dei, é quase impossível enfrentá-lo diretamente, então os membros do Arcanorum estão tentando minar suas forças através da corrupção dos bispos imediatamente inferiores a ele em hierarquia. Dos seis bispos, dois já estão sob forte influência dos Magos.

Outra Ordem encontrada na região é a dos Estrelas Púrpuras, que procuram junto aos Marranos por livros árabes de astrologia, Djinns e matemática. Permanecem infiltrados na Inquisição até serem descobertos ou descobrirem coisas demais... então precisam fugir ou aliar-se aos inimigos da Igreja.

A Estrela Púrpura

Ordem secreta de estudiosos dentro da Igreja, a Estrela Púrpura possui cerca de sete agentes infiltrados em Toledo, com o objetivo de apropriar-se dos valiosos grimórios trazidos pelos Marranos do norte da África e dos reinos árabes.

Ao longo de dezessete anos de vigília, a Estrela Púrpura fez amigos e inimigos dentro da cidade.

Seu líder é **Vernak Algius**, necromante e ao mesmo tempo padre da Igreja Católica, seguidor das escrituras de Honório III, o papa-feiticeiro da Igreja.

Vernak é um dos únicos contatos do Nosferatu Lazarte com o resto da sociedade sobrenatural de Toledo, pois por algum motivo, Algius é imune a qualquer tipo de doença existente, o que lhe possibilita conversar e negociar com Lazarte sem contrair a Peste Negra. Isso fez com que os dois se tornassem amigos.

Vernak é o grande elo de ligação entre a Igreja e o Arkanorum, pois como Diácono Leste e ao mesmo tempo conselheiro do bispo na cidade, cuida para que as investigações da Igreja não cheguem a lugar nenhum.

Por causa de seus envolvimentos com os Magos, Algius já precisou matar alguns Inquisidores que chegaram longe demais em suas investigações. Hoje, esses Inquisidores servem a ele nas catacumbas, na forma de mortos-vivos...

Os Marranos

Os cabalistas estão instalados na Ibéria desde a Guerra da Reconquista e formam uma pequena, porém poderosa, Cabala dentro da Cidade.

Um dos sete Marranos faz parte ocasionalmente do conselho dos Diáconos, embora ninguém saiba seu verdadeiro nome (todos sabem que esse conselheiro é um poderoso cabalista, mas mesmo os diáconos apenas o conhecem pelo nome de **Marrano de Toledo**).

Templários

Os Cavaleiros da Ordem de Calatrava são a Sociedade Secreta mais poderosa na cidade. Controlam os comerciantes de armas, a principal força política e econômica da cidade, e o Consell di Cent (o conselho que edita as leis de Toledo). Possuem o apoio da Igreja corrupta, mas não interferem com seus negócios, preferindo manter-se afastados da cidade, isolados em torres e castelos ao longo das rotas comerciais.

A Ordem de Aviz também compra armas dos fabricantes de Toledo, mas aparecem apenas uma ou duas vezes por ano, quando os Templários organizam uma grande festa, durante o período do Natal.

Arkanun Arcanorum

A presença do Arcanorum na cidade é muito delicada, mas ao mesmo tempo extremamente necessária para Roma, diante da guerra política com Avignon. Toledo possui um dos mais importantes centros comerciais de armas e não é do interesse de Roma que esse ponto estratégico caia nas mãos da França.

O Arkanun Arcanorum conta com o apoio dos bispos da cidade, influenciados por Vernak e por Baptista.

Ordem de Salomão

A Ordem de Salomão é, em teoria, a facção mais influente em Toledo. Obedecendo ordens diretamente de Roma, seus Diáconos Superior e Sul viajam para a Itália constantemente. Por essa razão, possuem quatro Diáconos que revezam-se nos postos dentro do Selo.

São eles: **Domenec Blasi**, **Anton Jaume** (revezando-se no posto de Diácono Superior) e **Joana Violant** e **Guillem Montserrat** (revezando-se no posto de Diácono Sul). Sempre três desses Magos estão na cidade, acompanhados de uma Cabala de cerca de dez Magos, todos com graus entre Hesed e Binah.

Brujas

A Ordem das Brujas originou-se com as Ménades gregas, adoradoras e sacerdotisas do deus Baco (o deus do Vinho). Possuíam uma enorme força sobrenatural e o poder da Magia do amor e da loucura. Com a extinção dos templos de Baco em Roma, as Ménades buscaram outros locais para se estabelecer, e acabaram encontrando as terras da Catalúnia e da Ibéria como locais ideais para continuar seus estudos místicos, sem a interferência da maldita Igreja Católica.

Mas logo durante as primeiras Cruzadas, a Igreja veio até as Feiticeiras. Antes dos experimentos com os Vampiros Strigoi, as Brujas gozavam de contato e proteção dos seres de Arcádia que viviam na Ibéria, mas com a corrupção de grande parte das Brujas, esse contato foi se perdendo com o tempo. Em seu lugar, Demônios do Inferno passaram a realizar pactos com os mais importantes Sabbats da Ibéria, principalmente na região da Catalúnia, lar de Aquel e Leonardo.

Toledo conta com um único Sabbat, que está incompleto, composto apenas de onze Feiticeiras (das treze que um Sabbat completo necessita). Sua líder é **Samanta de Toledo**, uma poderosa vampira Strigoi, apesar de poucos Magos fora da Ordem saberem disto.

Abaixo de Samanta, **Agnes Monsant** e **Adrienne Torrilicant** são as Feiticeiras mais poderosas do Sabbat.

Ordem de Luvithy

Ordem demoníaca formada por Ménades que abandonaram totalmente os ensinamentos de Baco, dedicando-se aos Rituais satânicos e aos pactos com os Demônios de Arkanun. Existe apenas uma Fúria na região de Toledo, **Ethienne**, que possui mais de duzentos e cinqüenta anos de idade.

Ethienne é aliada das três *Fúrias* que habitam a região da Catalúnia, **Rupeas**, **Leda** e **Dafni**, Bruxas extremamente poderosas que estão em guerra mística com as Brujas daquela região. Ethienne passa boa parte de seu tempo em Arcádia, pesquisando novos Rituais.

Os Vampiros Sábios

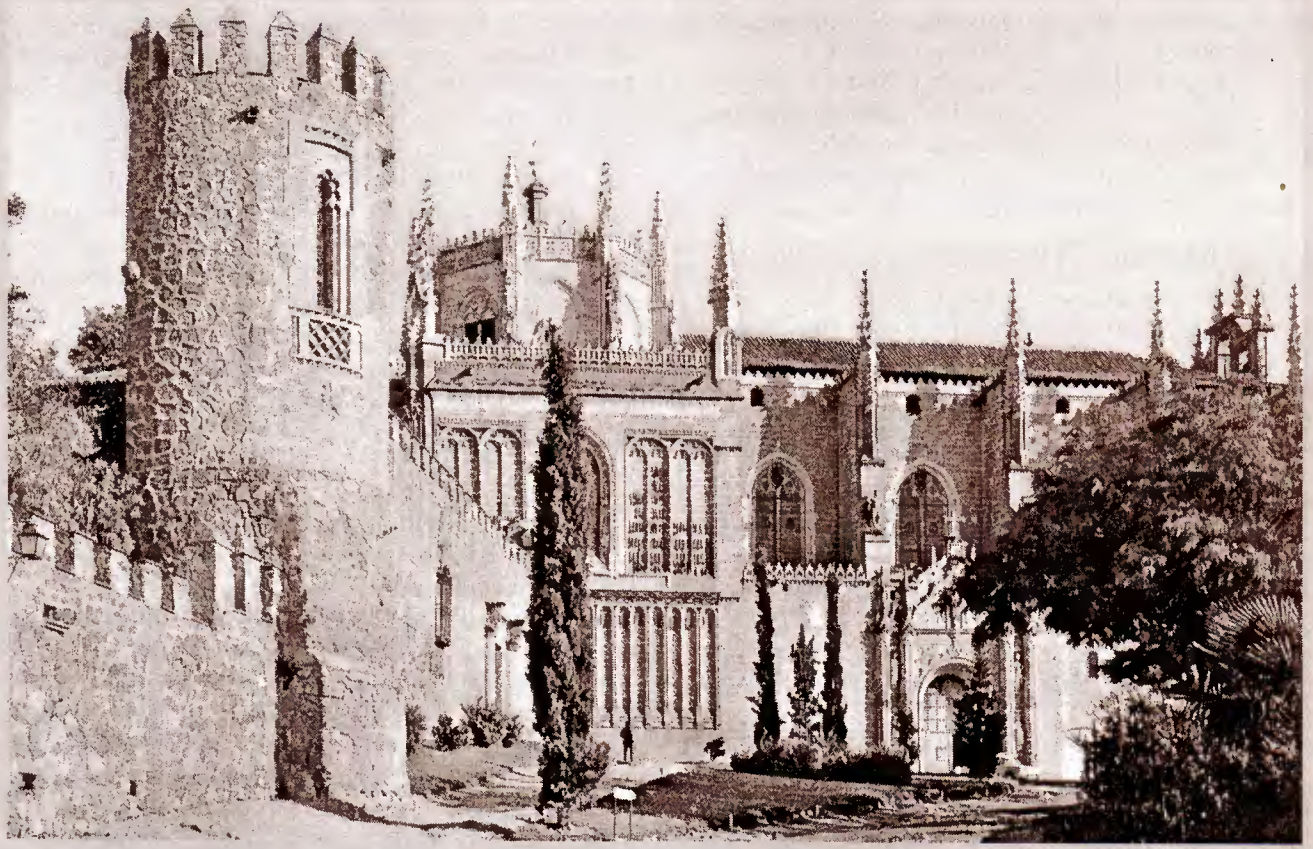
Em 1263, Vampiros liderados por **Santiago de la Roya** atacaram um dos castelos Templários localizados próximo a Toledo, cerca de três dias de viagem da cidade, chamado Abadia de Córdoba. Santiago planejava transformar a todos em Vampiros sob seu domínio, mas um dos últimos Templários sobreviventes ao massacre pediu auxílio desesperado aos céus.

A lenda conta que Gabriel, o Arcanjo, desceu dos céus e destruiu o Vampiro com sua luz divina. Mas era tarde demais. Os Templários que habitavam a abadia já estavam transformados em Strigoi.

Modificados pelo toque de Gabriel, os Vampiros adquiriram poderes diferentes e únicos: a visão do passado, do presente e do futuro.

O incidente foi apagado das mentes dos mortais que sobreviveram ao ataque e os Vampiros se refugiaram nas catacumbas da abadia, vivendo protegidos pela Ordem de Templários que continuava a habitar o castelo. O líder dos Templários da Abadia de Córdoba chama-se Marechal François Villemonte, estando no comando da Abadia há quase vinte anos. A Abadia conta com cerca de cinqüenta Templários e quatro Vampiros, dos sete criados originalmente.

O líder atual dos Sábios da Abadia de Córdoba chama-se **Jean Vincent Santacruz**, um dos monges que pediu auxílio à Deus durante o ataque de Santiago de la Roya e aliado de Lazarte, de Toledo.



Domenec Blasi

Diácono Superior (Ordem de Salomão)
CON 13, FR 14, DEX 12, AGI 13,
INT 18, WILL 16, CAR 16, PER 15
Magister da Ordem de Salomão, 17° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 31+34
Regenera 1 PV por rodada (anel de regeneração)

Perícias Principais: Astrologia 70%, Herbalismo 70%, Geografia 60%, Etiqueta 60%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 60%, Português 40%, Latim 40%, Italiano 40%, Inglês 40%), Empatia 40%, Manipulação 60%, Liderança 50%, Lábia 60%, Pesquisa 60%, Alquimia 60%, Rituais 50%, Demônios 40%, Arkanun Arcanorum 30%.

Magias: 21 pontos de Magia, 8 Pontos de Fé
Entender 4, Criar 3, Controlar 3, Spiritum 3, Arkanun 3, Humanos 3, Plantas 2, Ar 2

Domenec é imune a qualquer tipo de domínio mental, seja psiônico ou místico.

Vernak Algius

Diácono Leste (Inquisidor)
CON 16, FR 13, DEX 13, AGI 11,
INT 15, WILL 17, CAR 12, PER 13
Scholar de 10° nível
#Ataques [1], IP 2 (Rituais), PVs 26+20

Armas: Espada curta 65/65 dano 1d6+2

Perícias Principais: Religião 60%, Herbalismo 50%, Geografia 60%, Etiqueta 50%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 70%, Latim 50%, Italiano 30%), Tortura 50%, Manipulação 70%, Liderança 40%, Lábia 50%, Pesquisa 40%, Alquimia 50%, Rituais 60%, Necromancia 50%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 50%.

Magias: 6 pontos de Magia, 6 Pontos de Fé
Entender 1, Criar 1, Controlar 2, Spiritum 3, Arkanun 3
Vernak possui uma Espada Curta +2.

Suas Magias relacionadas com Arkanun são somente de exorcismo/proteção.

Joana Violant

Diácono Sul (Ordem de Salomão)
CON 17 (30), FR 11 (31), DEX 16, AGI 16 (23),
INT 18, WILL 14, CAR 16, PER 12(25)
Feiticeira do 12° Nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 26+24 (50)

Perícias Principais: Sedução 70%, Herbalismo 60%, Rituais 50%, Etiqueta 30%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 50%, Latim 40%, Francês 50%), Empatia 50%, Lábia 60%, Pesquisa 50%, Alquimia 50%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 45%, Conhecimento do Inferno 40%, Cidade de Prata 50%, Falsificação 50%.

Magias: 16 pontos de Magia, 6 Pontos de Fé.
Entender 4, Criar 2, Controlar 2, Spiritum 4, Humanos 3, Arkanun 3, Plantas 1, Ar 1

Joana possui duas grandes cicatrizes nas costas, na altura de seus ombros, mas nunca deixa ninguém vê-las, em hipótese alguma. Apenas Domenec conhece esse segredo de Joana: que ela é, na verdade, um Anjo Caído.

Samanta de Toledo

Diácono Oeste (Bruja)
CON 12(24), FR 12(21), DEX 18, AGI 17(26),
INT 21, WILL 21, CAR 17, PER 14
Líder do Sabbat, Vampira Bruja Original
#Ataques [3], IP 5 (Rituais), PVs 75
Regenera 1 PV a cada 3 rodadas
Ataques: Garras x3 60/60 dano 1d6+7

Perícias Principais: Herbalismo 65%, Astrologia 50, Etiqueta 40%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 60%, Latim 50%, Francês 40%), Sedução 90%, Manipulação 50%, Atuação 50%, Lábia 50%, Pesquisa 40%, Alquimia 60%, Rituais 60%, Demônios 30%, Arkanun Arcanorum 35%.

Magias: 10 pontos de Magia
Entender 2, Criar 2, Spiritum 3, Trevas 3, Arkanun 2, Ar 1, Terra 1.

Poderes Vampíricos: CON 4, FR 3, AGI 3, Todos os poderes possíveis para as Brujas, em nível 4.

Apesar de relativamente jovem, o Ritual que concedeu o Poder Vampírico às treze Brujas originais fez com que todas elas absorvessem grande parte dos poderes místicos de Lacaste, o que as tornou muito poderosas.

O Marrano de Toledo

Diácono Norte (Marrano)
CON 14, FR 14, DEX 11, AGI 11,
INT 19, WILL 21, CAR 15, PER 21
Marrano (Alquimista) do 17° nível
#Ataques [2], IP 7 (Rituais), PVs 31+34

Perícias Principais: Astrologia 90%, Alquimia 80%, Portais 50%, Herbalismo 80%, Geografia 60%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 70%, Latim 60%), Empatia 60%, Manipulação 60%, Religião 60%, Liderança 60%, Lábia 50%, Pesquisa 60%, Alquimia 50%, Rituais 40%, Demônios 30%, Arkanun Arcanorum 20%.

Magias: 19 pontos de Magia, 10 Pontos de Fé
Entender 4, Criar 2, Controlar 3, Spiritum 3, Arkanun 3, Humanos 3, Plantas 1, Animais 1, Ar 1.

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de Magia são considerados 2).

A maioria dos Rituais do Marrano são feitos com base na alquimia, seja com elixires, poções ou brumas resultantes de misturas alquímicas.

Leonardo

Daemon
Conselheiros das Brujas de Toledo.

Leonardo é conhecido como o Senhor dos Sabbats. Demônio nascido em Arkanun por volta do século 8 AC, Leonardo veio para a Ibéria através de um portal conjurado por seu irmão Aquel, no século VI.

Leonardo é poderoso demais para ser enfrentado pelos Personagens. Qualquer tentativa de confronto físico resultará na terrível morte de todos os Personagens envolvidos no combate. Leonardo é imune à maioria das Magias e Rituais mundanos, sofre danos apenas das mais poderosas armas mágicas e Rituais divinos.



Barcelona

Barcelona

Localização: Leste de Aragão, próximo a Zaragoza
População: 35.000 habitantes
Língua: Catalão e Espanhol
Economia: baseada no comércio entre Aragão e a África, com grande quantidade de mercadores de escravos, condimentos, jóias e objetos vindos das terras distantes do continente mouro.
Quem manda: Fredric Contal, burgomestre da cidade.
Quem realmente manda: O *Consell di Cent* (o conselho dos anciões), formado pelos comerciantes donos das linhas de navegação com a África.
Arkanun Arcanorum: Compreende aproximadamente 50 membros. As principais Ordens são: Ordem de Salomão, Brujas, Ordem Petra, Irmandade de Tenebras, Templo de Ísis e Osíris.
Diáconos: Barcelona possuía até pouco tempo atrás 6 Diáconos, mas um deles (o Diácono Oeste) foi assassinado em circunstâncias misteriosas, e nenhum dos outros Diáconos ainda se pronunciou a respeito. Existem dois candidatos ao posto, Marcus Aureliano (Ordem de Salomão) e Hussein Akhbar (Ordem Petra), ambos considerados suspeitos da morte de Cessare.
- **Superior**: Klaus Fredenheim (Ordem de Salomão)
- **Leste**: Tiberius (Ordem de Salomão)
- **Sul**: Carmem Vermell (Brujas)
- **Oeste**: Cessare (Ordem de Salomão, assassinado)
- **Norte**: Celestia Gratia (Brujas)
- **Sombras**: Jonqueres (Arcanjo)

Conselheiros: Almek (Anjo Principado)

A cidade de Barcelona é uma das mais antigas da Ibéria, e sem dúvida, esconde muitos mistérios.

A origem da cidade conta que foi fundada com a ajuda de Hércules, quando ele descansava de sua luta com os geriontes no vale do Llobregat - lugar onde recebeu uma comitiva grega pedindo-lhe que lutasse na guerra de Tróia. A comitiva era formada por dez barcos, mas um deles foi destruído por uma tempestade quando chegou perto do monte Jovis (hoje chamado Montjuic).

Os gregos decidiram ficar na região e chamaram a cidade de Barca Nona. Mais tarde, em tempos romanos, foi rebatizada de Barcinona.

Nesse período, os Anjos de Paradísia não estavam muito interessados na região da Ibéria. O mais provável é que nenhuma criatura sobrenatural tenha ido para a cidade até meados do século III ou II AC, quando as expansões romanas chegaram até a Hispania.

Com eles, vieram os primeiros Anjos Corpore: Senzaek, Malin e Kersez, que se instalaram na região, protegendo os romanos dos espíritos da Floresta e de qualquer outra entidade demoníaca que porventura tentasse influenciar a cidade. A região da Catalúnia sempre foi conhecida por suas ligações com Arcádia e Spiritum, sendo freqüentes as visões de espectros, duendes e outros tipos de monstros rondando a região. O culto às Menades, proibido em Roma após o século III havia provovado uma migração de Feiticeiras para a Europa, e muitas acabaram instalando-se na Catalúnia, onde assumiram o nome de Brujas (Bruxas).

Barcinona tornou-se rapidamente uma fortificação romana e de 1260 a 1295 foi construída uma grande muralha, que cercou toda a cidade e possuia nove portas (Drassanes, Trentaclaus, Boqueria, Portaferrisa, Orbs, Santa Anna, Jonqueres, Portal Nou e Sant Daniel). Cada porta era guardada por uma torre com duas dezenas de guardas armados. Nesse período, já estavam vivendo na região mais de 15.000 pessoas.

Durante o século XII, Barcelona abre alguns portos, tornando-se em poucos anos uma potência naval na região. O comércio cresceu muito em decorrência das rotas mercantes com o norte da África e a cidade tornou-se próspera.

Com as cruzadas e com a chegada dos Templários, foram estabelecidos vários Hospitais nas cercanias da cidade, em especial o Hospital d'en Vilar, Hospital de Sant Llatzer, Sant Paul de Camp, Santa Catelina e o Hospital d'en Colom; cada um abrigando cerca de sessenta a setenta homens.

No século XIV, a cidade vive do comércio entre a Ibéria e a África, com muitos mercadores levando e trazendo todo tipo de mercadorias para a África e para o interior da Europa.

As Mãos

Durante o período da Idade das Trevas, a região de Barcelona possuía cerca de 35.000 habitantes, divididos em três *mans* (mãos):

A mão maior, formada pela elite social da cidade, um grupo reduzido de famílias enriquecidas graças ao comércio. Somavam cerca de 5% da população e viviam próximos aos portos, em uma área que foi completamente reurbanizada no final do século XIII.

A mão média, constituída pelos médicos, escribas, comerciantes médios e burocratas. Somavam 15% da população e ficavam na área entre a antiga cidade e as novas muralhas, próximos às igrejas.

A mão pequena, chamada de *poble menut*, compreendia 75% da população. Consistia de camponeses, artesãos e comerciantes menores. Não possuíam poder político ou administrativo, nem representação.

Além desses grupos, ainda existiam os judeus, separados em um bairro próprio, chamado el Call. E os escravos, em sua maioria sarracenos trazidos das terras africanas, que constituíam servos domésticos muito apreciados pela classe dominante. Também entre a mão pequena estavam as chamadas *gents de mau viuve* (prostitutas, ladrões, bêbados e jogadores), às vezes tolerados, às vezes perseguidos pela milícia.

Anjos

Durante o século XII, o Conselho da Cidade de Prata resolveu enviar nove Anjos Protetores para a cidade: **Drassanes**, **Trentaclaus**, **Boqueria**, **Portaferrisa** (Anjos), **Orbs** e **Santa Anna** (Virtudes), **Jonqueres** e **Nou** (Arcanjos) e **Sant Daniel** (Principado). A vinda destes Anjos "coincide" com o projeto da construção da muralha, e ao final de sua construção, cada um dos novos Anjos passou a residir na torre do portão que leva seu nome.

Durante as guerras com os Anjos Djinns muçulmanos, Kersez foi destruído e **Almek**, um Anjo Principado que vivia no distrito de Marte foi encarregado de substituí-lo como comandante da cidade, fato que desagradou Senzaek e Malin, que haviam tomado a cidade como pertencente a eles. Com Almek desceram à região da Catalúnia seis Anjos Protetores: **Makabeh**, **Menelus**, **Luviah**, **Janii**, **Esteven** e **Lucinah**.

Demônios

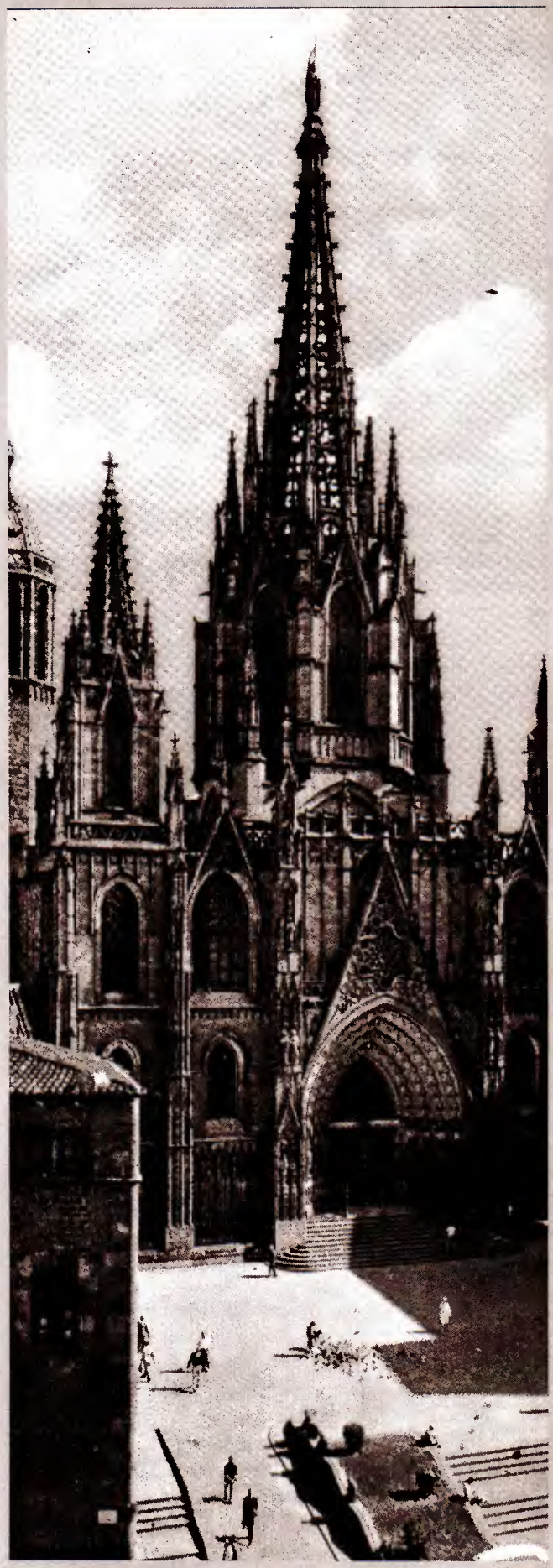
Aquel é o único Demônio poderoso que reside em Barcelona. Ninguém sabe exatamente quando ele nasceu, mas especula-se que tenha quase 2.300 anos.

Aquel permanece dormindo no interior da Igreja de Santa Maria no Barri Gotic, acordando a cada 3 anos para absorver algumas almas e voltar a dormir em algum outro lugar. Aquel possui centenas de seguidores em toda a Catalúnia, doze Demônios menores que o protegem diretamente e quase 50 Feiticeiras (entre membros da Ordem de Tenebras e das Brujas) na região (sendo 8 na cidade de Barcelona) durante a Idade das Trevas.

Vampiros

O primeiro Vampiro a pisar em Barcelona foi **Rafael Cortez**, um Strigoi descendente de Fallatonis, descendente de Baldassare, descendente de Strix, a primeira Vampira Strigoi. Cortez estabeleceu-se na cidade em 597 DC e permaneceu em Barcelona até 1.298, quando foi destruído por Juan Valdez. Durante todo o tempo em que esteve em Barcelona, Rafael Cortez criou dois Vampiros: **Ricard Ibañez** (em 1.018) e **Arnald Ballester** (em 1.106). Esses dois Vampiros escaparam da tomada de Barcelona pelos Templários em 1.298.

Durante a invasão dos muçulmanos na Ibéria, **Ezequias**, um Vampiro da 19ª geração Asimani (nascido em 107 AC) chegou à cidade junto com a Ordem Petra. Tornou-se amigo de Rafael Cortez e lutou contra os Templários durante a tomada de Barcelona. Foi derrotado, mas sobreviveu. Ezequias possui uma cria: **Lazanti**, criado em 902 DC (e pertencente à 29ª geração).



Templários

Os primeiros Templários vieram para Barcelona em 1.290, comandados por **Juan Valdez**, um dos líderes dos Hospitaleiros de Jerusalém. Encontraram entre as criaturas sobrenaturais da cidade um Vampiro de nome Cortez. A luta entre os templários e os servos de Cortez durou quase seis anos, até que finalmente conseguiram destruir Cortez em 1.298. Os Anjos e as Ordens místicas conseguiram manter-se afastados dosTemplários durante tais confrontos.

Com o tempo, Senzaek e Malin decidiram eliminar Almek do comando da cidade. Para isto, aproveitaram a visita de uma Dominação (**St. Gehard**) para erguer uma rebelião, "vazando" informações para os Templários, que atacaram a reunião dos Anjos durante o discurso de St. Gehard. Três Anjos foram destruídos (Portaferrisa, Nou e Orbs) e Almek foi destituído de seu poder. Para seu lugar, Saint Daniel foi chamado.

Apesar de estar afastado do comando, Almek não conseguiu ficar muito tempo longe do poder. Aproveitou uma chance para se estabelecer como membro da Inquisição, em um acordo com **Farrah**, Anjo Nimbus responsável pela Inquisição no sul da Espanha.

Graças à ligação de Almek com a Inquisição e com o Conselho do Arkanun Arcanorum, os padres nunca chegaram efetivamente a ameaçar as Ordens na cidade.

Saint Daniel permaneceu no poder, e Senzaek e Malin ficaram frustrados em sua tentativa de golpe.

A guerra da Inquisição contra as Bruxas foi famosa nessa região da Espanha, principalmente contra as seguidoras de Aquel e do Demônio Leonardo.

Arkanun Arcanorum

A chegada do Arcanorum na cidade ocorreu durante a expansão romana. Barcelona era uma cidade fortificada e nas fileiras dos soldados estavam membros da Ordem (Guerreiros) que acabaram estabelecendo-se na cidade. A segunda Cabala a reunir-se foi a Ordem de Luvithy (mais precisamente a dissidência intitulada Brujas) e algumas Feiticeiras da Irmandade de Tenebras. A relação entre essas Ordens têm sido relativamente pacífica, pois ambas as Escolas de Magia têm um inimigo comum muito mais perigoso para se preocuparem: a Inquisição.

Ordem de Salomão

No século XIV, a Ordem de Salomão estava muito bem estabelecida. **Klaus Fredeheim**, *Magister* da Ordem, está na cidade desde 1250 e ocupa o posto de Diácono Superior há mais de 30 anos. Sua calma e serenidade foram os elementos responsáveis pela manutenção da paz durante todos esses anos, mesmo com a presença constante da Igreja Católica.

A Ordem conta com a presença de 20 a 30 Magos, aumentando e diminuindo em número com as estações do ano, de acordo com as necessidades dos Rituais realizados. Os Magos mais importantes da Ordem são **Tiberius** e **Cessare** (esse último assassinado no verão, em circunstâncias misteriosas). Três *Hocluna* da Ordem (**Marcus Aureliano, Jose Diego** e **Pablo Martinez**) estão disputando o cargo de Diácono Oeste, embora Marcus seja o indicado oficial, Klaus declarou que enquanto as investigações sobre a morte de Cassare não oferecerem resultados, não haverá escolha de novo Diácono.

Brujas

Descendentes da Ménades Romanas, as Feiticeiras espanholas possuíam grande ligação com os espíritos da natureza. Na Ibéria, as Feiticeiras dividem-se em três grandes grupos: a Ordem das Ménades (voltadas para os espíritos da natureza), a Ordem de Luvithy (voltada para as forças negras) e a Ordem de Tenebras (bruxas necromânticas).

Em 1273, um Sabbat de 13 bruxas da Ordem de Luvithy conseguiu capturar um Vampiro Strigoi em Sevilha e fazer com ele uma experiência em busca da imortalidade. Como resultado, elas tornaram-se Vampiras, em uma Ordem denominada Brujas (as Bruxas). Por influência desse Sabbat, muitas outras Feiticeiras abraçaram a nova Ordem, o que ocasionou uma guerra entre as 13 Vampiras originais e as poderosas Bruxas da Ordem de Luvithy (conhecidas como *Fúrias*). Tal guerra durou pouco mais de 20 anos, e como resultado 4 das Vampiras foram destruídas, e as outras tiveram de refugiar-se em outras cidades européias.

As Bruxas que fazem parte desta Ordem são chamadas de Brujas, mas não são Vampiras. As remanescentes escolheram algumas de suas aprendizes e as tornaram Vampiras, mas sem os Rituais criados por Samantha, é impossível realizar a transformação.

Existe uma pequena Cabala de Brujas em Barcelona, formada por 13 Feiticeiras, entre as quais **Celestia** e **Carmem Vermell**, membros do Conselho dos Diáconos. Até onde se sabe, nenhuma das Brujas da cidade é uma Vampira.

Ordem Petra

A Ordem muçulmana apareceu pela primeira vez em Barcelona quando os mouros entraram na Ibéria, mas apesar da perseguição dos Templários, os Magos desta Ordem especializada em metais e lâminas mostraram-se voltados mais para a sabedoria e paz de Allah do que para a Guerra de Saladino. Fizeram amizade com a Ordem de Salomão e mantém-se em paz na cidade.

Seus principais representantes são **Julliet Mandallus**, uma das mais antigas *Feiticeiras das Sombras* da Ordem (nascida no século V. são poucos os que acreditam que ela seja realmente humana) e **Hussein Akhbar**, um Mago sedento pelo poder, que disputa com Marcus Aureliano o título de Diácono Oeste no Arcanorum.

Irmandade de Tenebras

A presença dessa Ordem na cidade é motivo de controvérsia. Muitos especulam que existam apenas seis ou sete membros da Irmandade e que eles estejam servindo de guardiões do sono de Aquel. Quase nunca são vistos e não se intrometem nas questões do Conselho. Apesar disso, muitos Magos especulam que sua influência na área dos portos seja muito grande.

Templo de Ísis e Osíris

Representado por três *Keter*, **Isaías**, **Salazari** e **Selmah**, a presença do Templo têm sido muito discreta. Preocupam-se mais com as relações dos comerciantes europeus e africanos (principalmente em produtos que chegam de navio provenientes do Cairo e imediações) do que com os problemas do Arkanun Arcanorum.

Ordem Mármore

Apenas um Mago dessa Ordem vive na cidade, **Benjamin Velasquez**, acompanhado de sua esposa. Benjamin reside fora dos limites das muralhas e costuma viajar muito para a África, em busca de manuscritos e pergaminhos para sua biblioteca.

Marranos

Os Marranos vivem na Juderia, o bairro judeu de Barcelona. São em número de quatro ou cinco e não têm dado trabalho ao Arcanorum. Dizem os rumores entre os Magos que um deles, o rabino **Rozanis**, estaria trabalhando secretamente com Marranos em Granada para a criação de um Golem.

Ordem de Luvithy

As três *Fúrias* que habitam a região da Catalúnia, **Rupeas**, **Leda** e **Dafni** são extremamente poderosas e estão em guerra mística com as Brujas. Não há nenhuma dessas Feiticeiras em Barcelona (e alguns estudiosos suspeitam que o verdadeiro *Coven* delas esteja em Arcádia e que as Fúrias venham a Terra apenas de tempos em tempos, em busca de material para seus Rituais necromânticos).

Rumores

- Os Templários só conseguiram destruir o Vampiro Strigoi Cortez com a ajuda de Aquel.

- Senzaek e Malin estão tentando encontrar uma forma de afastar Almek do poder, mas não conseguiram nada de concreto ainda por causa da influência dos Protetores.

- Cessare foi assassinado de maneira ritualística e seu espírito não pôde ser contactado, o que teria dificultado muito as investigações; além disso, Cessare tinha muitos inimigos pessoais, como os Marranos e Carmem Vermell.

- A influência da Ordem de Salomão diminui drasticamente no Inverno, quando muitos dirigem-se à França para a realização de certos Rituais.

- As *Fúrias* estão preparando um ataque muito poderoso com Hordas Demoníacas contra o Sabbat das Brujas.

- Juliett Mandallus ficaria muito prejudicada se Hussein Akhbar fosse elevado ao posto de Diácono, pois ambos estão disputando posições dentro da Ordem.

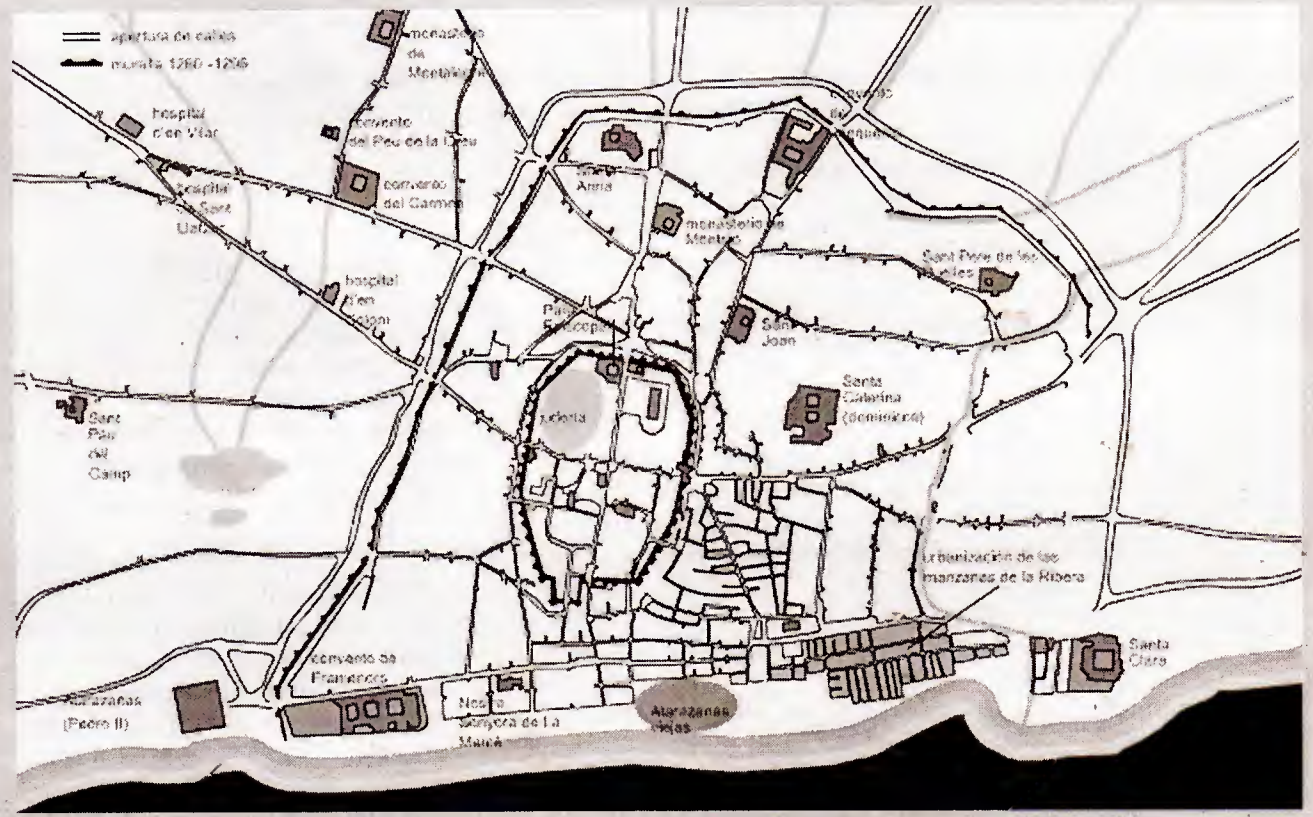
- Benjamin Velasquez e sua mulher são muito mais do que aparentam ser.

- Existe uma Succubus escondida na cidade, que está sendo perseguida por um poderoso Demônio.

- Isaías possui três cicatrizes paralelas na altura do pescoço sobre as quais ele jamais comenta.

- Aquel está na cidade em busca de um artefato muito poderoso chamado Ampulheta Romana, que dizem estar enterrado em alguma parte de Barcelona desde os tempos do Império, mas até a presente data, nem ele nem seus asseclas foram capazes de encontrá-la.

- Orbs não foi destruído pelos Templários, mas sim capturado e posteriormente vendido a um Mago de Lisboa.



Klaus Fredenheim

Diácono Superior (Ordem de Salomão)
CON 12, FR 12, DEX 12, AGI 11,
INT 19, WILL 21, CAR 16, PER 13
Magister da Ordem de Salomão do 16º nível
#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 28+32
Regenera 1 PV por rodada (anel de regeneração)

Perícias Principais: Astrologia 70%, Herbalismo 70%, Geografia 30%, Etiqueta 40%, Idioma/Ler e Escrever (Alemão 60%, Espanhol 40%, Latim 40%, Italiano 30%, Inglês 30%), Empatia 60%, Manipulação 50%, Liderança 50%, Lábia 50%, Pesquisa 40%, Alquimia 60%, Rituais 50%, Demônios 40%, Arkanun Arcanorum 40%.

Magias: 20 pontos de Magia, 8 pontos de Fé
Entender 4, Criar 2, Controlar 2, Spiritum 5, Arkanun 3, Humanos 2, Plantas 2, Ar 2

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de Magia são considerados 2)

Possui diversos Rituais e itens mágicos, entre eles uma Varinha de Bolas de Fogo (dano 10d6, 30 cargas)

Tiberius

Diácono Leste (Ordem de Salomão)
CON 10, FR 15, DEX 11, AGI 13,
INT 18, WILL 14, CAR 12, PER 21
Magister da Ordem de Salomão do 14º Nível
#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 24+28

Perícias Principais: Astrologia 60%, Herbalismo 60%, Geografia 60%, Etiqueta 30%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 70%, Latim 60%, Italiano 30%), Empatia 60%, Manipulação 70%, Liderança 40%, Lábia 50%, Pesquisa 40%, Alquimia 50%, Rituais 60%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 50%.

Magias: 18 pontos de Magia, 7 pontos de Fé
Entender 3, Criar 3, Controlar 4, Spiritum 3, Arkanun 3, Trevas 2, Plantas 1, Ar 1

Suas Magias relacionadas com Arkanun são somente de exorcismo/proteção.

Carmem Vermell

Diácono Sul (Brujas)
CON 17, FR 11, DEX 13, AGI 12,
INT 16, WILL 15, CAR 16, PER 13
Iniciada das Brujas do 13º Nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 27+13

Perícias Principais: Herbalismo 60%, Rituais 60%, Etiqueta 30%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 50%, Latim 40%, Francês 30%), Sedução 60%, Manipulação 70%, Lábia 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 50%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 45%.

Magias: 16 pontos de Magia
Entender 3, Criar 2, Controlar 1, Spiritum 4, Humanos 4, Arkanun 2, Plantas 1, Ar 1

Carmem possui uma marca de nascença na forma de uma meia-lua crescente vermelha, que dizem ser a fonte de seus poderes: ela percebe automaticamente quando alguém está mentindo perto dela.

Celestia Gratia

Diácono Norte (Brujas)
CON 12, FR 10, DEX 12, AGI 13,
INT 19, WILL 21, CAR 16, PER 12
Líder do Sabbat, Bruja do 15º Nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 21+9
Regenera 1 PV por hora

Perícias Principais: Herbalismo 65%, Astrologia 50%, Etiqueta 40%, Idioma/Ler e Escrever (Espanhol 60%, Latim 50%, Italiano 20%, Francês 40%), Sedução 60%, Manipulação 50%, Atuação 50%, Lábia 50%, Pesquisa 40%, Alquimia 60%, Rituais 60%, Demônios 30%, Arkanun Arcanorum 35%.

Magias: 18 pontos de Magia, 3 Pontos de Fé
Entender 2, Criar 3, Controlar 3, Spiritum 4, Trevas 2, Arkanun 2, Plantas 2, Ar 1

Jonqueres

Diácono das Sombras (Arcanjo)
CON 24, FR 24, DEX 17, AGI 19,
INT 19, WILL 21, CAR 15, PER 21
Anjo criado em 1045
#Ataques [2], IP 4 (armadura+pele), PVs 54+40

Perícias Principais: Astrologia 60%, Portais 50%, Herbalismo 60%, Geografia 60%, Idioma/Ler e Escrever (Enochiano 60%, Espanhol 70%, Latim 60%), Empatia 60%, Manipulação 60%, Liderança 50%, Lábia 50%, Pesquisa 60%, Alquimia 50%, Rituais 40%, Demônios 30%, Arkanun Arcanorum 20%, Cidade de Prata 30%.

Poderes (30): Força 3, Constituição 3, Asas Astrais 2, Bênção (Cura, abençoar, Água Benta), Controle Mental (Hipnosis, Leitura de Auras, Previsão), IP 2, Proteção vs. Fogo 3, Telecinésia 2, Glifo (Marca, Proteção contra mortais), Regeneração 4, Eterealidade, Magias 2

Magias: 3 Pontos de Magia, 3 Pontos de Fé
Ar 3, Luz 2,

Almek

Conselheiro
CON 34, FR 35, DEX 15, AGI 21,
INT 29, WILL 21, CAR 21, PER 17
Anjo Criado no século IX
#Ataques [3], IP 6, PVs 74+40
Regenera 1 PV a cada 90 min.

Perícias Principais: Espada de Fogo 80/80, Rituais 60%, Etiqueta 30%, Sedução 60%, Manipulação 70%, Lábia 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 50%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 45%.

Poderes (50): Força 6, Constituição 6, Agilidade 3, Inteligência 4, Carisma 1, Asas Astrais 1, Controle Mental (Hipnosis, Blenden, Leitura de Auras, Previsão, Mentira, Atração, Vanish, Localização, Sonhos, Lockvogel, Mediunidade, Telepatia, Controle de Multidões), IP 4, Imunidade a doenças, Alimentos, Máscara, Comunhão, Regeneração 4, Pode falar qualquer língua da Terra.

Imune a ferimentos não mágicos, enxerga em preto e branco, não possui sensações.



Paris

Paris

Localização: Norte da França
População: 50.000 habitantes
Língua: Francês
Economia: Comércio de bens de consumo básicos (alimentos, roupas e utensílios em geral) e do dinheiros dos nobres que estudavam nas Academias.
Quem manda: Burgomestre François D'Alambert
Quem realmente manda: O rei Felipe (o belo) e o Papa Inocêncio V.
Arkanun Arcanorum: Paris é uma região muito importante para o Arcanorum, pois tornou-se o centro administrativo, intelectual e judicial do reino dos Francos. A enorme quantidade de universidades em Paris serve como campo de recrutamento entre as Ordens Místicas. Existem cerca de 60 a 80 Magos em Paris e as principais Ordens são a Escola de Yamesh, Ordem de Salomão e Ordem Luft, mas muitas outras estão presentes.
Diáconos: Paris possui 6 Diáconos, todos envolvidos direta ou indiretamente com o Clero. O Selo está prestes a entrar em guerra interna, por causa da recente acusação de heresia aos Cavaleiros Templários.
- **Superior**: Guillaume de Saint-Pathus (Yamesh)
- **Leste**: Guillaume de Machaut (Ordem de Salomão)
- **Sul**: Denis Foulechat (Casa de Chronos)
- **Oeste**: Lorraine (Ordem Luft)
- **Norte**: Pierre de Chelles (Anjo)
- **Sombras**: Laureen Thorn (Ordem de Salomão)

Conselheiros: Madelein (Serafim)

Paris foi fundada no século III AC, como um acampamento localizado em uma ilha no rio Sena (hoje chamada *Île de la Cité*) e era habitada por uma tribo gálica chamada Parisii. O primeiro nome registrado para a cidade foi Lutetia. Quando os romanos chegaram, os Parisii estavam suficientemente organizados para terem suas próprias moedas cunhadas.

Julio Cesar escreveu em 52 AC que os habitantes queimaram sua cidade, ao invés de renderem-se aos romanos. No século I, Lutetia cresceu e espalhou-se ao longo da margem esquerda do Sena, seguindo o padrão de construção das cidades romanas, de ruas retas e prédios públicos como banhos, anfiteatros e um fórum.

Quando as Invasões Bárbaras começaram no século II, a cidade localizada na margem esquerda foi destruída e seus habitantes tiveram de procurar refúgio na ilha (ao redor da qual construíram uma muralha de pedra). A partir do século VI, a cidade ficou conhecida como Paris.

No século V, a Igreja de St. Denis foi construída na cidade, em homenagem ao primeiro bispo local. A Igreja estava localizada no *Carrefour des Goblins*, um antigo sítio arqueológico que alguns sábios diziam ser um portal para Arcádia, fechado há muitos anos.

A população e o comércio de Paris aumentou bastante com o passar do tempo até que, em 1050, foram formadas as primeiras Guildas (açougueiros, mercadores e navegantes). Em 1141 a coroa vendeu os portos da cidade à Guilda dos navegadores, confirmando seu "direito antigo" de monopolizar o comércio no rio Sena.

Durante o reinado de Felipe II (1179-1223), Paris foi muito melhorada. Ruas foram pavimentadas, a muralha da cidade foi ampliada e um número grande de novas cidades próximas foram se desenvolvendo nas regiões vizinhas. Em 1200 foi fundada a Universidade de Paris, com o apoio do rei e das Guildas. A partir desse período, Paris foi dividida em três setores: na margem direita, ficavam os Mercadores, na Ilha ficava a *Cité* e na margen esquerda ficavam as universidades e academias.

A partir de então, muitos outros colégios foram fundados, como o de Sorbonne (em 1257).

No século XIV, o desenvolvimento de Paris foi prejudicado pela Guerra dos Cem Anos e pela Peste Negra. Os intelectuais da cidade tentavam, em vão, encontrar uma cura para a doença. Em 1314, o conselho da cidade enfrentou severos problemas internos, com a prisão de 140 Cavaleiros Templários, acusados de heresia.

Notre Damme

Precedida de um templo Gallo-romano para o deus Júpiter, e de uma Igreja Romanesca, a construção da Notre-Damme de Paris começou em 1163, durante o reinado de Louis VII. O Papa Alexandre III colocou a pedra fundamental da Igreja. Notre-Damme substituiria a igreja de St. Etienne (construída em 528). A Igreja demorou quase duzentos anos para ficar pronta, sendo finalizada apenas no início do século XIV.

Outras igrejas famosas são a catedral de St. Michel, de St. Armand e St. Marcel (antiga base dos Templários, antes da Guerra com a Inquisição).

As Catacumbas

Construídas durante o século X, as catacumbas e o sistema de esgotos da cidade servem como um imenso labirinto que percorre quase todo o subsolo da cidade.

Muitas das Ordens religiosas utilizam-se desses corredores para conseguir passagens discretas entre as Igrejas ou, em caso de invasão, fugir em segurança. Ao longo das décadas, galerias, salas e corredores secretos foram sendo construídos. No século XIV, as catacumbas parisienses formavam um complexo tão grande que poucos se aventuravam em seus andares mais inferiores.

Anjos

Paris foi considerada desde a sua fundação como um ponto extremamente importante para a Cidade de Prata, pela sua localização (no coração da Europa).

Os dois primeiros Anjos enviados pelo Conselho à Paris foram **Pierre de Chelles** e **Jean Ravy**, no século V, encarregados de proteger a Igreja de St. Denis e cuidar da cidade. Nos próximos séculos, cerca de vinte a trinta Anjos migraram para a cidade, estabelecendo-se em uma torre astral, construída sobre uma nuvem que paira nos arredores da cidade. Essa torre, chamada *Tour de Connaissance* (a torre do Conhecimento) e coordenada por um Magistrati chamado **Luckas**.

Paris também é muito conhecida por abrigar um dos principais portais para os Reinos de **Madelein**, a deusa dos Sonhos, terceira em comando no Reino do Sonhar Europeu.

Pouco interessada nos assuntos celestiais, Madelein procura nos humanos algo que Anjos e Arcanjos não possuem: sentimentos. Os antigos a conheciam como a Senhora dos Bons Sonhos, ou Archange des Rêves.

Madelein vive em uma torre nas fronteiras entre Paradísia e a Terra, lugar que somente pode ser alcançado pelos mortais durante o sono, quando o espírito vaga entre as dimensões. No ano de 1130, alguns Alquimistas conseguiram entrar em contato com Madelein e alertaram-na sobre os Demônios que começavam a surgir na França, e também nos sonhos dos mortais. Temendo que seu reino pudesse ser invadido, Madelein privou-o da passagem natural que qualquer pessoa poderia usar durante o sono. Agora, somente com poderosos Rituais é possível entrar em seus domínios e apenas em certas épocas do ano. Apesar disto, Madelein não perdeu sua curiosidade a respeito dos humanos, visitando a Terra periodicamente.

Demônios

Existem poucos Demônios vivendo em Paris. A maioria deles permanece escondido nas catacumbas ou disfarçados entre os humanos. A concentração de Ordens religiosas/místicas (como a Escola de Yamesh) e a proximidade de uma Torre espiritual angelical afasta aventureiros e curiosos da cidade. Aqueles que permanecem, porém, são porque possuem poder suficiente para se manterem incógnitos.

Vampiros

Os Ekimmus são os Vampiros principais da cidade. Vivendo ns catacumbas da Igreja de Notre-Damme, eles chamam a si mesmos de Les Vampires e consideram-se servos de Satan. Muitos deles não têm idéia de sua natureza, acreditando simplesmente que são Demônios.

O Vampiro mais antigo de Paris é **Marius**, um dos ancestrais Ekimmus da Europa. Nascido na Gália nos primeiros séculos depois de Cristo, Marius está dormindo o Sono dos Mortos há quase uma década, protegido por cinco de suas crias, que são os únicos Vampiros da cidade.

Eventualmente, outros Vampiros estabelecem-se na cidade, mas dificilmente ficam muito tempo.



Templários

Os Templários têm enfrentado grandes problemas nos últimos anos. No início do século, 140 Templários foram capturados pela Inquisição na França. A razão real dessa captura foi o fato dos Anjos Nimbus de Avignon terem descoberto o plano dos Templários de estabelecer bases fortes na França para atacar os Nimbus em seguida.

Servos de Baphomet

Esse foi um dos grupos mais atacados pelos Nimbus de Avignon. Coordenados pelo Demônio Baphomet, os Cavaleiros enfrentavam a Irmandade de Tenebras, que julgavam responsáveis pela Peste Negra, quando foram atacados pelos Inquisidores.

Com muitos de seus membros capturados, os Templários tiveram de se retirar para as catacumbas e bases secretas, para reestabelecerem suas prioridades.

Após ser capturado, Jacques de Molay concedeu seu direito a líder à **Jean-Marc Larmenius**, reconhecido como o novo Grão Mestre da Ordem. Jean reuniu os Cavaleiros que estavam dispersos e os organizou novamente, dessa vez como uma Ordem secreta, reunindo membros dos Templários, Hospitalários e outros cavaleiros.

Arkanun Arcanorum

Paris tem sido um barril de pólvora para a Grande Fraternidade Branca pois seus Diáconos estão presos entre a Peste Negra, a Guerra dos Cem Anos e a guerra entre a Inquisição e os Templários (apoiada pela Escola de Yamesh e atacada pelos Magos da Ordem de Salomão).

Escola de Yamesh

Os sacerdotes da Escola de Yamesh apoiaram os Anjos da Cidade de Prata desde o início da expansão do Império Romano e foram os primeiros a se estabelecerem na *Île de la Cité*, assim que as primeiras fortificações foram erguidas. Os sacerdotes dessa Ordem foram responsáveis pelos primeiros contatos com os Druidas e com os celtas, aprendendo o Caminhos das Plantas e dos Animais. O padre **Elliot Bashor** foi o primeiro sacerdote da Escola em Paris e, mesmo após sua morte, seu espírito manteve-se na cidade, aconselhando os futuros sacerdotes da Ordem.

Em 1302, através de seus contatos com o papado, os membros da Escola de Yamesh descobriram um plano dos Templários para destruir as bases da Igreja em Avignon, e não avisaram o Conselho, permitindo assim que os Templários que estavam na cidade fossem atacados e capturados pelas milícias da Inquisição.

Isso gerou uma grande discussão entre **Guillaume de Saint-Pathus** e Guillaume de Machaut, sobre se o Conselho deveria ou não intrometer-se nas questões mundanas. O apoio dado pelos Magos da Ordem de Salomão aos Templários e o apoio dado aos Anjos Nimbus pela Escola de Yamesh está a ponto de tornar a questão uma guerra mística. Saint-Pathus é o Diácono Superior da cidade há quase vinte anos e nunca enfrentou uma crise tão grande dentro do Selo Parisiense.

Ordem de Salomão

A Ordem de Salomão passou a fazer parte de Paris apenas no final da expansão romana. Apesar de ter dois Diáconos (**Guillaume de Machaut** e **Laureen Thorn**), possui muito menos força política do que a Escola de Yamesh. O apoio que a Ordem tinha de Roma ficou muito enfraquecido diante do papa de Avignon (um Anjo Obscuri Nimbus), que praticamente controla o Rei da França e a Inquisição Francesa.

Guillaume é um dos mais experientes *Magisters* da Ordem e, se não fosse por sua intervenção em um dos momentos mais críticos, seriam mais numerosos os Templários capturados no ataque da Inquisição.

Laureen Thorn, uma ruiva de cabelos cacheados e olhos azuis, é Keter da Ordem e Diácono das Sombras em Paris e uma das mais importantes personagens dessa cidade. Laureen nasceu com um dom muito raro que os sábios chamam de *Afinidade com Fadas*. Na verdade, muitas das fadas francesas consideram Laureen como uma embaixadora humana em Arcádia. Além disso, ela é a única Diácono capaz de entrar e sair de Arcádia (e também dos Reinos de Madelein) sem o auxílio dos complexos Rituais utilizados pelos outros Magos. Laureen serve de contato entre os dois mundos.

A Ordem de Salomão na França já estava muito enfraquecida devido à tentativa de combater a Peste Negra, sem resultados práticos, e o conflito com a Escola de Yamesh apareceu na pior hora possível.

Ordem Luft

A Ordem possui apenas sete Magos instalados na cidade, todos vivendo em uma mansão localizada à margem direita do rio Sena. **Lorraine** é a Feiticeira mais experiente da Ordem. Filha de uma fada e de um humano, é uma das maiores amigas de Laureen e protetora das fadas da região norte da França. Dizem que Lorraine conhece **Morgana Le Fey** e a **Rainha Mab**, e que às vezes desaparece durante semanas sem dar notícias de seu paradeiro.

Irmandade de Tenebras

Acusada de ser uma das causadoras da terrível Peste Negra, a Ordem está tentando provar ao Arcanorum que não é responsável pela doença.

O único representante da Ordem na cidade é um Nosferatu chamado **Wilhelm**. Wilhelm viveu no século XII, e seu único pecado foi ter nascido filho de um dos mais odiados inimigos de **Graf Orlock**, o primeiro Nosferatu. Foi transformado em um monstro como vingança contra seu pai e fugiu para o norte da França para não envergonhar sua família de nobres germânicos.

Wilhelm foi acolhido pela Ordem e tornou-se um dos mais dedicados aprendizes de Magia, em 1206. Após mais de um século estudando as artes Arkanas, Wilhelm é hoje um dos mais respeitados Magos dentro da Ordem, mas sua aparência assustadora e as lendas a seu respeito fazem com que os outros Magos evitem sua presença.

Wilhelm vive nas catacumbas da *Île de la Cité*.

Casa de Chronos

A Casa de Chronos passou a atuar em Paris após a criação das primeiras universidades. É uma Ordem estritamente acadêmica e não está muito envolvida nas políticas do Arkanun Arcanorum em Paris.

Mantém muitos contatos com a Grécia, Roma e a Espanha e seus estudiosos estão sempre viajando entre esses locais e aprendendo o máximo que podem das universidades. Existem cerca de dez a doze membros atuantes em Paris e seu líder é **Denis Foulchat**.

Druidas

Os Feiticeiros celtas estavam na região antes da chegada dos romanos e apesar dos primeiros desentendimentos, acabaram entrando em contato com os Magos romanos durante o domínio do Império.

Os druidas nunca confiaram no Arcanorum e sempre tentaram manter-se afastados da política dos Feiticeiros, mas a presença das universidades fez com que os druidas voltassem a se interessar pelos desafios e pelo conhecimento que poderiam adquirir nelas. Nos últimos anos, porém, os druidas têm auxiliado os Magos da Casa de Chronos e da Ordem de Salomão em uma tarefa muito mais complexa: a cura da Peste Negra.

Rumores

- Em Paris, existia um Mago que possuía uma chave prateada capaz de abrir portas para o Reino dos Sonhos. Esse Mago foi capturado pela Inquisição e a chave perdeu-se, podendo estar em qualquer lugar da cidade.

- O fato dos Vampiros de fora da cidade permanecerem por pouco tempo em Paris tem a ver com um suposto acordo entre Madelein e Wilhelm, que ninguém sabe exatamente qual é.

- A Peste Negra tornou-se um problema tão grave que o Arcanorum considerou pedir auxílio a **Beneditto** (Mago Veneziano da Ordem de Salomão). Os druidas ameaçaram abandonar a ajuda caso ele fosse contatado.

- A Ordem de Dagon já foi influente na cidade, mas com a expulsão de dois de seus principais Magos para Londres (**Kyle Blanc** e **Stelford De Ville**), os outros necromantes tiveram de buscar refúgio em cidades próximas (e os rumores dizem que estariam preparando uma vingança contra o Conselho da Cidade).

- Recentemente, quatro Anjos Recíperes (os Anjos encarregados de guiar as almas mortais) foram enviados para as proximidades da *Tour de Connaissance*, o que significa que o Conselho da Cidade de Prata espera uma grande quantidade de mortos nos próximos tempos.



Guillaume de Saint-Pathus

Diácono Superior
CON 13, FR 15, DEX 14, AGI 13,
INT 19, WILL 16, CAR 16, PER 12
Mago de Yamesh do 18º nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 32+18
Possui 2D de proteção contra Magias

Perícias Principais: Cabala 60%, Astrologia 60%, Herbalismo 60%, Heráldica 40%, Línguas (Francês 60%, Latim 50%, Grego 50%, Hebraico 40%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Liderança 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 20 pontos de Magia, 10 Pontos de Fé
Entender 3, Criar 4, Luz 4, Humanos 4, Ar 4, Água 1
Possui diversos Rituais voltados para a proteção e aprisionamento de criaturas e entidades demoníacas.
Possui o Aprimoramento *Alma Pura*.

Guillaume de Machaut

Diácono Leste e Magister da Ordem de Salomão
CON 15 (21), FR 15 (21), DEX 12, AGI 13,
INT 16, WILL 17, CAR 13, PER 13
Mago de 14º nível
#Ataques [2], IP 4 (Rituais), PVs 29+28
Espada Longa 70/70 dano 1d10+4
Possui imunidade ao Caminho do Fogo

Perícias Principais: Cabala 70%, Astrologia 70%, Herbalismo 50%, Heráldica 50%, Línguas (Francês 60%, Inglês 50%, Latim 50%, Grego 50%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Arcanorum 50%.

Magias: 18 pontos de Magia, 7 pontos de Fé
Controlar 3, Criar 1, Luz 4, Humanos 4, Ar 4, Água 3
Dizem que possui um conjunto de amuletos e anéis de prata e ametista que, quando utilizados em determinadas circunstâncias, fazem com que Guillaume de Machaut receba um bônus de +6 em FR e CON.

Denis Foulchat

Diácono Sul e Irmão da Casa de Chronos
CON 17, FR 14, DEX 16, AGI 13,
INT 15, WILL 21, CAR 17, PER 16
Mago do 17º nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 32+17

Perícias Principais: Cabala 70%, Astrologia 70%, Herbalismo 50%, Engenharia 40%, Heráldica 50%, Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Liderança 50%, Lábia 60%, Pesquisa 80%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Arkanun Arcanorum 50%.

Denis é capaz de falar, entender e escrever em qualquer língua humana não mágica.

Magias: 19 pontos de Magia, 9 pontos de Fé
Controlar 3, Criar 1, Animais 4, Humanos 4, Ar 4, Água 3, Luz 1, Trevas 1.

Irmão Foulchat (como é chamado) possui um filhote de dragão branco como Familiar, que o acompanha em todas as suas jornadas e reuniões.

Lorraine

Diácono Oeste
CON 14, FR 12, DEX 21, AGI 21,
INT 14, WILL 16, CAR 19, PER 21
Fada
#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 14+14

Se Lorraine chegar a zero PVs, ela retorna a Arcádia, e não pode voltar à Terra durante sete semanas.

Possui 3D de proteção contra Magias de Trevas

Perícias Principais: Arcádia 60%, Rituais 40%, Astrologia 40%, Herbalismo 40%, Línguas (Francês 60%, Latim 50%, Grego 50%, Élfico 40%, Faerico 50%), Etiqueta 60%, Empatia 40%, Sedução 50%, Liderança 50%, Lábia 60%, Pesquisa 30%, Alquimia 40%.

Magias: 20 pontos de Magia
Entender 3, Criar 4, Luz 4, Luz 4, Humanos 3, Ar 4, Água 1, Spiritum 1,
Possui apenas Magias de proteção, localização e detecção, não possuindo nenhum Ritual de ataque direto.
Possui o Aprimoramento *Afinidade com Fadas*.

Laureen Thorn

Diácono das Sombras
CON 12, FR 12, DEX 11, AGI 14,
INT 13, WILL 15, CAR 19, PER 12
Feiticeira do 8º nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 20+16
Adaga 40/40 dano 1d6+paralisia (6D)
Possui 2D de proteção contra Magias de Arkanun.

Perícias Principais: Arcádia 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 50%, História 40%, Línguas (Francês 60%, Latim 50%, Faérico 40%, Élfico 40%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Sedução 50%, Atuação 30%, Lábia 40%, Pesquisa 40%, Alquimia 30%, Rituais 30%.

Magias: 12 pontos de Magia, 4 pontos de Fé
Criar 3, Entender 3, Criar 1, Luz 4, Ar 1
Possui o Aprimoramento *Afinidade com Fadas*.

Madelein

Anjo dos Sonhos e Conselheira do Selo Parisiense
Madelein tem cerca de 4.000 anos de idade.
CON 52, FR 12 (50), DEX 21, AGI 31,
INT 31, WILL 30, CAR 19 (40), PER 25 (50)
#Ataques [nem tente], imune a armas não-mágicas
IP 8 (Rituais), PVs 100 (Madelein retorna ao Reino dos Sonhos se seus PVs forem reduzidos a zero).

Apesar de não realizar a Magia da forma como conhecemos, possui imunidade à Magia mundana.

Perícias Principais: Madelein pode fazer qualquer pergunta a qualquer sábio, estudioso ou conselheiro que esteja em seu Reino de Sonhos, mas isso pode demorar algumas rodadas.

Madelein NUNCA irá se intrometer em assuntos mundanos, sejam de combates, disputas ou interesses pessoais. A única razão que a faz permanecer como Conselheira de Paris é manter o Reino dos Sonhos a salvo dos Demônios de Arkanun e Infernun.



Londres

Londres

Localização: Sudeste das Ilhas Britânicas
População: 20.000 habitantes
Língua: Inglês
Economia: Comércio com outras cidades inglesas, em especial Oxford, Cambridge, Norwich e Bristol.
Quem manda: Edward Longshanks.
Quem realmente manda: O *Conselho*. Longshanks comanda todas as decisões envolvendo o mundo mortal, mas não tem conhecimento sobre os seres sobrenaturais da cidade.
Arkanun Arcanorum: Compreende aproximadamente 35 membros. As principais Ordens são: Ordem do Graal, Ordem de Salomão, Ordem Luft e Druidas.
Diáconos: Londres possui 5 Diáconos. O posto de Diácono Superior foi oferecido para Merlin, que o recusou. Desde então, nenhum outro Feiticeiro quis ocupar o posto, que permanece vazio até os dias de hoje.
Em casos mais problemáticos, Merlin comparece no Selo do Arkanun Arcanorum para aconselhá-los (como no recente ataque dos Magos do Vácuo à cidade, que resultou no confronto entre Mathias Szackmary e Merlin)
- **Superior**: Vago (Merlin)
- **Leste**: Harold Winston (Ordem do Graal)
- **Sul**: Sir. Frederick York (Ordem de Salomão/Luft)
- **Oeste**: Lady Claire (Ordem do Graal)
- **Norte**: Lady Evelyn (Ordem do Graal)
- **Sombras**: Belethil (druida)

Conselheiros: Kravinoth (Vampiro), Ieiael (Trono)

De certa forma, a história medieval de Londres começa no dia de natal de 1066, quando William, o conquistador, foi coroado rei da Inglaterra, em uma cerimônia na recém terminada Abadia de Westminster, três meses após a batalha de Hastings.

William concedeu aos cidadãos de Londres privilégios especiais, mas ao mesmo tempo construiu um castelo na região sul, para manter a cidade sob controle. Esse castelo foi expandido por reis posteriores, até tornar-se o complexo conhecido como *Tower of London*.

A Torre era a residência real e não muito tempo depois também foi transformada em prisão. Além disso, o complexo abrigava esboços de um zoológico, sala do tesouro e sala da guarda real.

Em 1097, William II começou a construção do Westminster Hall, próximo à abadia do mesmo nome.

O Hall seria a base do novo palácio de Westminster, a residência real durante a Idade Média. Com a morte de William, seu irmão Henry precisava do apoio dos mercadores de Londres para manter-se no trono. Em troca, deu a eles o poder de eleger xerifes e cobrar taxas dentro da cidade e região. Em 1123, a Igreja de São Bartolomeu foi fundada em Londres, seguida rapidamente por outras abadias. Até o século XIV, outras doze abadias e Casas Templárias seriam fundadas na cidade e nas imediações, sendo as mais famosas Greyfriars, Whitefriars e Blackfriars.

No século XIV, a população de Londres chegou a quase 25.000, contando visitantes e comerciantes que passavam diariamente pela cidade.

Em 1176, a ponte de Londres foi construída sobre o Tâmisa, mas como a ponte era estreita demais, o tráfego intenso de carruagens e carroças era feito através de barcos entre as margens do rio.

Ao contrário de cidades próximas como Oxford, Cambridge ou Norwich, Londres mantinha-se estável politicamente. Com as batalhas de York e os conflitos com os escoceses, o norte da Bretanha estava muito perigoso para se viver.

Longshanks

O Monarca Edward Longshanks é o governante da cidade, conseguindo fazer a melhor conecção entre a coroa e os camponeses de todos os tempos. Sua política de mão de ferro era temida por seus opositores, mas adorada pelo povo. Durante seu reinado, reformou o governo e definiu a política externa da Inglaterra.

Edward manteve o conceito de comunidade, e apesar de agressivo, manteve muito bem seus objetivos como legislador e sucessor de Henry II. Dividiu a administração em quatro partes: a Chancelaria (criava documentos legais), a Exchequer (cuidava da confecção de dinheiro, finanças e cobranças), Household (administradores, contabilistas e organizadores burocráticos) e o Conselho (um conselho de sábios que sempre acompanhava o rei).

Edward mantinha uma política externa agressiva, incluindo uma campanha para controlar as terras de Llywelyn, em Wales. Conforme ia avançando, suas tropas construiam castelos mais e mais distantes da capital, para garantir suas conquistas. Esses terrenos foram chamados Shire e tinham uma certa autonomia. A maioria das cidades dessas regiões, porém, eram comandadas por chefes celtas (que sofriam influências dos druidas) ou barões interessados em suas próprias ambições.

Longshanks manteve seus territórios na França através da diplomacia, mas percebe-se que os tempos de paz não durarão muito...

O envolvimento de Edward com a Escócia estava delicado. O país desenvolveu uma organização feudal, similar ao encontrado em Wales, mas coordenados por clãs. Após a morte do rei escocês Alexander III, passou a ocorrer sucessivas disputas pelo poder na Escócia.

Edward tentou dominar a região, intercedendo como senhor feudal dos *Landlords* Escoceses.

Em 1296, Edward invadiu a Escócia e enfrentou o líder da resistência Willian Wallace, que derrotou suas tropas em combate. Em seguida, Wallace atacou e conquistou várias cidades ao norte da Inglaterra.

Anjos

Os Anjos já estavam na Inglaterra desde a época do Império Romano e acompanharam com grande atenção o desenvolvimento da cidade. Os dois Anjos mais antigos são **Ieiael**, Trono com mais de 4000 anos de idade que vive em um castelo sobre as nuvens próximas a Londres e **Redael**, Anjo Principado criado no início do Império Romano, que atua como protetor da região ao sul da Inglaterra. Ambos coordenam cerca de dez ou doze Anjos que permanecem na região, auxiliando no que for necessário.

Alephia é uma Captare que vive no sul da Inglaterra e é vista nas regiões próximas a Londres e Oxford com uma certa freqüência.

Os Santos mais antigos que vivem nas Ilhas são **St. Andrew** (patrono da Escócia), **St. David** (patrono de Wales) e **São Jorge** (Patrono da Inglaterra).

Demônios

A Bretanha não é conhecida por sua influência dos Demônios do Inferno. Ao contrário da Ibéria e da Germânia, onde as Bruxas e Feiticeiros necromantes conjuravam e realizavam pactos com entidades demoníacas, a Bretanha foi assombrada muito mais por espectros e por criaturas foragidas de Arcádia do que por Demônios propriamente ditos.

A não ser pelo fato de **Merlin** ser filho de um Demônio e uma humana, poucos eventos foram influenciados diretamente por eles. Os necromânticos permanecem isolados em Cabalas afastadas dos centros urbanos e os Demônios refugiados de Arkanun não entram em confrontos com os Anjos.

Vampiros

O primeiro Vampiro a pisar em Londres (e alguns dizem que nas próprias ilhas britânicas) foi **Kravinoth**, um Vampiro Strigoi, descendente de Ludmilla, descendente de Flavius, descendente de Baldassare, descendente de Strix.

Kravinoth foi criado na primeira metade do século IX, mas aportou em Londres em 1048. No espaço de um século, outros cinco Vampiros chegaram às ilhas: **Patrick Purpleskull** (Vrikolakas), **Henrich** (Strigoi), **Mithrius** e **Grazielle** (Ekimmu) e **Gustaff** (Nosferatu), mas desses, apenas Kravinoth têm residência em Londres.

Fadas

As Ilhas Britânicas sempre foram áreas de influência de Arcádia, em especial no norte e nas regiões próximas aos círculos de pedra.

Uma das mais poderosas fadas em atividade é **Morgana Le Fey**, embora ela raramente apareça no sul da Ilha, preferindo enviar suas discípulas.



Templários

Quando os Templários foram acusados de heresia, e um grupo de Cavaleiros foi capturado e queimado vivo na França, incluindo o Grão Mestre Jacques de Molay, por ordem do Rei Felipe e do Papa de Avignon, o Rei da Inglaterra, a princípio, não os atacou, como a Igreja gostaria, mas a pressão dos bispos e Inquisidores têm sido intensa.

Muitos Templários fugiram para a Escócia, onde o Cavaleiro **Robert de Bruce** os acolheu, e puderam se estabelecer novamente.

Jacques de Molay concedeu seu direito a líder dos Templários à **Jean-Marc Larmenius**, reconhecido como o novo Grão Mestre da Ordem. Jean reuniu os Cavaleiros que estavam dispersos e os organizou novamente, desta vez como uma Ordem secreta, distante das garras dos Nimbus e da Inquisição de Avignon.

Na Inglaterra, além de auxiliar a Ordem do Graal, os Templários enfrentam criaturas foragidas de Arcádia, como Trolls e Ogres.

Arkanun Arcanorum

O Arkanun Arcanorum foi organizado na Inglaterra ainda no período de expansão romana, quando os primeiros Cavaleiros da Ordem de Salomão chegaram junto com as legiões romanas e estabeleceram contatos com os druidas e Feiticeiros da Ordem Luft.

Foi o Arcanorum britânico quem levou à Roma os primeiros Rituais do Caminho das Plantas e Animais, antes restritos às Feiticeiras adoradoras das deusas Fauna e Flora. A relação entre os Magos do Império e os Magos das Ilhas sempre foi muito forte, em especial devido aos vários problemas causados pelas Feiticeiras de Arcádia (em especial Morgana Le Fey) e a Ordem do Vácuo.

No século VI, Arthur e Merlin fundaram a Ordem do Graal, composta de Cavaleiros e de alguns Feiticeiros que auxiliaram o Arkanun Arcanorum em tempos problemáticos. Pode-se dizer que o Graal protege o Arcanorum e vice-versa.

Ordem de Salomão

A mais antiga Ordem de Magos na Ilha, a Ordem de Salomão está muito bem estabelecida na Inglaterra. **Sir Frederick York**, *Magister* da Ordem, está na cidade desde 1271 e ocupa o posto de Diácono Sul há quase 15 anos. Nascido em York, dizem que ele é um dos maiores Feiticeiros da Ilha. Estudou Magia na Escócia, com o Mago da Ordem Luft chamado **Erick Munne**, até que esse foi assassinado por **Richard McGregor**, a serviço dos Ingleses. Frederick migrou para Edingburgh, onde passou a estudar a Árvore da Magia com os membros da Ordem Luft, até tornar-se *Grão Mestre* da Ordem na Escócia (existem apenas doze homens com esse título no mundo, e somente dois nas Ilhas Britânicas).

Frederick mudou-se para Londres, onde entrou para a Ordem de Salomão, com o objetivo de fortalecer a Irmandade e forçar uma cooperação entre o Arkanun Arcanorum e a Ordem Luft, tão necessária nesses tempos terríveis.

Ordem Luft

Presente no Norte da Ilha desde o período dos Vikings e Magos Nórdicos, a Ordem Luft sempre esteve presente nas sombrias mesas de discussão do Arcanorum, embora sempre desconfiasse dos romanos e de seus enviados.

Inimigos políticos da Casa de Chronos e da Ordem de Salomão desde a cisão da Ordem Luft em 1217, a disputa entre os Magos da Ordem e o Conselho de Roma estava tão acirrada que temia-se uma guerra mística.

Frederick York foi o Mago responsável pela união das duas Ordens, tornando-se ao mesmo tempo *Grão Mestre* da Ordem Luft e *Magister* da Ordem de Salomão.

Além dele, temos como figuras importantes na Inglaterra **Sir Charles Withe**, Diácono Superior em Norwich (e *Grão Mestre* da Ordem Luft) e **Lady Clarisse deChamps**, Diácono Leste em Oxford.

Ordem do Graal

Fundada no século VI, a Ordem têm sido um dos mais importantes protetores das ilhas. Composto em sua maioria esmagadora por Cavaleiros sem poderes místicos, a Ordem conta com cerca de 6 a 7 Magos, dos quais todos fazem parte dos Conselhos em diversas cidades; três deles em Londres (**Harold Winston**, **Lady Claire** e **Lady Evelyn**). Outro membro conhecido do Graal, que faz parte do Conselho de Cambridge é **Roderick Leeland**, Cavaleiro Templário e Membro do Graal, falecido em 1118 cujo espírito protege o Templo de Cambridge.

Druidas

Nativos das Ilhas, os feiticeiros celtas conhecem os segredos mais obscuros da Bretanha. Apesar de fazerem parte do Arcanorum, os druidas vêem com extrema desconfiança qualquer iniciativa dos "Magos do Império romano", mesmo no século XIV.

Os Druidas vestem-se sempre com mantos brancos sob suas túnicas e não costumam ser incomodados pelos religiosos católicos. Dificilmente vêem às cidades mas, quando aparecem, o Conselho sabe que existem problemas...

Entre os Druidas mais conhecidos, destacam-se **Ambrosius Merlin**, patrono da Ordem do Graal e conselheiro em pelo menos sete ou oito Selos na Inglaterra; **Julius Linaewen** (Diácono Sul do Conselho de Oxford) e **Litan Miriel**, conselheiro da região de Stonehenge, que dizem ser capaz de atravessar a barreira espiritual entre a Terra e Arcádia quando deseja. Além desses, os druidas veneram um ancião chamado **Merkin**, druida lendário que dizem ter ensinado as artes da Magia a Ambrosius.

Ordem de Dagon

Uma Ordem recente nas Ilhas e que despertou desconfianças quanto a seus reais interesses, a Ordem de Dagon conta com apenas dois representantes.

Os necromantes franceses **Kyle Blanc** e **Stelford DeVille** têm se mantido afastados da política e do jogo de interesses do Conselho até a presente data. Muito pouco se sabe sobre eles, ou sobre suas reais intenções.

Ordem do Vácuo

Formada durante o século XIII, após a expulsão de alguns Nephalins (filhos de Anjos e humanas, que possuem a capacidade de recordarem-se de suas encarnações passadas) que queriam utilizar-se da Ordem para tomar o Arkanun Arcanorum e dominar o mundo conhecido.

Mathias Szachmary foi o fundador dessa Ordem. Grão Mestre da Ordem Luft e vivo há mais de 400 anos, Mathias foi o responsável direto pela praga em Minsk, em 1226, que dizimou mais de 80% da vila. Quando Mathias tentou utilizar-se do mesmo Ritual em Londres, auxiliado por um Demônio com cabeça de corvo chamado **Malfas**, foi detido por um grupo de Cavaleiros do Graal que, com a ajuda de Merliñ, baniu Mathias para as regiões sombrias de Arcádia.

Existem cerca de quinze Magos da Ordem do Vácuo na Inglaterra, e muitos deles estão infiltrados na realeza. Dizem até que Edward Longshanks e a Igreja Católica estão sendo manipulados por eles para perseguir e condenar os Cavaleiros do Graal (acusados de heresias), sem contar o perigo da Peste Negra, que começa a vitimar cada vez mais pessoas na cidade, causando pânico e revolta nos camponeses. Dizem que a Peste é apenas um presságio para a chegada dos quatro Cavaleiros do Apocalipse.

Rumores

- Marcellus Von Lexius, discípulo de Mathias Szachmary, pode ter sido um dos responsáveis pela Peste Negra em Constantinopla e estaria escondido em alguma cidade na Inglaterra, aperfeiçoando a Peste para triunfar onde Szachmary falhou.

- A Peste Negra têm sido propagada por hordas de ratos-Demônios conjurados por um poderoso Demônio de Infernun chamado **Asag** (que segundo alguns sábios, apresenta-se na a forma de um velho esquelético envolto em trapos e que poderia ter mais de 3000 anos de idade).

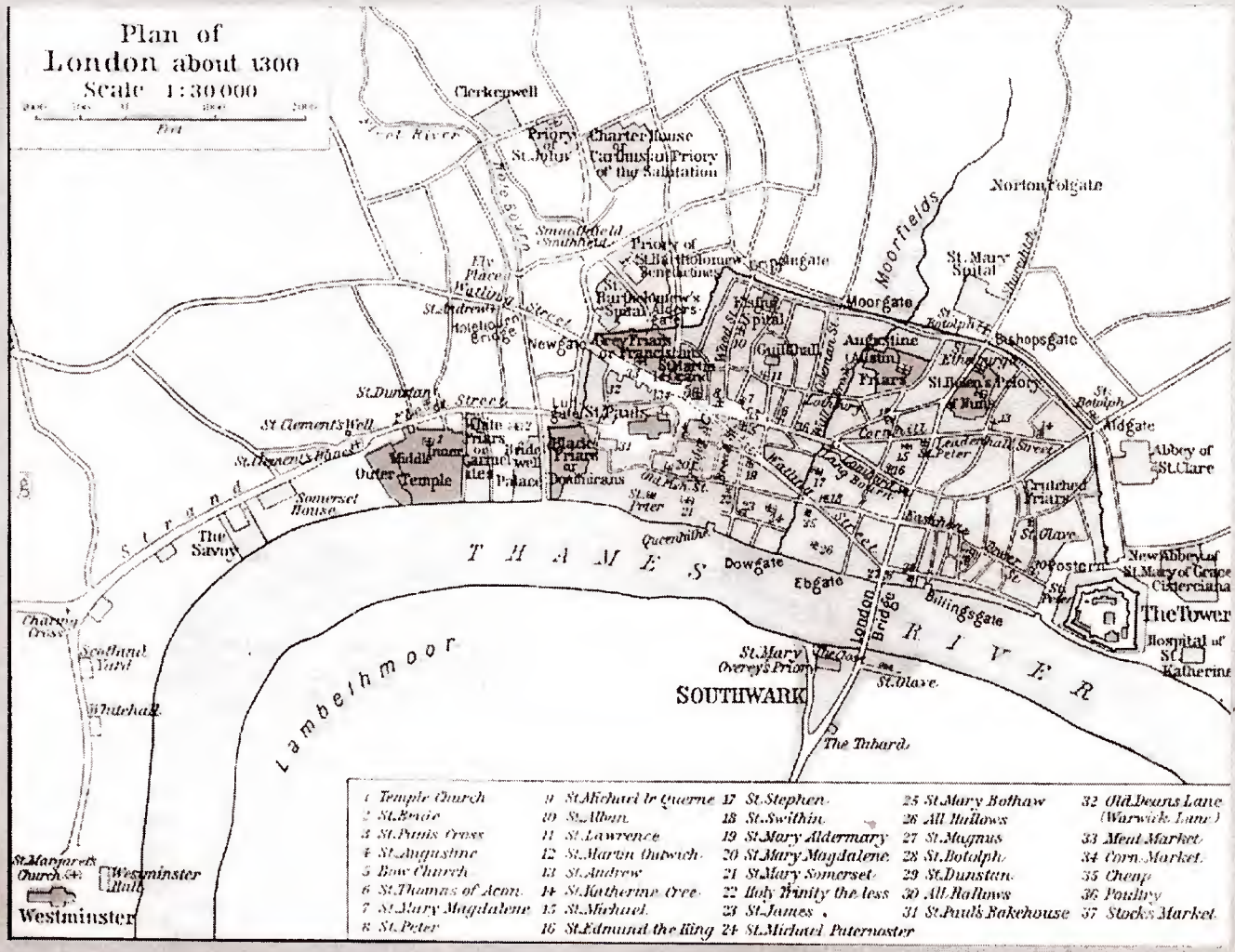
- Uma horda estimada em aproximadamente 5000 Orcs estaria próxima de Novgorod esperando que um portal seja aberto para que possam atravessá-lo de Arcádia para a Terra e destruir Londres em um ataque maciço.

- Kravinoth está procurando informações a respeito do Santo Graal, pois comenta-se que um Vampiro que dele beber poderia recuperar sua humanidade.

- Patrick PurpleSkull é aliado de Morgana Le Fey, mas com interesses próprios: deseja destruir Kravinoth.

- A Ordem de Dagon não consiste em apenas dois membros, como eles querem fazer parecer.

- Um conselho de Fadas está reunido em Londres, mas ninguém sabe ao certo os reais motivos da reunião.



Merlin

Conselheiro Mestre da Ordem do Graal
CON 34, FR 16, DEX 12, AGI 13,
INT 29, WILL 31, CAR 16, PER 27
Arquimago do 27° nível
#Ataques [1], IP 8 (Rituais), PVs 75+70
Possui 5D de proteção contra Magias
Regenera 2 PVs por rodada (anel de regeneração)

Perícias Principais: Astrologia 150%, Herbalismo 150%, Engenharia 150%, Geografia 90%, Etiqueta 60%, Empatia 60%, Manipulação 90%, Liderança 90%, Lábia 60%, Pesquisa 100%, Alquimia 120%, Rituais 120%, Demônios 120%, Arkanun Arcanorum 60% e muitas outras perícias, todas acima de 75%.

Merlin fala/escreve qualquer língua não mágica

Magias: 31 pontos de Magia, 15 pontos de Fé
Entender 6, Criar 6, Controlar 6, Plantas 6, Animais 5, Ar 5, Spiritum 5, Arkanun 4, Humanos 4, Fogo 3, Luz 3.

Arquimago (todos os "1" e "2" jogados em seus dados de Magia são considerados 3).

Possui diversos Rituais e itens mágicos, bem como muitos poderes demoníacos desconhecidos, resultados de ser filho de um Demônio com uma humana.

Merlin não gosta e não faz parte do Arkanun Arcanorum, auxiliando apenas em questões que envolvam a segurança da Inglaterra.

Frederick York

Diácono Sul de Londres, *Magister* da Ordem de Salomão e *Grão Mestre* da Ordem Luft)
CON 14, FR 12, DEX 15, AGI 15,
INT 22, WILL 21, CAR 10, PER 12
Arquimago do 21° nível
#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 34+42
Possui 3D de proteção contra Magias
Regenera 1 PV por rodada.

Perícias Principais: Astrologia 90%, Herbalismo 80%, Engenharia 70%, Geografia 50%, História 50%, Etiqueta 60%, Empatia 60%, Manipulação 90%, Liderança 50%, Lábia 60%, Pesquisa 70%, Alquimia 90%, Rituais 60%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 60% e muitas outras perícias, todas acima de 40%.

Frederick fala/escreve Inglês, Francês, Latim, Italiano, Espanhol, Árabe e Línguas Nórdicas.

York possui um *Homunculo*, pequeno Demônio voador com cerca de 15cm de altura, inteligente e arisco, que realiza missões de espionagem para seu Mestre.

Magias: 25 pontos de Magia
Entender 3, Criar 5, Controlar 4, Ar 5, Luz 4, Spiritum 3, Humanos 3.

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de Magia são considerados 2).

Possui diversos Rituais e itens mágicos, quase todos de proteção e localização. Possui um cajado místico feito com madeira da Árvore Yggdrasil e que já se encontrou pessoalmente com **Loki**, deus do fogo escandinavo que reside em Kopenhagen.

Lady Claire

Diácono Oeste e Mestre da Ordem do Graal
CON 14, FR 11, DEX 14, AGI 14,
INT 19, WILL 16, CAR 21, PER 17
Feiticeira do 11° nível
#Ataques [2], IP 4 (Rituais), PVs 24+22
Regenera 2 PVs por rodada (amuleto)

Perícias Principais: Sedução 70%, Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 50%, Heráldica 50%, Línguas (Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 10 pontos de Magia, 3 pontos de Fé
Entender 3, Criar 1, Plantas 4, Ar 3, Humanos 2

Possui diversos Rituais voltados para a produção de antídotos e poções mágicas.

Belethil

Druida e Diácono das Sombras
CON 21, FR 21, DEX 14, AGI 15,
INT 21, WILL 16, CAR 11, PER 21
Druida do 12° nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 30+12
Possui 2D de proteção contra Magias
Regenera 1 PVs a cada 5 rodadas

Perícias Principais: Furtividade 60%, Rastreio 90%, Astrologia 50%, Herbalismo 90%, Heráldica 30%, Línguas (Inglês 50%, Élfico 50%), Empatia 40%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 70%, Rituais 60%.

Belethil consegue entender qualquer animal irracional terrestre (mas não falar com eles)

Magias: 14 pontos de Magia
Entender 3, Criar 4, Plantas 4, Animais 4, Humanos 1

Kravinoth

Conselheiro do Selo de Londres
CON 29, FR 30, DEX 23, AGI 24,
INT 19, WILL 16, CAR 21, PER 29
#Ataques [2], IP 4 (Rituais), PVs 55+30
Espada longa 80/80 dano 1d10+10
Vampiro Strigoi com mais de três séculos de idade
Regenera 2 PVs por rodada
Sanguinus: 42

Perícias Principais: Sedução 70%, Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 50%, Heráldica 50%, História 50%, Línguas (Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Intimidação 50%, Pesquisa 70%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Poderes Vampíricos (40): Força 5, Constituição 5, Destreza 3, Agilidade 3, Percepção 4, Sedução 4, Controle Mental (Hipnosis, Telepatia, Blenden, Previsão, Esquecimento, Vanish, Lealdade ao mestre), Dreno de Energia, Dor, Garras, Sangue Restaurador, Lacaio, Voar (Saltos, Levitação, Patas de Aranha, vôo).

Existem rumores de que Kravinoth estaria procurando outros Vampiros Strigoi para formar uma Cabala intitulada **Rosa Negra**, envolvendo Magos e Vampiros.



Edinburgo

Edinburgo

Localização: Norte da Inglaterra
População: 40.000 habitantes
Língua: Inglês
Economia: pastagens, comércio entre os clãs e entre os países nórdicos.
Quem manda: Robert de Bruce
Quem realmente manda: Robert de Bruce
Arkanun Arcanorum: O norte das ilhas ainda mantém-se afastado demais de Roma e, graças à guerra entre Escócia e Inglaterra, têm permanecido ainda mais isolado. A maioria de seus problemas envolvem a Corte Unseelie de fadas e outras criaturas de Arcádia.
Existem cerca de quinze a vinte Magos na região.
Diáconos: Edinburgo possui três Diáconos, todos da Ordem de Salomão. Existem outras Ordens presentes na cidade, como a Ordem Luft, Druidas e Ordem do Graal, mas o contato com o Conselho de Roma é feito pela Ordem de Salomão (que têm recolhido os Templários expulsos da França pela Inquisição).
- **Superior**: Sean McMillian
- **Leste**: Evelyn Crowley
- **Sul**: Richard Garrell

Conselheiros: Morgana Le Fey, Patrick PurpleSkull Robert de Bruce, Willian Wallace

A história escrita da Escócia existe graças aos romanos, pois antes da chegada deles, os celtas não tinham o costume de reportar acontecimentos, festas ou comemorações, deixando a história a cargo dos homens sagrados.

Em 55 AC, após o sucesso em soprepujar os gauleses, César voltou sua atenção para as Ilhas britânicas, mas poucos anos após a invasão das Ilhas, os exércitos romanos tiveram de se preocupar com a revolta dos gauleses, comandadas por Vercingetorix, e a Bretanha foi deixada a seus próprios cuidados.

Os romanos deram o nome de Caledônia à região, por causa das montanhas existentes (os escoceses deram o nome de *Highlands* a essas regiões). Uma das principais áreas do novo território era a Coed Celyddon (ou floresta da Caledônia), habitada por espectros, loucos e criaturas sobrenaturais incluindo **Myrddyn Wyllt** (o Mago louco, um Feiticeiro lendário muito temido pelos romanos e escoceses, relatado nos textos de Tacitus).

Os horrores do mundo celta, aliados ao terreno improdutivo e florestas fechadas fizeram com que os romanos acabassem desistindo de expandir suas conquistas mais para o norte. Após os exércitos romanos serem chamados de volta ao sul da Ilha, a estratégia romana passou a ser defensiva em relação ao norte.

Após o século VI, quase todos os postos romanos avançados no norte da Ilha foram abandonados. Os benefícios trazidos pelos romanos ao sul da Ilha foram ignorados no norte, deixado com seus próprios problemas.

Nesse período, a Escócia estava dividida entre quatro raças: os Pictos, os Bretões, os Anglo-saxões e os Scots da Irlanda. Apesar da grande quantidade de homens, e de seu treinamento superior ao dos romanos a Escócia não fez grandes progressos porque as tribos passavam mais tempo guerreando entre elas do que com o inimigo comum.

A chegada do Cristianismo também provocou mudanças entre os Scots. Em 314 DC, a Igreja Católica já estava instalada em boa parte das cidades do norte das Ilhas e já com um bom número de fiéis. No final do século V, já existia um grupo organizado de Bispos, Padres e Scholars na região.

No século X, a Igreja mantinha em cada grande cidade uma estrutura chamada *Candida Casa* (Casa Branca), onde ficavam instalados os bispos e religiosos mais importantes. Essa Igreja muitas vezes era mais importante para a cidade do que a própria casa do Burgomestre.

A Ilha de Iona, localizada na costa Oeste, foi chamada de Ilha dos Druidas, porque importantes reuniões desses clérigos eram realizadas na região. Também se dizia que nas águas próximas à ilha estariam os portais das Brumas, que levariam o barqueiro direto para os reinos de Avalon.

Willian Wallace

O pai de Willian era um pequeno fazendeiro em Renfrew. Em 1296, o rei Edward I capturou o rei escocês John de Balliot e se declarou rei da Escócia. Os escoceses prepararam uma rebelião e resistência, começando em 1297, quando Willian e trinta homens queimaram e saquearam a cidade de Lanark, matando seu xerife inglês.

Wallace organizou um pequeno exército de fazendeiros e camponeses e atacou os acampamentos ingleses próximos ao rio Forth e Tay.

Desde então, seus ataques ao rei Inglês aumentaram em intensidade e proporção. Em 1297, as tropas de Wallace enfrentaram e derrotaram um número muito maior de soldados ingleses, dando origem à lenda de que Wallace seria um dos *Highlanders*, os guerreiros da mitologia celta que seriam imortais e invencíveis.

Wallace e seu exército capturou o castelo de Stirling, deixando a Escócia quase livre das forças de ocupação.

No ano seguinte, foram dominadas as fortificações de Northumberland e Cumberland.

Quando retornou à Escócia, Willian Wallace foi nomeado Cavaleiro Templário e guardião do reino. Os combates contra os exércitos ingleses continuariam.

Anjos

Os primeiros Anjos da Cidade de Prata chegaram a Escócia junto com as Legiões Romanas.

Uma das protetoras mais conhecidas da Escócia é **Santa Margareth**, uma princesa inglesa que morreu em 1093 e que foi aclamada como santa. Educada, casta e pura, foi ela quem ensinou boas maneiras aos nobres da Escócia, em uma época de bárbaros. Santa Margareth pode responder quaisquer perguntas a respeito das terras escocesas, mas não tolerará de maneira nenhuma falta de educação de seus interlocutores.

Seu sobrinho mortal, **São David**, é um dos protetores de Edingburgh, e pode ser encontrado às vezes nas reuniões do Conselho dos Diáconos.

Demônios

Os Demônios Católicos não têm muita influência no norte da Escócia. Por ser um local isolado, muitos Anjos Caídos mais poderosos procuraram construir suas torres e castelos nessa região, para fugir da fúria dos Anjos Captares Romanos.

Um dos dragões mais conhecidos entre os Magos do norte das Ilhas vive nos lagos da Escócia, em especial nas margens do Lago Ness. Simpática e amigável, **Nessie** já auxiliou o Arkanun Arcanorum diversas vezes.

A Escócia também é habitada por um tipo especial de demônio, híbrido entre Succubi e Espectros, conhecido como **Banshees** ou **Bian-Shee**.

Estes demônios possuem todos os poderes de ambas as castas, bem como um grito cujas lendas dizem ser capaz de matar instantâneamente um Aventureiro

Fadas

A corte Unseelie é principal causadora dos problemas enfrentados pelas vilas, Ordens e Cavaleiros da Escócia. As Fadas do Inverno (Trolls, Goblins, Ogres, Hobgoblins, Gigantes da Montanha, Orcs e outras criaturas maléficas de Arcádia) vivem nas florestas do norte e costumam erguer exércitos e atacar vilas e povoados que estejam próximos da floresta (ou seja, quase todos).

Ninguém ao certo sabe como as fadas Unseelie conseguem cruzar a barreira para a Terra, mas os ataques têm se intensificado nos últimos dez anos.

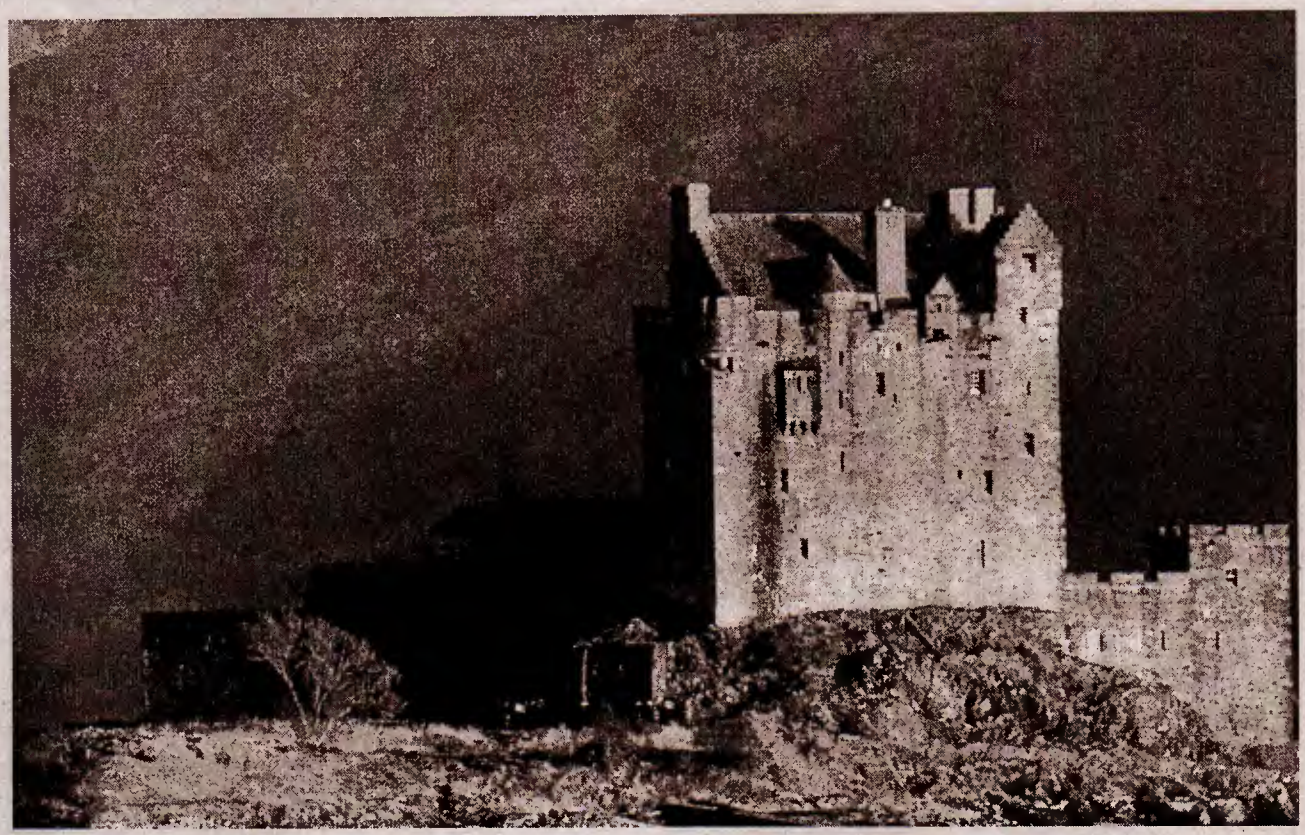
Elfos da floresta eventualmente aparecem nos Conselhos das cidades da Escócia, ora para oferecer ajuda em algum problema, ora para pedir ajuda dos Diáconos.

Vampiros

Patrick PurpleSkull é o Vampiro mais antigo das Highlands (e muitos o consideram o mais poderoso Vampiro de toda a ilha). Purpleskull é um habitante originário de Arcádia, cuja transformação em Vrikolakas pelo Vampiro **Andeleon** foi influenciada pelo sangue Fae, dando a Patrick poderes diferentes de seus irmãos.

Patrick vive em uma torre fortificada no norte gelado da Ilha, e dizem que ele e **Morgana Le Fey** são grandes aliados. Outros rumores mais pessimistas dizem que ele e Morgana são mais do que aliados...

Outro Vampiro conhecido é o chamado **Vampiro de Berwick**, que atormentou o norte da Inglaterra em 1196. Ninguém sabe seu nome ou suas razões, mas essa criatura aparece a cada vinte ou trinta anos, comete alguns assassinatos e desaparece tão misteriosamente quanto apareceu.



Templários

Os Templários estão reunidos no Castelo de Edinburgo, que é ao mesmo tempo sede do Arkanun Arcanorum na Escócia.O líder Templário é **Robert de Bruce**, responsável pela proteção dos Cavaleiros que fugiram da Inquisição na França.

Outro líder da Ordem na Escócia é **Jean-Marc Larmenius**, reconhecido como o novo Grão Mestre da Ordem após a captura de Jacques de Molay em Paris.

Os Templários permaneciam a salvo da Inquisição, que não dispunha de homens e exércitos para enfrentá-los, mas ao mesmo tempo, estavam acuados pelos ataques dos Orcs, Goblins e Hobgoblins vindos do norte da Escócia. A Ordem do Graal e a Ordem de Salomão auxiliam os Templários com equipamentos e Rituais místicos.

Arkanun Arcanorum

Os Magos do Norte das Ilhas estão longe demais de Roma para serem muito influenciados pela política do Conselho. Como costumam dizer, têm seus próprios problemas. O conflito entre Escoceses e Ingleses já dura quase dez anos e não oferece previsão de término.

Ao mesmo tempo, as hordas de criaturas Unseelie têm causado grandes transtornos aos camponeses da região, e os esforços dos Cavaleiros têm sido poucos para conter as investidas dessas criaturas.

Ordem de Salomão

O Conselho original de Edinburgo contava com quatro Diáconos, todos da Ordem de Salomão. Com o passar dos anos, décadas e séculos, o Conselho tornou-se cada vez menos influente na sociedade dos Feiticeiros da Escócia, atuando apenas como moderador entre as questões mundanas de Roma e Escócia.

Quando as Legiões abandonaram a Ilha, os Magos afastaram-se de vez do Arcanorum europeu.

Sean McMillan é um dos Magos mais antigos do Arcanorum. Com quase setenta anos de idade, já viajou por quase todos os territórios conhecidos do Império Romano, de Lisboa até Constantinopla, de Aberdeen até o Cairo. Sean é tido com grande respeito pelos outros Magos e pelos espíritos dos antigos Diáconos que ainda permanecem em Edinburgo, auxiliando a Ordem.

Evelyn Crowley é uma moça de vinte e poucos anos, loira sardenta de cabelos encaracolados e muito bonita, na opinião dos Cavaleiros. *Binah* da Ordem na Escócia, é a Diácono Leste de Edinburgo, mas já foi Diácono das Sombras em Aberdeen e Diácono Sul em Perth. Muitos dizem que quando Sean juntar-se ao reino espiritual, Evelyn se tornará Diácono Superior em Edinburgo.

Richard Garrell é o Diácono Sul de Edinburgo, mas além do posto de Magister dentro da Ordem, também carrega o título de Aprendiz de Cristo na Ordem do Graal.

Garrell é muito mais sábio do que aparenta. Tem auxiliado a Ordem em confrontos com Trolls no norte das Highlands e dizem ser amigo de Nessie, o dragão que vive nas margens do Lago Ness.

Ordem Luft

A Ordem Luft está na Escócia desde as primeiras incursões dos Vikings. Os grandes Magos nórdicos fizeram amizade com os Feiticeiros druidas e juntos enfrentaram a corte Unseelie, jotuns, Trolls e outras criaturas, conquistando um respeito mútuo.

Quando os Romanos chegaram, a primeira reação da Ordem foi de desconfiança, mas aos poucos, os Magisters da Ordem de Salomão ganharam a simpatia dos Feiticeiros da floresta.

A Ordem Luft possui seis representantes na cidade, mas nenhum deles quis ocupar o posto de Diácono, alegando terem problemas mais urgentes para resolver (os habitantes de Arcádia).

Seu Mago mais conhecido é **Maxwell Le Plik**, discípulo do lendário **Erick Munne**. Com a morte de Erick, Maxwell está no comando da Ordem na Escócia, embora muitos dizem que ele está apenas utilizando-se das facilidades da organização em sua *Vendetta* pessoal.

Ordem do Graal

A Ordem do Graal chegou à Escócia pela primeira vez no século VI, quando **Merlin** e **Morgana** enfrentaram-se pelas primeiras vezes. Formada em sua maioria por Cavaleiros da antiga Távola Redonda, a Ordem possui cerca de trinta membros que auxiliam o Arcanorum no que for necessário. São comandados por **Jeremy Andersen**, também chamado Cavaleiro de Perth.

Druidas

Um pouco afastados de sua origem, podemos encontrar alguns remanescentes da Antiga Ordem dos Druidas na Escócia.

O santuário desses Druidas fica na Ilha de Iona, localizada na costa Oeste, onde ocorrem as reuniões mais importantes desses clérigos. Seu líder é **Andrew Strauss**, um jovem cujo Mestre encontra-se em peregrinação por Arcádia, e que ficou incumbido de proteger e vigiar o santuário.

A Ilha possui uma fonte de água cristalina, que dizem ser capaz de curar qualquer tipo de veneno. Qualquer pessoa que for digna pode caminhar através das florestas místicas da ilha, até chegar à fonte (mas ninguém pode deixar a floresta com mais do que um vial (*frasco*) da água mágica.

Ordo Militia Scotia

Formada por Cavaleiros Templários foragidos da França, a Ordem adotou o chamado Rito Escocês, derivado dos Ritos Templários. Obedece aos mesmos preceitos da antiga Ordem, sendo formada por Templários, Hospitalários e Servos de Baphomet, unidos pelo ideal de vingar a captura e difamação de seus irmãos Cavaleiros.

Seu líder é Robert de Bruce e seu comandante em chefe é **Thomas Morgan**, um valoroso guerreiro, cujas lendas afirmam que certa vez derrotou sozinho um exército de vinte Gladius Dei. Os soldados têm profundo respeito e admiração por Thomas, que é cotado como

provável substitudo de **Jean-Marc Larmenius** quando esse retornar à França para enfrentar a Inquisição.

A Ordem Mititar Escocesa possui algumas fortificações e muito do tesouro perdido dos Templários foi trazido com eles para a Escócia, onde foram enterrados nas catacumbas de castelos, para serem utilizados um dia contra a Igreja.

Corte Seelie

Os elfos que vivem no norte da Inglaterra estão divididos em duas raças: os elfos da luz, relacionados ao verão e primavera (chamados Corte Seelie) e os elfos negros, originários de Halzazee, chamados Corte Unseelie (e relacionados ao Outono e Inverno).

Os elfos bondosos vivem em pequenas comunidades dentro das florestas de Highland, e auxiliam a Ordem do Graal em problemas relacionados à Corte Unseelie. Elfos ocasionalmente auxiliam os cavaleiros como batedores, arqueiros e rastreadores, pois conhecem as florestas como ninguém.

Ordem dos Espíritos do Norte

Como o próprio nome diz, apenas espíritos fazem parte desta Ordem. Em geral, Antigos *Magisters* da Ordem de Salomão, que preferem permanecer neste mundo para auxiliar seus herdeiros do que aventurarem-se pelas estradas do *Reino dos Mortos*.

A Ordem têm como ponto de reunião as ruínas do Castelo de Godefroy, no norte da Escócia, próximo dos lagos, e podem ser encontrados por mortais em determinadas épocas do ano (em especial *All Hallows Eve*).

Sean McMillan é o contato desta Ordem com os Diáconos de Edinburgo.

Rumores

- Dizem que o Feiticeiro **Myrddyn Wyllt** é o responsável pela abertura de Portais para Arcádia, pelos quais estas criaturas conseguem chegar à Terra.

- Morgana e Patrick PurpleSkull estão usando o Arcanorum para seus próprios interesses, e pretendem conjurar um portal para Arcádia, trazendo exércitos goblinóides para a Terra, que ficariam sobre o domínio dos dois Feiticeiros. Alguns suspeitam que Morgana estaria preparando alguns Rituais para ser transformada em Vampira também.

- Suspeita-se que exista um grande portal para Arcádia localizado ao norte, bem além das terras de Highland, de onde esses exércitos estariam vindo diretamente de Halzazee.

- Sean McMillan está precisando de um pequeno grupo de Aventureiros que o acompanhe e o proteja em sua próxima viagem.

- Richard Garrell é, na verdade, um Nephalin (filho de um Anjo e de uma humana, capaz de lembrar-se de fatos ocorridos em encarnações anteriores) muito antigo, que tem nascido em diferentes partes do mundo e acumulado poderes, riquezas e contatos, que vai passando de encarnação para encarnação. Richard assume seu nome original tão logo consiga estabelecer-se em uma encarnação. Dizem que tem planos de se mudar para Florença, onde estaria escondido um grande tesouro acumulado de sua última encarnação, em 1107.

- Dizem existir uma raça de guerreiros imortais, originária das *Highlands* que só podem ser destruídos se sua cabeça for separada do corpo e que um deles seria líder de um acampamento de Hobgoblins ao norte de Perth.



Sean McMillan

Diácono Superior de Edinburgo
CON 11, FR 11, DEX 12, AGI 10,
INT 23, WILL 19, CAR 14, PER 15
Mago do 15° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 26+30
Possui 3D de proteção contra Magias de fogo

Perícias Principais: Astrologia 60%, Herbalismo 60%, História 50%, Espíritos 60%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Francês 60%, Élfico 40%), Lábia 60%, Pesquisa 70%, Alquimia 70%, Rituais 60%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 60%.

Sean é capaz de enxergar e conversar com espíritos.

Magias: 19 pontos de Magia

Entender 3, Controlar 3, Criar 3, Spiritum 3, Ar 3, Luz 2, Plantas 2, Humanos 1, Água 1.

Evelyn Crowley

Diácono Leste de Edinburgo
CON 16, FR 11, DEX 16, AGI 14,
INT 13, WILL 14, CAR 17, PER 11
Feiticeira do 12° nível
#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 26+24

Perícias Principais: Astrologia 40%, Sedução 50%, Herbalismo 40%, Tarot 30%, História 50%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Élfico 40%), Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 40%.

Evelyn possui uma coruja cinzenta como Familiar e dizem que é capaz de enxergar através de seus olhos e escutar através de seus ouvidos.

Magias: 16 pontos de Magia

Entender 3, Controlar 1, Spiritum 4, Ar 3, Luz 2, Plantas 2, Animais 2, Humanos 1.

Richard Garrell

Diácono Sul de Edinburgo
CON 15, FR 15, DEX 16, AGI 15,
INT 15 (21), WILL 14 (17), CAR 13, PER 16
Mago do 9° nível
#Ataques [1], IP 5 (armadura), PVs 24+27
Espada Longa 60/50 dano 1d10+3
Adaga de prata 50/50 dano 1d6+2

Perícias Principais: Astrologia 70%, Herbalismo 70%, História 90%, Espíritos 70%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Latim 50%, Francês 40%, Árabe 40%), Lábia 60%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 60%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 60%.

Ocasionalmente, Garrell mostra domínio sobre Perícias que nunca ninguém o viu treinar.

Alguns dos Feiticeiros de Edinburgo acreditam que Richard é, na verdade, um Nephalin, e que teria interesse em retornar com os Templários até a França e Itália, onde teria uma imenso tesouro escondido em uma fortificação em Florença.

Magias: 13 pontos de Magia

Criar 2, Controlar 3, Fogo 4, Spiritum 3, Luz 2, Ar 1.

Patrick Purpleskull

Vampiro Vrikolaka
CON 39, FR 35, DEX 28, AGI 28,
INT 17, WILL 16, CAR 16, PER 21
#Ataques [3], IP 4 (Rituais), PVs 45+40
Espada longa 80/80 dano 1d10+10
Vampiro Vrikolaka com três séculos de idade
Regenera 2 PVs por rodada
Sanguinus: 40

Perícias Principais: Sedução 80%, Cabala 40%, Astrologia 40%, Herbalismo 50%, Heráldica 50%, História 50%, Línguas (Inglês 50%, Élfico 50%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Tortura 60%, Intimidação 50%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 40%.

PurpleSkull era um elfo antes de ter sido transformado em Vrikolaka, possuindo poderes únicos resultantes dessa mistura de sangue imortal e arcádio.

Poderes Vampíricos (41): Força 6, Constituição 6, Destreza 3, Agilidade 3, Percepção 2, Sedução 2, Controle Mental (Telepatia, Blenden, Previsão, Vanish, Lealdade ao mestre), Dreno de Energia, Dor, Garras, Sangue Restaurador, Lacaio, Voar (Saltos, Levitação, vôo), Sair ao Sol, Controle de Lobos, Ghoul, Sentir Criaturas Sobrenaturais.

Thomas Morgan

Líder da Ordo Militia Scotia
CON 14, FR 18, DEX 15, AGI 15,
INT 14, WILL 13, CAR 15, PER 12,
Templário 16° nível
Ataques [2], IP 5 (armadura mágica), PVs 32+64
Espada Longa 70/80 dano 1d10+2
Machado de Guerra 80/60 dano 1d6+4
Lança 80/50 dano 1d6+2

Perícias Principais: Liderança 80%, Cabala 20%,Herbalismo 40%, Heráldica 60%, História 60%, Línguas (Inglês 60%, Francês 50%, Latim 40%), Intimidação 20%, Pesquisa 30%, Rastreio 60%, Montar Animais 60%, Manobra de Combate (Lutar com Duas Armas, Luta às Cegas), Escudo 70%, Esquiva 60%.

Andrew Strauss

Líder Provisório dos Druidas
CON 9, FR 11, DEX 13, AGI 14,
INT 19, WILL 16, CAR 16, PER 14
Druida 12° nível
Ataques [1], IP 0/4 (cidade/floresta), PVs 19+12
Foice Druidica 30/40 dano 1d4

Perícias Principais: Herbalismo 80%, Rastreio 30%, Pesquisa 60%, Manipulação (Empatia 50%, Lábia 60%), Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Rituais 60%, Teoria da Magia 60%), Rastreio 50%.

Magias: 14 pontos de Magia

Entender 2, Criar 2, Controlar 4, Plantas 4, Animais 4.

Andrew é o único Canalizador (capacidade de recuperar Pontos de Magia sacrificando Pontos de Vida) entre os Druidas nos últimos 50 anos.



Roskilde & Kopenhagen

Roskilde

Localização: Dinamarca
População: 25.000 habitantes
Língua: Dinamarquês
Economia: comércio entre os países nórdicos.
Quem manda: A família Roskild
Quem realmente manda: A família Roskild
Arkanun Arcanorum: Por serem muito pequenas, as duas cidades possuem um único Selo de Salomão, constituído apenas de Magos da Ordem Luft. Após a cisão da Ordem dos Ventos, poucos Magos das Ordens remanescentes permaneceram na região.
Diáconos:
- **Superior**: Lars Roskilde (Luft)
- **Sul**: Bjorn Roskilde (Ordem de Salomão/Luft)
- **Sombras**: Rilerod (Anjo nórdico)

Kopenhagen

Localização: Dinamarca
População: 12.000 habitantes
Língua: Dinamarquês
Economia: comércio entre os países nórdicos. Kopenhagen está localizada em um ponto estratégico da navegação nas Ilhas e está se tornando cada vez mais importante para a economia local.
Quem manda: A família Roskild
Quem realmente manda: Solveig Diderichsen
Diáconos:
- **Leste**: Dreinsfarr (Dragão/Ordem Luft)
- **Oeste**: Vohauss (Luft)
- **Norte**: Lady Sylvia (Luft)

Conselheiros: Solveig Diderichsen (Vrikolakas)

Cidades gêmeas

Roskilde foi fundada no século X, pelo legendário herói Hroar, e têm seu nome devido a uma fonte de água que diziam ter propriedades curativas (*Roskilde* significa Fontes de Hroar em dinamarquês). O clã dos Roskilde instalou-se na cidade, com eles vieram muitos Vikings e a região desenvolveu-se rapidamente.

Com a conversão ao Catolicismo, Roskilde tornou-se o centro político e religioso da Dinamarca em 1020, e a família real passou a viver na cidade.

A vila de Kopenhagen foi fundada em 1254 como uma vila agrícola, pela família guerreira dos Roskild. **Lars Roskild** foi o primeiro chefe de tribo a comandar Kopenhagen e sua família têm sido uma das mais importantes da região desde então. No século XIV, a Dinamarca está em guerra com seu vizinho, a Noruega, e as cidades de Roskilde e Kopenhagen desempenham grande papel nessa disputa por territórios.

Kopenhagen é construída ao redor de *Stroget*, uma via muito importante, onde quase todas as Guildas da região (e muitas estrangeiras) estão instaladas.

Ao leste da cidade fica *Kongens Nytorv* (quadra dos reis), local do teatro real e do *Magasin du Nord*, a maior Guilda de equipamentos de Aventureiros da Dinamarca.

Na época dos vikings, os dinamarqueses tiveram um papel muito importante nas invasões eslavas da Europa Ocidental. Combateram os ingleses, os noruegueses e suecos, mas não chegaram a travar combate com a Invencível Armada espanhola.

O Castelo Kopenhagen

Construído no século XI, a torre Kopenhagen foi erguida pelo bispo Absolon, como um ponto estratégico na região, para proteger a vila de Roskilde, lar da família imperial dinamarquesa. Por algum motivo que os historiadores não conseguiram explicar, a família real permaneceu em Roskilde, recusando-se a mudar para a Torre Kopenhagen.

Outro ponto muito interessante da vila é o castelo de Christiansborg Palace, construído em 1167 pelo Bispo **Absolon**, figura lendária na região.

Aasgard

Próximo dessa região encontram-se os *Fjordes*, ou as terras do norte gelado. Há alguns dias de viagem para o Norte (e dias de viagem muito perigosos, dado a presença constante de Trolls, Jotuns e Goblins da neve escondidos nas florestas e geleiras pelo caminho) pode-se chegar aos Fjordes.

No Norte Gelado, dizem as lendas que com o nascer do sol, em algumas áreas, pode-se ver a ponte *Bifrost*, que faz a ligação da Terra com Aasgard, lar dos deuses nórdicos. Aasgard é uma das mais lindas cidades de Paradísia, construída próxima da Árvore Yggdrasil (*o Freixo do Mundo*), onde vivem os Anjos da Mitologia Nórdica e Germânica, como **Thor** e **Heimdall**.

Aasgard é governada por **Odin**, senhor dos Deuses (cujo semblante mortal nenhum possui autorização para vislumbrar) e pelos Anjos Nórdicos.

As florestas geladas também são lares das fadas do gelo, criaturas lindíssimas e extremamente dóceis, que auxiliam aventureiros perdidos na neve; do dragão de escamas prateadas chamado **Dreinsfarr**, que vive no alto de uma das montanhas mais altas da Noruega; e também dos terríveis Elfos Negros, inimigos mortais dos Aasgardianos. Com muita sorte, também pode-se avistar uma Valkiria cruzando os céus em seus cavalos voadores.

Anjos

Na região de Roskilde, não existem muitos Anjos nem muitos Demônios. A região conta com dez a vinte Anjos, sendo o Principado local o extremamente mal humorado **Nyhavn**, responsável pelos relatórios ao Conselho da Cidade de Prata. Anjo muito antigo, foi enviado para Roskilde por causa de uma briga política com um Nimbus na Cidade de Prata e não gosta muito do clima gelado da região no Inverno. Sempre que Nyhavn desca à Terra, uma chuva gelada e penetrante cai na região.

Outros Anjos que estão na região incluem o Principado de traços nórdicos **Rilerod** e o Virtude **Dragour**, único habitante do mosteiro de Absolon, em Roskilde.

Demônios

Loki, o deus escandinavo do fogo e das mentiras, é o único Demônio realmente poderoso que costuma passear na região, e adora bater um papo com todos os seres sobrenaturais ou Magos que porventura apareçam na cidade. Às vezes propõe desafios ou jogos a eles, e não costuma ser um mal perdedor... o problema é que as apostas costumam ser bastante altas.

Outros Demônios menores podem ser encontrados, mas são raros, pois a região é fria demais para os padrões dos habitantes do Inferno, que preferem os climas mais amenos do Mediterrâneo.

Um dos Demônios que também costumam aparecer na região é **Chorozon**, décimo-primeiro Sephiroth, que às vezes retorna a Yggdrasil para meditar.

Os Anjos e deuses de Aasgard costumam descer à Dinamarca para comemorar algum feito heróico e às vezes podem ser encontrados à noite em *Stroget*.

Vampiros

O primeiro Vampiro a pisar em Kopenhagen foi **Solveig Diderichsen**, um vrikolakas muito conhecido por seus feitos durante as invasões bárbaras na Europa.

Solveig é alto, mesmo para os padrões nórdicos, e muito forte. Com suas longas cabeleiras prateadas e barba espessa, sua imagem exala a sabedoria de séculos conversando com pensadores. Muitos especulam que Solveig foi o espectro que conversou com Hamlet e o aconselhou. Ao longo de sua vida imortal, ele passou o Dom das Trevas para apenas duas crias, **Torben Karlsberg** e **Julan Grael**, ambos transformados no século XI, descendentes de vikings e grandes guerreiros. Torben viajou para a Noruega no final do século XII e nunca mais retornou. Julan permaneceu ao lado de Solveig, como amigo e conselheiro.

Solveig possui regras rígidas quanto à morte de qualquer humano dentro da cidade e qualquer Vampiro, visitante ou residente, está sujeito a essas regras. Quebrar qualquer uma de suas leis resulta em morte imediata.

Seu principal inimigo é **Frederick Rotenbrusch**, um Vampiro Eretik, conselheiro do rei da Suécia. Dizem que a inimizade entre os dois Vampiros levará a uma guerra entre essas regiões em breve.



Templários

A presença de Templários é virtualmente nula nesta região gelada. O máximo que as Ordens de Cavalaria chegaram no Norte foi na Alemanha, com a Ordem dos Cavaleiros Teutônicos, e mesmo assim eles não chegaram nem próximo da região.

Os únicos Cavaleiros que se aventuram pelas frias regiões são os Paladinos do Graal, que viajam o mundo levando a palavra de Deus e enfrentando qualquer problema que o Demônio envie para testá-los (e nas regiões mais afastadas, os Jotuns e Trolls são um desafio mais do que suficiente para entreter gerações de paladinos).

Arkanun Arcanorum

A Ordem Luft comanda toda a região desde o século VI, quando a Ordem da Rosa dos Ventos foi oficializada, com os estudantes do Caminho do Ar, orientados por grandes Feiticeiros como Thor, Wyendarr e Odin.

A Ordem permaneceu isolada do Arkanorum por muito tempo, devido aos sangrentos combates entre os germânicos e os romanos durante muitas décadas, o que acirrou os conflitos entre Magos da Ordem Luft e do Arkanun Arcanorum (em especial a Ordem de Salomão).

Durante o século X, muitos Magisters da Ordem de Salomão tentaram um acordo pacífico com a Ordem Luft, sem sucesso, e as tentativas de negociação duraram até o século XIII (mais precisamente 1217, quando a Rosa dos Ventos foi abalada por sérias brigas internas envolvendo dois de seus maiores Magos: **Mathias Szachmary** e **Luigi Canterri**).

Mathias e outros *Nelfheim* (Nephalins nascidos de Anjos Nórdicos e humanas) decidiram tomar o controle da Ordem dos Ventos, e acabaram expulsos dela, junto a seu principal rival, Canterri.

Canterri aliou-se a **Thor** e separou sua Cabala (composta de trinta membros) da Ordem Luft, nomeando-a Ordem da Tempestade, dedicada à Guerra contra a *Sagrada Ordem dos Magos* (composta, em sua maioria, por Nephalins muito poderosos sob o comando de Mathias Szachmary).

A Ordem Luft teve de pedir ajuda ao Arkanun Arkanorum para evitar um desastre maior, visto que os Nephalins estavam planejando a destruição completa dos Fjordes e possuíam Rituais capazes disso.

Vários Magos da Ordem de Salomão, Casa de Chronos e da Ordem do Graal reuniram-se para tentar deter Mathias Szachmary, mas apenas Merlin, patriarca da Bretanha, foi capaz de deter seu avanço.

Após um sanguinário confronto, onde muitos Cavaleiros do Graal perderam suas vidas, Mathias foi banido para as regiões sombrias de Arcádia.

Após esse período conturbado, a Ordem Luft decidiu finalmente reunir-se ao Arcanorum e estabelecer um Selo de Salomão na região.

Alguns Magos da Ordem Luft foram para Roma, Atenas, Praga e Constantinopla e muitos *Magisters* vieram de longe para estudar e conhecer os novos Rituais do Caminho do Ar e dos Ventos.

Ordem Luft

A Ordem Luft permanece como a mais importante Escola de Magias do norte da Europa, acima até da Ordem de Salomão no Arcanorum.

O Feiticeiro mais importante da Ordem é **Lars Roskilde**, patriarca da família Roskilde e Diácono Superior do Selo da cidade (e também da região, já que Kopenhagen não possui um Selo próprio).

Lars possui longas barbas e cabelos brancos, que lhe dão um ar de serenidade e calma contagiantes. Lars fala sempre sussurrando, mas ninguém nunca parece ter problemas para escutá-lo. Uma das características mais marcantes de Lars é sua predileção por roupas de cores mais escuras, em contraste com os outros Feiticeiros da Ordem Luft, que preferem o uso do branco ou azulado em suas vestimentas.

O Diácono Sul de Roskilde chama-se **Bjorn Roskilde**, filho mais velho de Lars. Bjorn foi um dos elementos cruciais para a integração das Ordens. Bjorn é ao mesmo tempo *Magister*, o grau máximo da Ordem de Salomão, e *Grão Mestre da Rosa dos Ventos*, grau máximo da Ordem Luft. Estudioso das duas doutrinas, Bjorn é um dos principais interessados no andamento do Conselho dos Magos, viajando constantemente para a Itália, para envolver-se em debates com o Conselho Romano.

Lady Sylvia é uma fada das neves que deixou Arcádia 137 anos atrás, para viver entre os humanos. Aprendeu os Caminhos de Spiritum e do Ar e desenvolveu muitos dos Rituais do Arkanun Arcanorum envolvendo comunicações com as fadas da neve e outras criaturas de Arcádia. Sylvia serve como elo de ligação entre os humanos e as fadas do norte e, mais de uma vez, já pediu ajuda de Magos para evitar ataques de Trolls e Jotuns às vilas das fadas. Para seus amigos, Sylvia é considerada uma pessoa fantástica, amorosa, dócil e compreensiva, quase como uma mãe.

Lady Sylvia possui uma coruja branca, que sempre a acompanha às reuniões do Conselho.

Ordem da Tempestade

Mesmo excluída do Conselho do Norte, alguns de seus membros mantém diálogo com o Arkanun Arcanorum. É o caso de **Vohauss**, *Soberano Pontífice* da Ordem dos Senhores da Tempestade e Diácono Oeste de Kopenhagen. Vohauss é um Feiticeiro que acredita que a cisão das Ordens foi uma manobra de Feiticeiros ainda mais poderosos para enfraquecer a Ordem Luft, com o objetivo de deixá-la vulnerável a um ataque.

Há boatos dizendo que esses Feiticeiros seriam Elfos Negros de Halzazee, liderados por ninguém menos que **Satariel** e **Samael**, dois dos Demônios mais poderosos do Inferno nórdico, que estariam por trás dos Rituais conjurados por Szachmary e que teriam resgatado o Feiticeiro de sua prisão imposta por Merlin.

As teorias de Vohauss são consideradas "excêntricas", e até agora não foram levadas muito a sério pelo Conselho, embora relatos de ataques de Trolls nas vilas mais ao norte têm se tornado mais freqüentes.

Sagrada Ordem dos Magos

Ordem de Nephalins cujo objetivo maior é a dominação do mundo conhecido, para que os filhos dos Anjos possam governar os mortais e conquistar o poder que um dia foi de Paradísia.

Os membros dessa Ordem são Magos muito poderosos, pois sua capacidade de recordar suas encarnações anteriores os tornam extremamente sábios, experientes e perigosos. A Ordem acumula tesouros em quase todos os países da Europa e possui fortificações em muitas cidades importantes (Veneza, Roma e Constantinopla, só para citar algumas) embora mantenham-se afastados dos problemas dessas cidades, ou estão infiltrados nas Ordens com outras identidades.

Um dos mais poderosos Feiticeiros dessa Ordem no século XIV chama-se **Dietrich Ekhart**, um Nephalin que tem reencarnado sempre nas terras do norte e cujo ódio pelos Magos Cabalistas Judeus (principalmente os chamados Marranos, da Ibéria) é notório.

A Ordem do Vácuo, ou Magos Corrosivos, como têm sido chamados, está um pouco desestruturada devido ao desaparecimento de Mathias Szachmary, banido da Terra por Merlin. Diversos grupos de busca têm sido recrutados para aventurarem-se nos terrenos mais perigosos de Arcádia, na esperança de resgatá-lo.

Dreinsfarr

O Dragão do gelo da mitologia nórdica. Dreinsfarr é um dos aliados do Selo de Roskilde, embora quase nunca apareça nas reuniões. Aqueles que desejam seus conselhos devem aventurar-se nos territórios Jotuns até chegarem a sua magnífica caverna, localizada em um dos Fjordes próximos a Bergen.

Rumores

- Rilerod, o Diácono das Sombras, é um simpatizante da Sagrada Ordem dos Magos, embora esteja impedido de causar qualquer tipo de mal ao Arcanorun por um juramento prestado décadas atrás. Rilerod estaria procurando um pergaminho místico, que estaria enterrado em um templo Atlante debaixo de uma das montanhas da Noruega.

- O Reino do Norte, muitos milênios atrás, teria sido campo de exploração de uma raça conhecida como Lemúria, inimiga mortal dos Atlantes. Essa é uma das possíveis razões pelas quais tantos Nephalins convergem, cedo ou tarde, para tal região. Estão todos em busca de amuletos lemurianos que possuem grande poder, mas que estariam escondidos em templos subterrâneos escavados nas montanhas.



Lars Roskilde

Diácono Superior da Ordem Luft
CON 15, FR 11, DEX 9, AGI 11,
INT 19, WILL 21, CAR 15, PER 20
Arquimago do 21° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 34+21
Possui 3D de proteção contra Magias de Frio

Perícias Principais: Astrologia 70%, Herbalismo 55%, História 50%, Espíritos 55%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Élfico 40%), Cajado 60/60, Lábia 60%, Pesquisa 70%, Alquimia 70%, Rituais 60%, Demônios 60%, Arkanun Arcanorum 50%, Camuflagem 50%.

Lars é capaz de enxergar espíritos.

Magias: 23 pontos de Magia

Entender 3, Criar 2, Controlar 1, Ar 5, Spiritum 4, Luz 4, Plantas 3, Humanos 3.

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de Magia são considerados 2).

Bjorn Roskilde

Diácono Sul
CON 15, FR 15, DEX 12, AGI 13,
INT 15, WILL 16, CAR 12, PER 13
Mago do 10° Nível, Guerreiro do 10° Nível
#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 25+40
Machado 90/80 dano 1d10 +5

Perícias Principais: Astrologia 30%, Herbalismo 40%, Tarot 30%, História 50%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Élfico 30%), Lábia 60%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Demônios 60%, Espada Longa 80/50, Machado 90/80, Adaga 70/50.

Magias: 12 pontos de Magia

Entender 2, Controlar 2, Ar 4, Luz 4, Humanos 1.

Bjorn possui um Machado Mágico +4, que lhe foi entregue pelo deus Baldur dez anos atrás.

Dreinsfarr

Dragão Branco
CON 45, FR 45, DEX 12, AGI 17,
INT 25, WILL 36, CAR 12, PER 20
#Ataques [4], IP 8 (pele), PVs 75+50

Mordida 70/10	dano 2d10+5
Garras (x2) 80/80	dano 3d6+11
Ataque de rabo 70/0	dano 3d6+15

Imune a Rituais que envolvam Frio ou Eletricidade.
Regenera 1 PV por rodada.

Três vezes por dia, Dreinsfarr é capaz de soprar um Bafo de Dragão extremamente frio, a uma distância de até 30m, e que causa 12d6+12 pontos de dano em todos que estiverem dentro da área de efeito.

Perícias Principais: Astrologia 90%, Herbalismo 80%, História 80%, Liderança 70%, Lábia 60%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Demônios 60%.

Dreinsfarr consegue se comunicar em qualquer língua não mágica, além de falar Élfico e a língua dos dragões.

Magias: 20 pontos de Magia

Entender 5, Controlar 5, Ar 5, Luz 4, Humanos 1.

Vohauss

Soberano Pontífice
CON 16, FR 9, DEX 9, AGI 9,
INT 19, WILL 19, CAR 16, PER 15
Mago do 12° nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 25+12

Perícias Principais: Herbalismo 55%, História 50%, Espíritos 55%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Francês 50%, Latim 50%, Grego 60%, Élfico 40%), Lábia 60%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 60%, Demônios 60%, Anjos 50%, Arkanun Arcanorum 40%.

Magias: 14 pontos de Magia

Entender 4, Controlar 1, Spiritum 4, Ar 3, Luz 1, Humanos 2 (3, se ele estiver utilizando seu Amuleto Mágico).

Lady Sylvia

Fada das Neves
CON 25, FR 11, DEX 19, AGI 10,
INT 15, WILL 20, CAR 21, PER 22
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 20+25
Recebe dano dobrado de Ferro Frio.

Pode conjurar portais para Arcádia uma vez a cada 28 dias, durante o período de lua nova.

Perícias Principais: Astrologia 70%, Sedução 80%, Herbalismo 55%, História 50%, Fadas e Duendes75%, Liderança 70%, Línguas (Inglês 60%, Élfico 40%), Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Mitologia 50%, Arkanun Arcanorum 50%.

Sylvia consegue entender qualquer ser de Arcádia.

Magias: 13 pontos de Magia

Entender 2, Criar 2, Ar 4, Spiritum 4, Luz 4

Para atacar Lady Sylvia, um agressor precisa primeiro passar em um teste de WILL vs WILL da fada.

Solveig Diderichsen

CON 29, FR 36, DEX 23, AGI 24,
INT 18, WILL 17, CAR 17, PER 29
#Ataques [2], IP 4 (Rituais), PVs 56+30

Espada longa 80/80	dano 1d10+10
Machado 120/60	dano 2d6+11

Vampiro Vrikolaka com três séculos de idade
Regenera 2 PVs por rodada
Sanguinus: 41

Perícias Principais: Sedução 70%, Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 50%, Heráldica 50%, História 50%, Línguas (Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Intimidação 50%, Pesquisa 70%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Poderes Vampíricos (39): Força 5, Constituição 5, Destreza 3, Agilidade 3, Percepção 4, Sedução 4, Controle Mental (Hipnosis, Telepatia, Blenden, Previsão, Esquecimento, Vanish), Controle de Animais (Língua dos Animais, Controle de Lobos, Controle de Morcegos, Grandes Lobos), Garras, Sangue Restaurador, Voar (Saltos, Levitação, vôo).

Existem rumores que Solveig possui ainda outros poderes desconhecidos, relacionados com seus irmãos Vrikolakas e Lobisomens.

Veneza

Veneza

Localização: Ligação entre Ocidente e Oriente
População: 100.000 habitantes
Língua: Italiano
Economia: Comércio entre o Leste e o Oeste. Praticamente qualquer tipo de mercadoria, produto ou especiaria pode ser encontrado em Veneza.
Quem manda: Dodge Julianno Vieni
Quem realmente manda: O *Conselho dos Comerciantes*. Formado pelas famílias mais influentes e poderosas da cidade, e dizem também por necromantes.
Arkanun Arcanorum: Veneza é uma área nebulosa do Arcanorum. Existem cerca de 40 Magos na cidade, mas o Conselho Central de Roma hesita em convocar o Conselho Veneziano por medo da influência dos Feiticeiros necromânticos. As principais Ordens presentes são os Magos Aquos, Irmandade de Tenebras, Casa de Chronos e a Ordem de Salomão. Existem outros Magos residentes na cidade, mas em pequenas cabalas menos influentes.
Diáconos: Veneza possui 6 Diáconos, todos envolvidos de certa forma com necromancia e Magia negra, embora alguns deles neguem o fato.
- **Superior**: Theris Mallik (Irmandade de Tenebras)
- **Leste**: Beneditto (Ordem de Salomão)
- **Sul**: Susanne DelVecchio (Ordem de Salomão)
- **Oeste**: Falchior (Mago Aquo)
- **Norte**: Valeska (Vampira Strigoi)
- **Sombras**: Lazzaro (Irmandade de Tenebras)

Conselheiros: Tálita (Succubus), Petroni (Strigoi)

A Itália do Século XIV era dividida em vários reinos, sendo os principais o Reino da Sicília, República de Florença, Reino de Nápoles, Ducado de Milão, República de Gênova, República de Veneza e Estados Papais.

O Norte da Itália era conhecido como o *Reino dos Mercadores*, compreendendo principalmente as cidades de Gênova, Florença, Pisa, Milão e Veneza.

A história do dinheiro e dos banqueiros de Veneza é crucial para que se compreenda a economia européia do século XIV. Por causa de sua localização estratégica entre o Leste e o Oeste, Veneza cresceu rapidamente para um posição proeminente no comércio do Mediterrâneo. Para manter o crédito e o dinheiro circulando rapidamente entre Londres e Constantinopla, os banqueiros da cidade criaram fundos especializados e instituições próprias para servir aos comerciantes e navegadores (que envolviam empréstimos, proteção, depósitos e investimentos).

Essa atitude provocava inúmeros debates sobre guerras territoriais, competição justa e principalmente a usura, e freqüentemente Veneza era criticada por Roma.

Em 1238, quando Marco Polo chegou à China, abriram-se fantásticas rotas comerciais que impulsionaram ainda mais o comércio e o poder de Veneza.

Outra das grandes invenções dessa região foi a instalação de agências de correios entre as cidades do Reino dos Mercadores, para agilizar a troca de informações entre os comerciantes. Até a metade do século XIV, essa prática já teria se estendido a várias outras cidades.

Veneza é dividida em seis distritos, conhecidos como *Sestieri*, ligadas por uma infinidade de pontes e canais. As principais ilhas (distritos) que formam Veneza são: *San Marco*, onde fica a Igreja de San Marco, a parte mais importante da cidade, governada pelo Diácono Superior, *Castello*, dominado pela Igreja de San Zanipollo, *Cannaregio*, um bairro exclusivamente residencial, com muitas mansões e pequenas torres, *Dorsoduro*, *Santa Croce*, distrito onde residem os Inquisidores, na Igreja de Santa Croce (Santa Cruz) e *San Polo*, o grande centro comercial da região.

As Catacumbas

Veneza foi totalmente construída nas margens da Lagoa Venezia, de onde surgiu seu nome, e durante o século V e VI, muitas das fundações cederam, afundando parte da cidade na lagoa. Os moradores construíram novamente a cidade sobre os andares que afundaram, somente para mais tarde, durante o século VIII e IX terem de refazer esse trabalho, pois a cidade afundara novamente.

Como resultado, dizem as lendas que existem três ou quatro andares abaixo do nível do mar, que formam dezenas de quilômetros de túneis, catacumbas e salas enterradas, inundadas ou escondidas abaixo da cidade, criando um verdadeiro labirinto.

Outra das lendas famosas na cidade é a de que, com as inundações, também foram soterrados diversos cemitérios muito antigos (e bibliotecas também). Essas lendas atraíram a atenção de várias seitas necromânticas, que compraram grandes residências na cidade, escavaram, secaram e ampliaram as masmorras abaixo da cidade.

Oriente e Ocidente

Veneza também é famosa por sua miscigenação. Orientais e ocidentais podem ser vistos circulando em suas ruas e praças, vindos de todas as partes do mundo. Lendas, contos e histórias fantásticas sobre tesouros, poções e artefatos circulam nas tavernas da cidade como a água que corre na grande lagoa.

A circulação entre os povos do oriente trouxe também novidades como a seda, a pólvora e o macarrão. Também trouxe algumas criaturas, Magos e Demônios vindos de distantes e estranhas terras...

Anjos

Mesmo estando tão próximos de Roma, Veneza têm se mantido afastada das ordens do Conselho da Cidade de Prata. Existem cerca de 50 Anjos na cidade, a maioria Corpore e Protetores, encarregados de vigiar pessoas e mercadores devotos e atuar mais como observadores do que como vigilantes.

Tarness, Corpore criado em 230 AC, é quem coordena os Anjos de Veneza, e também a mais velha criatura sobrenatural (conhecida) da cidade. Entre os Anjos mais conhecidos que visitam freqüentemente a cidade estão o Nimbus **São Marcos** (que vive nas torres da Igreja de São Marcos) e a Captare francesa **Chartre**, que atua na região do norte da Itália e sul da França. Dizem que a caçadora de recompensas freqüentemente recruta aventureiros nas tavernas da cidade.

Demônios

Os Demônios estão por traz de muitos dos acontecimentos importantes da região. Através do "vil metal", corrompem governantes, padres e soldados, que permitem aos Feiticeiros de Tenebras continuarem com seus Rituais de adoração.

Vetis é um dos Demônios que freqüenta Veneza; um Espectro a serviço de Satan, é especialista na corrupção da alma das pessoas santas. Veste sempre roupas de bispo, mas com a túnica arroxeada, e sempre aparece na forma do pai verdadeiro da pessoa que o conjura. Outros Demônios conhecidos são **Tálita** (Succubus) e **Seniti** (Íncubus), irmãos e amantes que servem de conselheiros para alguns Magos da Ordem de Salomão.

Além desses Demônios, outros quatro ou cinco habitantes do Inferno residem na cidade dos Mercadores.

Vampiros

O primeiro Vampiro a se estabelecer em Veneza foi **Petroni**, descendente de Ludmilla, descendente de Flavius, descentente de Baldassare, descendente de Strix. Ele se mudou para Veneza no século XI e permanece escondido nas catacumbas desde então, servindo de conselheiro para a Ordem de Tenebras. Dizem que possui uma grande biblioteca de pergaminhos e tomos, escondidos em alguma parte dos labirintos repletos de armadilhas, que seus escravos vêm aumentando há mais de um século.

Existem outros dois Vampiros na cidade: **Valeska**, amante de Petroni, uma morena de traços orientais tão bela quanto perigosa, e **Ludwig**, um Ekimmu nascido no século XII, colecionador de armas que está sempre interessado em negociar novas aquisições.

Em 1238 ocorreu o lendário *Encontro de Veneza*, entre os Vampiros orientais Kiang-Shi e os Vampiros Strigoi que viviam na região. Além desses, **Arnald Ballester** (da Ibéria) e **Dom Henrique** (do Flandres) compareceram. Nesse encontro, seis Vampiros da China e da Índia fizeram os primeiros acordos com os Vampiros europeus, despertando ao mesmo tempo temor e curiosidade sobre as criaturas orientais.



Templários

Os Reinos dos Mercadores estão entre as terras protegidas pelos Hospitalários. Quando o papa Clemente V acusou os Templários de heresia e conflagrou a guerra entre Inquisição e Cavaleiros, muitos dos Hospitalários dessa região tiveram de se esconder nos castelos e torres localizados ao Norte de Veneza para escapar das milícias de *Gladius Dei* que patrulhavam a região.

Arkanun Arcanorum

A situação do Arcanorum em relação a Veneza é delicada. Por um lado, a região é MUITO importante para a Europa, e conseqüentemente para o Conselho de Roma. Por outro, a influência dos necromantes na cidade é tão grande que o medo de que as informações possam estar vazando "para o outro lado" é constante.

Magos Aquos

Chamada secretamente de Ordem de Dagon, os necromantes dessa Ordem veneram antigos deuses de Tenebras, adormecidos no fundo dos oceanos no fim do mundo, que um dia serão despertos e convocados para governar este mundo.

Os membros da Ordem de Dagon refugiaram-se nas catacumbas de Veneza procurando por tomos e pergaminhos antigos e negociando os novos com os mercadores que diariamente chegam das partes mais longínquas da Europa e África.

Os Bruxos dessa Ordem lidam com Demônios desconhecidos dos Magos do Arcanorum: Demônios altos e magros, de pele esverdeada e enrugada, semelhantes a Trolls, mas que vivem nas profundezas do mar, aparecendo à superfície apenas se conjurados.

Os Magos mais respeitados (temidos?) dessa Ordem são **Falchior** (*Mestre da Grande Obra* e Diácono Oeste de Veneza) e **DeLuca** (*Inspetor do Templo* e Díacono Oeste de Gênova). Falchior é um velho com cerca de 60 ou 70 anos de idade (embora muitos afirmem que tem mais de duzentos e cinqüenta anos), que apesar da aparência fraca e debilitada, mantém o controle sobre os sete discípulos de seu Templo com mão de ferro. DeLuca mora na cidade, mas viaja muito entre os Templos de Gênova, Milão e Pisa, sempre escoltado por pelo menos quatro ou cinco guarda-costas (Demônios disfarçados de humanos, talvez).

Irmandade de Tenebras

Os necromantes da Ordem dos 53 círculos demoníacos de Tenebras são os Feiticeiros mais poderosos e influentes de Veneza. Instalados desde o século X, logo após as primeiras lendas a respeito dos cemitérios e bibliotecas enterrados, os Magos de Tenebras possuem o controle quase total dos labirintos localizados abaixo da cidade.

Enquanto o Conselho de Roma olhava para a expansão do Cristianismo, os Magos de Tenebras observavam as rotas comerciais que estavam sendo formadas na região, e estabeleciam bases cada vez mais poderosas de sua Ordem. Enfrentaram os Templários mais de uma vez, e tiveram vários de seus templos destruídos nesses ataques, mas agora que a Igreja está caçando os Templários, a situação tem se invertido, e agora são os Feiticeiros de Tenebras quem atacam as instalações hospitalárias.

A Irmandade é muito influente em toda a *Região dos Mercadores*, não apenas em Veneza. Existem ao todo, mais de 50 Feiticeiros espalhados entre as cinco cidades do norte da Itália, e cerca de oito ou nove deles ocupam postos de alguma importância no Arkanun Arcanorum.

Theris Mallik é o Diácono Superior de Veneza e também Mestre do Sétimo Círculo. Ele e **Petroni** formaram uma aliança em 1238, quando os Strigoi ficaram preocupados com a chegada dos Vampiros orientais e pediram a eles que preparassem uma armadilha, utilizando seus círculos de evocação, caso os Vampiros orientais fossem uma ameaça. Theris nunca precisou utilizar os Rituais de aprisionamento, mas a aliança continua até hoje.

Lazzaro é um mistério. Alguns sábios suspeitam que ele seja, na verdade, um Nephalin, filho de um Anjo e uma humana nascido sete gerações atrás e condenado a lembrar-se de todas as suas antigas encarnações. Lazzaro já está na Irmandade há duas encarnações e ocupa o posto de Diácono das Sombras (bem como Mestre do Sétimo Círculo). Sua voz calma e rosto angelical escondem sua crueldade e malícia. Possui poucos aliados na cidade.

Casa de Chronos

A Casa de Chronos possui um interesse especial na região. Como colecionadores de relíquias e textos antigos, os irmãos dessa Ordem estão sempre negociando pergaminhos e tomos com os venezianos.

Um dos Magos mais importantes da Ordem, **Dante Alighieri**, faz visitas regulares a Veneza, onde estaria negociando com um Demônio muito poderoso nada menos do que uma viagem ao Inferno.

Ordem de Salomão

A Ordem de Salomão enfrenta um dilema. Por um lado precisa colocar urgentemente mais Magos no Conselho de Veneza porque está preocupada com o poder conseguido pelos Necromantes, por outro não pode fazer isso de uma maneira que chame muita atenção, sob o perigo de começar uma guerra mística em que estaria em franca desvantagem. Apesar dos problemas, conseguiu conquistar os postos de Diácono Leste e Diácono Sul nas últimas duas décadas, através de dois de seus *Magisters*, **Beneditto** e **Susanne Del Vecchio**.

Filha mais nova de uma das mais importantes famílias de Florença, Susanne foi convidada a entrar na Ordem por seu tio, Victor, que tinha intenções nada inocentes a seu respeito. Quando seu tio tentou estuprá-la, Susanne o matou com um golpe de adaga, mas foi perseguida pela esposa de Victor, Aline, que não acreditou em sua história, contratando um grupo de mercenários para assassiná-la. Susanne pediu auxílio ao Arcanorum, que a salvou de seus perseguidores em troca de uma das piores missões que poderiam existir: sobreviver ao convívio com os Necromantes de Veneza.

Benedittó é um velho Mago com quase sessenta anos. Apesar de muito experiente, o Conselho de Roma teme que ele seja seduzido pelos necromantes com a promessa da imortalidade.

Escola dos Mares Arkanos

Alguns Demônios de Arkanun não conseguiram adaptar-se aos efeitos de águas dos oceanos e mares terrestres devido à diferenças nos elementos dissolvidos na água. Por volta de 800 DC, **Frederico De Legnano** salvou um Demônio desses de um grupo de caçadores e exigiu aprender o Caminho da Água como pagamento. Como o Demônio não poderia pagar essa dívida na Terra, ele o levou a Arkanun, onde ensinou a ele as técnicas do Caminho da Água.

Alguns anos depois, Frederico retornou à Terra e descobriu que, para ele, o Caminho Elemental da Água funcionava, mas de uma maneira diferente da dos outros Feiticeiros. Através de portais, Legnano conseguiu trazer para a Terra Demônios aquáticos de Arkanun e controlá-los. Frederico fundou a Escola dos Mares Arkanos, que durou quase dois séculos em atividade. Dizem que a causa da destruição de sua Ordem foi a conjuração de alguns Demônios marinhos que não obedeciam aos seus comandos. Alguns estudiosos afirmam que esses Demônios seriam os mesmos que a Ordem de Dagon estaria tentando conjurar.

Rumores

- Recentemente, um mercador chegou à cidade trazendo o que ele diz ser partes de um antigo livro árabe escrito no século VIII chamado *Necronomicon*.

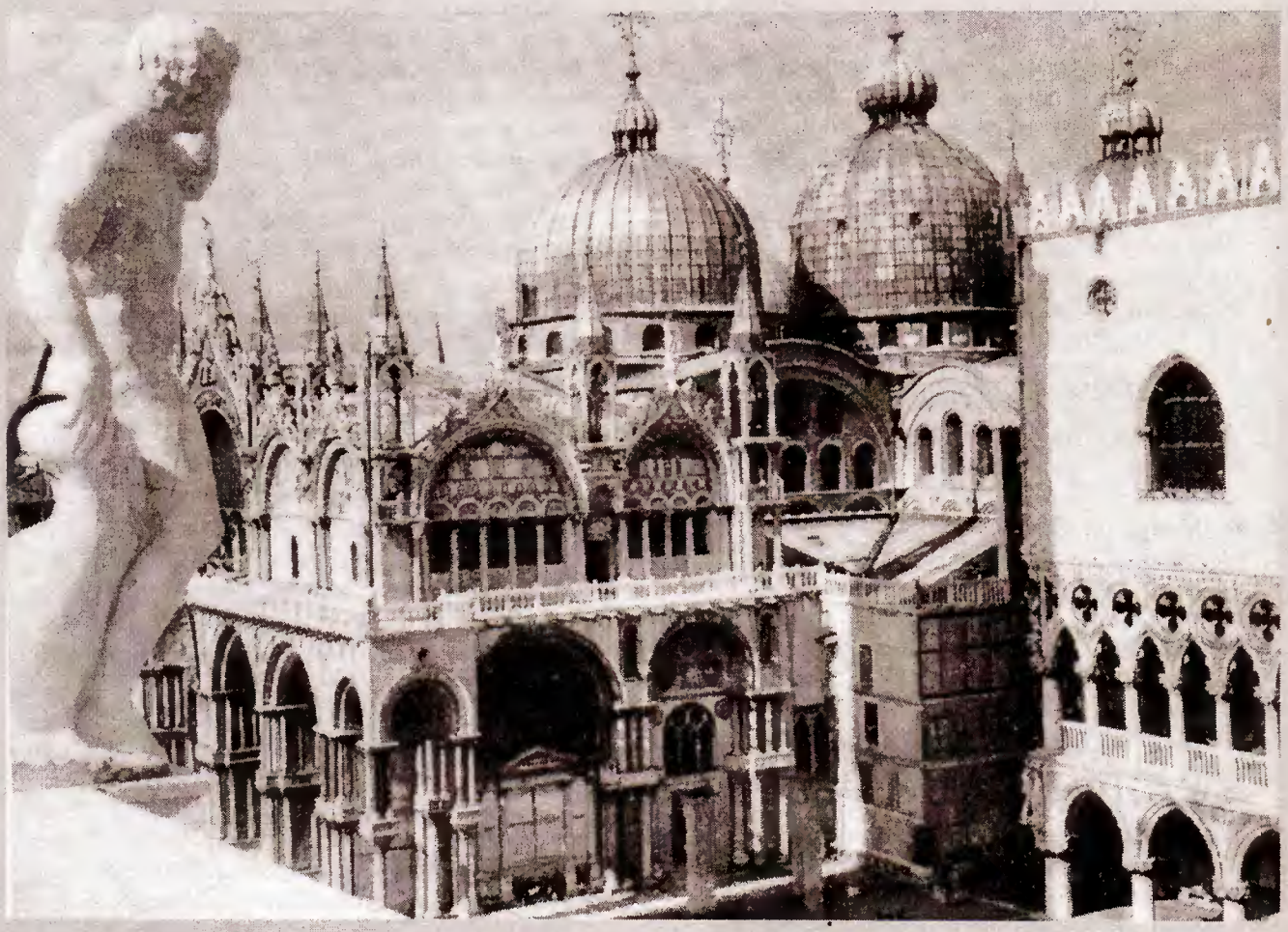
- Ludwig não é o que diz ser. É um Vampiro Rakshasa ou um Demônio foragido do Inferno, que está sendo procurado por um Demônio Alastor muito poderoso. Ele se passa por colecionador de armas na esperança de conseguir obter uma espada mágica legendária, a *Espada de Gucciardo*, única arma que poderia destruir esse Demônio permanentemente.

- Dante Alighieri conseguiu, através de seus contatos, a autorização para visitar o Inferno e estaria procurando por guarda-costas para acompanhá-lo.

- **Kun-Lei**, um Vampiro Kiang-Shi que aparece na cidade uma ou duas vezes por ano, está recrutando interessados em acompanhá-lo em uma viagem ao Oriente, para recuperar algums mercadorias que pertenciam a ele, mas foram roubadas por outro Vampiro.

- Uma das Guildas de mercadores de Veneza está recrutando serviços de ladrões ou espiões, para atuar no sul da Itália ou Norte da África, mas não se sabe exatamente que tipo de missão será dada a eles.

- Frederico De Legnano ainda vive e está escondido.



Theris Mallik

Diácono Superior
CON 15, FR 15, DEX 12, AGI 13,
INT 19, WILL 21, CAR 11, PER 19
Necromante (Tenebras) do 18° nível
#Ataques [2], IP 6 (Rituais), PVs 33+18
Possui 3D de proteção contra Magias

Perícias Principais: Necromancia 70%, Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 60%, Heráldica 40%, Línguas (Italiano 60%, Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 20+6 pontos de Magia
Entender 3, Criar 2, Arkanun 4, Trevas 4, Humanos 4, Ar 2, Terra 2, Água 1

Possui diversos Rituais voltados para a conjuração e aprisionamento de criaturas e entidades demoníacas.

Está sempre acompanhado de 1d6+3 Espectros que o protegem o tempo todo, mas que permanecem invisíveis no plano Astral.

Beneditto

Diácono Leste e Magister da Ordem de Salomão
CON 12, FR 14, DEX 14, AGI 12,
INT 21, WILL 21, CAR 13, PER 14
Mago do 11° nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 24+22
Possui Imunidade ao Caminho de Arkanun e Trevas.

Perícias Principais: Cabala 80%, Astrologia 50%, Herbalismo 70%, Línguas (Italiano 70%, Francês 50%, Alemão 50%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 15 pontos de Magia, 5 pontos de Fé
Entender 3, Criar 1, Controlar 4, Spiritum 4, Humanos 3, Luz 2, Água 1.

Benedito possui um corvo chamado Balrog, que é considerado um Familiar em termos de jogo.

Susanne Del Vecchio

Diácono Sul e Magister da Ordem de Salomão
CON 16, FR 14 (34), DEX 14, AGI 16,
INT 15, WILL 16, CAR 18, PER 14
Feiticeira do 8° nível
#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 23+16
Espada Longa 70/70 dano 1d10+10
Imune a danos de armas não-mágicas

Perícias Principais: Necromancia 50%, Cabala 70%, Astrologia 50%, Herbalismo 60%, Línguas (Italiano 40%, Francês 40%, Latim 30%), Sedução 60%, Representação 50%, Desenho 40%, Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 40%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 30%.

Magias: 12 pontos de Magia
Entender 2, Criar 2, Controlar 4, Humanos 4, Ar 2

Seus Rituais são especializados em proteção (IP), ampliação de FR, CON e percepções extra-sensoriais.

Possui um amuleto mágico que amplia sua força, fazendo com que seja MUITO mais forte do que aparenta.

Falchior

Diácono Oeste e Mestre da Grande Obra
CON 19, FR 14, DEX 14, AGI 14,
INT 21, WILL 21, CAR 9, PER 17
Necromante do 16° nível
#Ataques [2], IP 6 (Rituais), PVs 33+16
Cajado 70/50 dano 1d6+5 (arma mágica)
Possui 3D de Proteção contra o Caminho do Fogo.

Perícias Principais: Necromancia 90%, Cabala 80%, Astrologia 90%, Herbalismo 90%, Heráldica 50%, Línguas (Italiano 60%, Alemão 50%, Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Tortura 70%, Manipulação 70%, Lábia 70%, Pesquisa 80%, Alquimia 70%, Rituais 60%.

Magias: 18+4 pontos de Magia, 9 pontos de Fé
Entender 3, Controlar 3, Criar 2, Arkanun 4, Plantas 3, Humanos 2, Ar 2, Água 1

Falchior pode enxergar auras e, durante a noite ou em dias chuvosos, escutar os espíritos

Valeska

Diácono Norte
CON 19, FR 20, DEX 23, AGI 24,
INT 14, WILL 15, CAR 21, PER 19
#Ataques [2], IP 3, PVs 39+12
Regenera 1 PV a cada 3 rodadas
Sanguinus: 9

Perícias Principais: Sedução 70%, Cabala 60%, Herbalismo 50%, Línguas (Italiano 40%, Chinês 30%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 14 pontos de Magia
Controlar 4, Humanos 4, Ar 3, Trevas 3, Água 1

Poderes Vampíricos (10): Força 2, Constituição 2, Destreza 2, Agilidade 2, Controle Mental (Hipnosis, Telepatia), Garras, Levitação.

Antes de ser transformada em Strigoi, Valeska era uma Feiticeira da Ordem de Tenebras, e está adaptando seus antigos poderes místicos à sua nova condição.

Lazzaro

Diácono das Sombras
CON 13, FR 13, DEX 12, AGI 13,
INT 17, WILL 15, CAR 13, PER 16
Necromante do 14° nível e Nephalin
#Ataques [2], IP 5 (Rituais), PVs 27+16
Espada Longa 70/50 dano 1d10

Perícias Principais: Necromancia 70%, Cabala 90%, Astrologia 80%, Herbalismo 80%, Heráldica 80%, Línguas (Italiano 60%, Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Possui dezenas de Perícias, aprendidas em outras encarnações. Lazzaro já foi gladiador, escriba egípcio, prostituta, general das legiões romanas, Marrano, Mestre Sublime e Atualmente é Mestre do Sétimo Círculo.

Magias: 16+4 pontos de Magia
Entender 5, Criar 5, Humanos 4, Ar 2, Trevas 2


XLIX

Roma

Roma

Localização: Região central da Itália
População: 50.000 habitantes
Língua: Italiano, Latim
Economia: Centro mundial religioso em decadência
Quem manda: O Conselho
Quem realmente manda: O *Papa*
Arkanun Arcanorum: Roma contém a maior e mais importante concentração de estudiosos do Arcanorum, com mais de 50 Magos na cidade. Como boa parte do governo e Igreja está infiltrado pelos Feiticeiros, as Ordens Místicas são relativamente ignoradas pela Igreja. As principais Ordens Místicas são a Escola de Yamesh, a Ordem de Salomão e Casa de Chronos, mas Roma possui pelo menos um representante de cada Ordem Mística do Arkanun Arcanorum, que atua como embaixador.
Diáconos: Roma possui 6 Diáconos.
- **Superior**: Dom Henrique D'Ávila (Salomão)
- **Leste**: Jeremias Bounarrotti (Yamesh)
- **Sul**: Silvinus Andrellus (Salomão)
- **Oeste**: Father Theros (Chronos)
- **Norte**: Christopher Winston (Graal)
- **Sombras**: Letízia Schlindwein (Luft)

Conselheiros: Rômulo (Anjo), São Pedro (Anjo)
Membros de todas as Cabalas e Ordens Místicas.

A história de Roma começa com Rômulo e Remo, dois descendentes de Licaon, que ergueram a primeira muralha, cercaram a região e construíram as primeiras fortificações onde mais tarde seria a cidade de Roma.

Infelizmente para Remo, Rômulo o assassinou, tornando-se sozinho o primeiro Comandante da Cidade. Para garantir que teria um exército para se defender, proclamou que sua nova cidade concederia asilo e proteção aos criminosos e mercenários procurados na Grécia e em outras regiões. Assim em pouco tempo Roma contava com um exército bem treinado e extremamente perigoso.

Para garantir a população da cidade, Rômulo comandou seu exército para atacar a cidade de Sabina e raptar todas as mulheres para procriar com elas (fato que ficou conhecido como o *Rapto das Sabinas*).

Mais tarde, Rômulo e o rei da região da Sabina fariam as pazes e esse se tornaria general de Roma. Durante sua vida, Rômulo organizou a estrutura política e militar da cidade, estabelecendo o senado (os 100 habitantes mais importantes de Roma) e o *Sella Curulis* (A Cadeira de Marfim), onde se sentaria o governante.

Quando moreu, Rômulo foi enterrado na *Lapis Niger* (Pedra Negra) o mais antigo monumento de Roma.

A Monarquia

Após Rômulo, outros governantes fizeram grandes melhorias na cidade, como Numa Pompilius, Tullus Hostilius e Ancus Martins. Os Cônsuls revezavam-se com os Conselhos Militares em Roma até a chegada de Christos a Terra. Nos próximos três séculos, sangrentas batalhas serão travadas entre os Cristãos e os Senadores, que reverenciavam Mitras, deus Persa da Luz e Patrono da extinta Ordem de Mitras.

"In hoc signo vinces"

Em 312, o Imperador Constantino recebe uma mensagem dos Anjos da Cidade de Prata. Antes de uma batalha decisiva, Constantino sonha com a Cruz em chamas, e as palavras "*In Hoc Signo Vinces*" (com este símbolo vencerás). Após a influência dos Anjos, Constantino passa o Édito de Milão, permitindo a religião católica. Em dois séculos, a Igreja torna-se a instituição mais poderosa de Roma.

Helena, mãe de Constantino, vai até Jerusalém, recupera o caminho de Cristo e o traz para Roma, onde a sede da Igreja Católica é construída sobre o Monte Vaticano (a passagem para a Cidade de Prata na Terra).

O Império Romano

A partir desse período, o Império Romano não parou de crescer, chegando com suas Igrejas até os pontos mais distantes da Europa. No lugar de templos e monumentos pagãos, igrejas; no lugar de círculos de pedra, cruzes.

O poder da Igreja e do Vaticano tornaram-se tão fortes que muitas vezes o bispo de uma cidade possuía muito mais influência do que o próprio burgomestre.

O século XIV

No século XIV, os interesses de Roma e do papado estavam ameaçados pela França. Com cerca de 50.000 habitantes, Roma já não possuía nem um décimo do glamour e prestígio que outrora dominava a Europa.

Apesar da força da Igreja, a cidade de Roma já não apresentava grandes atrativos para os comerciantes que preferiam mudar-se para Constantinopla e Veneza.

As Ordens de Magia permaneceram na cidade mais pela tradição do que pelo poder de Roma, que esfarelava dia após dia. Torres e fortificações do período do Império ainda estavam espalhadas pelo terreno das sete colinas, muita delas abandonadas ou vendidas para guildas de ladrões e mercenários e o exército romano estava reduzido a pouco mais de 2.000 soldados.

Com a chegada da Peste Negra, o retrato de Roma tornou-se ainda mais desolador.

Anjos

Roma é a contraparte da Cidade de Prata na Terra. O Monte Vaticano reflete-se em Paradísia assim como o Monte Olimpo, na Turquia, reflete-se em Olympus, lar dos deuses gregos.

Por essa razão, a cidade contém uma concentração enorme de Anjos, visto que a maioria dos portais da Terra para Paradísia encontra-se nessa região.

São Pedro e **São Paulo** estão entre os guardiões dos Portais para a Cidade de Prata e suas falanges impediriam a invasão de quaisquer forças demoníacas. Por isso, quase nenhum Demônio atreve-se a chegar próximo da região das sete colinas.

Apesar de base de operações dos Anjos, Roma não é uma cidade muito povoada. Todos os Anjos mais antigos mudaram-se séculos atrás, junto com os avanços das legiões, e estão hoje hospedados em Igrejas muito mais suntuosas em Koln, Bremem ou Hamburgo, longe do papado e dos olhares dos Nimbus da Cidade de Prata. Até mesmo os Anjos mais novos procuram de todas as formas conseguir uma desculpa para deixar a cidade.

Os Templários anunciaram a descoberta de um Novo Mundo, além dos mares conhecidos (mas condições para explorá-lo só surgiriam dois séculos depois) e muitos dos Anjos estão preparando seus Rituais e Magias para uma nova Era, chamada por eles de Renascimento.

Demônios

Quase não existem Demônios em Roma. Todos os grandes chefes centuriões que pereceram durante a expansão do Império veneravam **Mitras** e, após suas mortes, tornaram-se Demônios, engrossando as fileiras das legiões demoníacas. Esses legionários nutrem um ódio terrível contra a Cidade de Prata e os Anjos que os expulsaram de sua terra de origem e preparam as condições e os Rituais que irão permitir seu retorno a Terra e o extermínio do Vaticano.

Apenas dois Demônios são conhecidos na cidade: Palatus e Erígia, dois embaixadores da *Cidade de Ferro de Dite* em Roma. São eles quem negociam com os Anjos da Cidade de Prata, quando necessário.

Vampiros

Roma foi o local de nascimento da Raça Strigoi, mas todos os Vampiros mais antigos já foram destruídos ou exilados do solo romano durante a decadência do Império.

Os mais poderosos e antigos, como **Baldassare**, **Sibila de Estiges** ou **Radu Negru** viajaram para outras terras distantes e mais promissoras. Apenas alguns poucos desmortos permaneceram na cidade, abandonando-a com a chegada da Peste Negra.

Mesmo os Stirges, descendentes diretos de **Strix**, a grande Bruxa, foram forçados a mudarem-se para torres afastadas e cidades mercantes mais ao norte, pela influência dos religiosos e dos Anjos da Cidade de Prata.

No século XIV, nenhum Vampiro conhecido habita as catacumbas de Roma.



Templários

Com a guerra entre a Inquisição e os Templários, Roma ficou praticamente nas mãos dos Gladius Dei. Com todos os Templários tendo de fugir para Portugal ou para a Escócia, por causa da perseguição de Avignon, a Ordem acabou deixando para trás vários tesouros escondidos nas catacumbas romanas, onde antes funcionavam suas casamatas.

A Ordem de Salomão conseguiu resgatar vários desses tesouros, que foram incorporados ao Arcanorum, mas muitos dos achados dos Templários acabaram caindo nas mãos dos padres e Inquisidores.

Inquisição

Antes do século XIV, o Gadius Dei e osTemplários eram aliados, e serviam à Igreja juntos. Após a captura dos exércitos de Jaques de Molay, o Gladius passou a apoiar a Igreja contra os Templários, o que ocasionou uma luta entre essas Ordens.

A Inquisição não era muito poderosa em Roma, preferindo espalhar-se pela Europa. Uma tropa de elite, formada pelos melhores Gladius Dei permaneceu na cidade, para proteger as bibliotecas.

Scholars

Uma das Ordens mais influentes dentro da Igreja, os Scholars escolheram Roma como sede de seus estudos. A Biblioteca Romana, como chamam, é a maior coleção de tomos e grimórios da Idade Média. Muitos membros dos *Studiosos* vêm de muito longe para copiarem escrituras ou fazerem traduções dos textos antigos encontrados, em especial pelos padres em expedição no Cairo ou na Grécia.

Exorcistas

Roma é a sede dos Exorcistas da Inquisição. Com acesso aos grimórios e aos livros de conjurações, os Mestres Exorcistas estão sempre procurando novos métodos para enfrentar os Magos Necromânticos e as Ordens Satanistas. A maioria das Campanhas de Exorcistas têm como sede a Igreja Romana.

Arkanun Arcanorum

Roma tem sido a sede do Arkanun Arcanorum desde os tempos do Senado, quando os Magos da Casa de Chronos reuniram-se com os Magisters da Ordem de Salomão e decidiram utilizar-se da expansão do Império para localizar e reunir as Cabalas da Europa em um único grupo capaz de evitar a catástrofe causada pela Tormenta em Arkanun.

Desde então, as três principais Ordens (Yamesh, Salomão e Chronos) têm se mantido como uma âncora entre as outras Ordens, impedindo que as disputas internas por religião, ensinamentos e estratégias destruam completamente o planeta, permitindo aos Demônios a abertura dos Portais para o Inferno, condenando a Terra ao mesmo fim que Arkanun.

Escola de Yamesh

Uma das mais antigas Ordens de Magos, diretamente influenciada pela Cidade de Prata, os Magos Bíblicos estão sempre infiltrados ou em contato com a Igreja e o papado. Conhecem todos os movimentos da Inquisição antes que eles ocorram e, quando é interessante, avisam o Arcanorum para que maiores catástrofes sejam evitadas. Em parte, são responsáveis pela proteção da Ordem e pela organização dos Conselhos em Roma e nas cidades vizinhas.

São pouco confiáveis e muitos Magisters os vêem como espiões da Cidade de Prata.

Jeremias Bounarrotti, Diácono da Escola no Arcanorum é um dos pontos de ligação entre a Igreja e a Magia. Scholar (e, segundo as más línguas, membro da Estrela Púrpura), Jeremias utiliza sua influência para neutralizar a ação da Igreja em casos mais graves, afastando assim quaisquer suspeitas do Vaticano sobre os Magos do Arkanun Arcanorum. Atualmente, reside nas casas construídas próximas à Biblioteca.

Ordem de Salomão

Responsáveis pelo Selo de Salomão e pelas tradições da Magia Hermética, os membros da Ordem de Salomão são os Feiticeiros mais ativos dentro do Arkanun Arcanorum e principais responsáveis pela organização das ações dos Magos contra os Demônios.

O Templo de Salomão está sempre em contato com os Cavaleiros Templários, embora nos tempos presentes, com a guerra entre Avignon e o Templo, isso tenha levantado diversas suspeitas sobre envolvimento dos Templários com Ordens Demoníacas.

Os *Magisters* de Roma são **Dom Henrique D'Ávila**, ex-bispo de Ávila, autor do manuscrito *Demonia Conjuritae* e o especialista em Demônios e conjurações **Silvinus Andrellus** (que as lendas dizem ter nascido em 1167, mas que ele não confirma nem nega). Além dele, cerca de outros 15 Magos da Ordem vivem em Roma.

Casa de Chronos

Essa Ordem enfrentou muitos problemas quando a Grécia passou a apoiar a Igreja Ortodoxa, e está enfrentando disputas internas pelos Magos que apoiam Constantinopla e pelos Magos que apoiam Roma.

Father Theros é o Diácono representante da Casa de Chronos. Acompanhado sempre de seu guarda-costas **Micenas**, Theros é um teólogo extremamente inteligente, que procura de todos os meios impedir a destruição da energia mística da Terra. Seu tutor foi ninguém menos que o próprio **Magnus Petraak**, fundador da Casa.

Ordem Luft

A Ordem possui apenas quatro Feiticeiros em Roma, que servem como embaixadores do Conselho da Rosa dos Ventos no Sul. **Letízia Schlindwein** é a atual Diácono das Sombras, contra sua vontade, pois preferia estar na Antuérpia, auxiliando as pesquisas de seu pai.

Ordem do Graal

Conta com apenas um Mago, **Christopher Winston**, irmão de **Harold Winston**, Diácono da Cidade de Londres, que atua como Diácono Norte. A influência do Graal em Roma é muito pequena, apesar da posição conquistada por Chritopher.

Os irmãos possuem diversos Rituais especiais de comunicação, o que permite que a Ordem do Graal de Londres e Roma mantenham contato constante. Na realidade, a verdadeira função de Christopher é vigiar o Arcanorum, visto que a maioria dos Magos britânicos não confia nas decisões do Conselho.

Stirges

Pequena Cabala de Vampiros que vivia em Roma na época do Império, descendentes de **Strix**, a velha bruxa romana. Foram expulsos para o interior da Itália durante o período do domínio Templário no Mar Mediterrâneo e as lendas contam que se refugiaram em alguma ilha na costa da Sicília, levando com eles o corpo de Strix, que está dormindo o Sono Vampírico desde o nascimento de Jesus Christos.

Rumores

- A Guerra entre Avignon e Roma não passaria de uma fachada para um plano maior, elaborado pelos Anjos e com o objetivo de eliminar os Cavaleiros Templários.

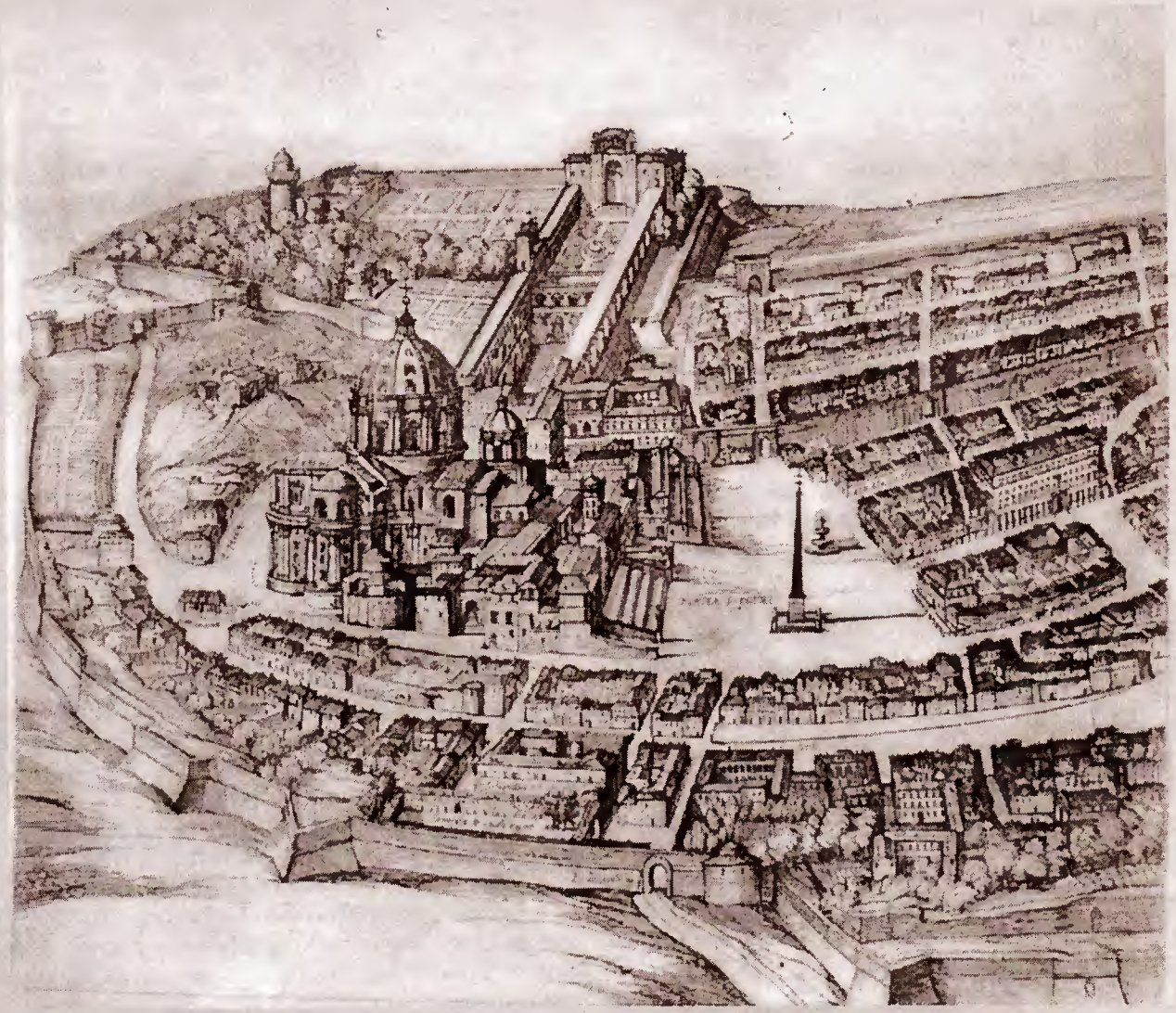
- Os experimentos do pai de Letízia teriam a ver com a criação dos Doppelgangers, uma raça de Demônios transmorfos, que estão se espalhando pelo norte da Europa.

- Father Theros seria, na verdade, um Nephalim.

- Dom Henrique D'Ávila conhece um terrível segredo sobre Jeremias Bounarrotti. Seria por isso que embora pairem muitas suspeitas de práticas demoníacas sobre Bounarrotti, ele jamais foi investigado seriamante pela Inquisição. Também por isso é que Dom Henrique estaria preparando sua morte.

- Christopher Winston forneceria pistas sobre objetos místicos para a Inquisição e esta, em troca, o mantém como Diacono Norte.

- Um Demônio menor estaria sendo torturado em Florença quando teria mencionado algo sobre uma fraqueza dos exércitos romanos. Infelizmente, ele teria morrido antes de dar maiores detalhes sobre um eventual ataque de hordas demoníacas a Roma.



Dom Henrique D'Ávila

Diácono Superior
CON 14, FR 15 (25), DEX 12, AGI 11,
INT 19, WILL 16, CAR 13, PER 19
Scholar do 19º nível (Estrela Púrpura)
#Ataques [2], IP 6 (Rituais), PVs 34+19
Armas: Gladio 80/80 dano 1d6+6
Perícias Principais: Religião 90%, Necromancia 50%, Cabala 50%, Astrologia 50%, Herbalismo 60%, Heráldica 40%, Línguas (Italiano 60%, Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Legislação 40%, Alquimia 50%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Interrogatório 60%, Pesquisa 40%, Arkanun 40%, Rituais 60%.
Magias: 11 pontos de Magia, 10 pontos de Fé
Entender 3, Criar 4, Arkanun 3, Humanos 2.
Possui diversos Rituais voltados para a proteção, exorcismo e aprisionamento de entidades demoníacas.

Jeremias Bounarrotti

Diácono Leste e Profeta da Escola de Yamesh
CON 12, FR 14, DEX 9, AGI 13,
INT 17, WILL 21, CAR 13, PER 15
Mago do 14º nível
#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 22+14
Cajado 70/70 dano 1d6+4 (arma mágica)
Possui o Aprimoramento *Alma Pura*.
Perícias Principais: Religião 60%, Cabala 60%, Astrologia 60%, Herbalismo 70%, Línguas (Italiano 70%, Francês 50%, Latim 30%, Grego 40%), Etiqueta 40%, Manipulação 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 60%.
Magias: 16 pontos de Magia, 8 pontos de Fé
Entender 3, Criar 1, Controlar 1, Água 4, Spiritum 3, Luz 2, Terra 2, Ar 1.

Silvinus Andrellus

Diácono Sul e Magister da Ordem de Salomão
CON 16 (30), FR 14 (34), DEX 14, AGI 16,
INT 15, WILL 16, CAR 12, PER 14
Demonologista do 17º Nível
#Ataques [2], IP 7 (Rituais), PVs 27+51
Espada Longa 60/70 dano 1d10+10
Adaga 60/50 dano 1d6+7
Perícias Principais: Necromancia 90%, Religião 90%, Demonologia 80%, Cabala 90%, Astrologia 80%, Línguas (Italiano 80%, Francês 60%, Latim 60%, Árabe 60%, Grego 60%), Interrogatório 70%, Representação 30%, Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 40%, Lábia 70%, Pesquisa 30%, Alquimia 40%, Rituais 30%.
Magias: 17 pontos de Magia, 8 pontos de Fé
Entender 5, Controlar 5, Humanos 4, Arkanun 4
Silvinus foi um guerreiro e caçador de Demônios nascido no século IX, que tem se mantido vivo graças a Rituais de Imortalidade que precisa realizar a cada lua crescente. Andrellus é um Mago devotado ao Arcanorum, e um de seus maiores organizadores. Muitos dos Rituais de proteção e exorcismo que os Magos da Ordem de Salomão possuem foram desenvolvidos por Andrellus.

Father Theros

Diácono Oeste e Irmão da Casa de Chronos
CON 12, FR 14, DEX 14, AGI 14,
INT 15, WILL 21, CAR 9, PER 17
Mago do 16º nível
#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 29+16
Cajado 50/50 dano 1d6+2 (arma mágica)
Possui 3D de Proteção contra Espíritos
Perícias Principais: Religião 70%, Cabala 70%, Astrologia 70%, Herbalismo 70%, Línguas (Italiano 60%, Grego 60%, Alemão 50%, Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%), Etiqueta 60%, Manipulação 70%, Lábia 70%, Pesquisa 60%, Alquimia 50%, Rituais 60%.
Magias: 18 pontos de Magia, 9 pontos de Fé
Entender 3, Controlar 4, Spiritum 4, Plantas 3, Humanos 2, Ar 1, Água 1, Fogo 1
Apesar de ser um grande pacifista, Theros está sempre acompanhado por **Micenas**, um jovem alto e atlético que o acompanha onde quer que esteja. Alguns dizem que Micenas é, na realidade, um Demônio muito poderoso, presente de Magnus Petraak para seu discípulo.

Christopher Winston

Diácono Norte
CON 10, FR 10, DEX 13, AGI 14,
INT 14, WILL 15, CAR 17, PER 19
Mago do 12º Nível
#Ataques [1], IP 3, PVs 22+12
Armas: Cajado 30/30 dano 1d6+3d6 (eletricidade)
Perícias Principais: Astrologia 50%, Herbalismo 50%, História 50%, Espíritos 30%, Liderança 50%, Línguas (Inglês 60%, Italiano 50%, Latim 50%, Francês 40%), Lábia 60%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 40%, Demônios 40%, Arkanun Arcanorum 60%.
Magias: 14 pontos de Magia
Controlar 3, Entender 2, Criar 2, Humanos 3, Ar 2, Trevas 2, Água 1

Letízia Schlindwein

Diácono das Sombras
CON 10, FR 9, DEX 12, AGI 13,
INT 17, WILL 15, CAR 17, PER 16
Feiticeira da Ordem Luft do 9º Nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 19+18
Adaga 50/50 dano 1d6
Perícias Principais: Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 60%, Heráldica 40%, Línguas (Italiano 60%, Inglês 50%, Francês 40%, Latim 30%, Élfico 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Sedução 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.
Magias: 13 pontos de Magia
Entender 3, Controlar 1, Humanos 4, Ar 4, Luz 2
Possui o Aprimoramento *Afinidade com Fadas 3*.
Letízia possui diversos contatos em Arcádia, inclusive com as Fadas da Rosa dos Ventos. Letízia participa de suas reuniões nos céus de Hamburgo, uma vez a cada Solstício.



Atenas

Atenas

Localização: Região central da Grécia
População: 45.000 habitantes
Língua: Grego, Aramaico
Economia: Pastoral
Quem manda: O Burgomestre .
Quem realmente manda: O conselho dos Anciões.
Arkanun Arcanorum: Atenas é controlada pela Casa de Chronos e possui um pouco de influência da Ordem de Salomão. Seus Magos, descendentes da Escola Pitagórica e da Ordem Mármore de Arkanun, mantêm a cidade em relativa paz e tranqüilidade.
Diáconos: Atenas possui 6 Diáconos.
- **Superior**: Kalamatas (Chronos)
- **Leste**: Evangelos (Salomão)
- **Sul**: Kamadrian (Mármore)
- **Oeste**: Astir (Chronos)
- **Norte**: Andreas Stalidis (Salomão)
- **Sombras**: Dionísio (Arcádia)

Conselheiros: Magnus Petraak, Atenas, Tétis, o espírito de Pitágoras e Zeus (em ocasiões especiais)

A história de Atenas possui mais de 3000 anos de Idade, mas foi a partir do século VI AC, durante o reinado de Peisistratus, que os antigos templos da Acrópole começaram a ser substituídos pelos Templos de Pedra.

Atenas sempre foi a deusa protetora da cidade. Durante sua fundação, ocorreu uma disputa entre Atenas e Poseidon para verem quem seria o patrono da nova cidade. Poseidon bateu seu tridente no solo da Acrópole, fazendo com que uma fonte brotasse dos furos que causou. Atenas, em resposta a Poseidon, fez com que uma oliveira nascesse da fonte de água que o Deus dos Mares criou e acabou vencendo a disputa.

Depois da remodelação da Acrópole, um templo muito importante foi construído para Poseidon, chamado *Posendia*, e o Templo de *Hecatompedon* foi erguido em homenagem à Atenas. Essa mudança de cidadela para santuário foi muito importante para a cidade, porque permitiu uma rápida expansão e posterior construção de um novo porto, localizado ao leste. Isto também significou que toda a cidade passou a ser murada e a Acrópole não era mais necessária para a defesa. Apenas os Sacerdotes permaneciam na Acrópole e, eventualmente, os políticos que iam consultar os Oráculos.

No centro da antiga vila foi aberto um grande espaço para uma praça, onde eram realizadas feiras, festividades e onde eram comercializados os objetos, armas e comestíveis vindos de outras cidades.

A Ática

Atenas sempre foi a capital e principal cidade da Ática. Localizada próxima do Oráculo de Delfos, atraía visitantes de todos os reinos conhecidos.

A relação entre a região da Ática e os Reinos de Arcádia era muito intensa durante os séculos antes da chegada de Christos, não sendo incomum a visão de ninfas, centauros ou cíclopes nos arredores da cidade. Com a chegada da Igreja, a partir do século III, os portais para o Reino das Fadas foram se tornando cada vez mais raros, até que, no século X, quase desapareceram.

As Academias

Durante toda a história de Atenas, uma de suas mais importantes características foi sempre possuir filósofos e escolas de filosofia e estudos. A Academia foi fundada em 600 AC, nos campos de oliveira ao Oeste da cidade. Entre seus discipulos mais famosos, destacam-se Platão, Aristóteles e Theoprastus.

Segundo as lendas, a interação entre os campos da Academia e as florestas de Arcádia continuou muito intensa, com a presença em debates mais importantes de várias criaturas da mitologia, como Quíron, o centauro, e até mesmo as Musas.

O Apocalipse

Depois da chegada de Christos e da expansão da Cidade de Prata na Europa, durante os primeiros séculos de nossa Era, a Grécia foi procurada por muitos *Scholars*, os tradutores do Antigo Testamento e protetores das Escrituras Sagradas. Nas ilhas, São João escreveu suas Revelações, previsões de um futuro distante, onde a guerra entre Anjos e Demônios causaria a destruição de toda a vida na Terra quando Deus escolheria aqueles que o acompanhariam em sua jornada pelo Paraíso. Esses textos seriam as bases de muitas seitas que surgiriam mais tarde, a partir da tradução das escrituras do Grego para o Latim.

Com a chegada das primeiras Igrejas, o poder dos deuses gregos diminuiu muito e, em menos de um século, o culto a Zeus já tinha sido praticamente extinto da Grécia, sendo substituído pela crença no Deus único do Apóstolo São Paulo com o decreto de Justiniano (em 529) que bania definitivamente a crença em religiões pagãs.

A partir de Atenas, as principais dioceses gregas foram fundadas nas cidades de Nicopolis, Dyrachium, Larissa e Creta.

Quando ocorreu a Grande Cisma, a Grécia estava sob o controle de Corstantinopla, o que deixou a região comandada pelas mãos da Igreja Ortodoxa.

Anjos

Os Anjos Ortodoxos formam uma pequena, porém poderosa comunidade. Ligados aos Anjos Nimbus de Constantinopla, os Anjos gregos estão sob a mira constante dos ataques dos Anjos muçulmanos e romanos. Cerca de vinte e um Anjos habitam a cidade de Atenas, a sua maioria Corpore e Principados.

Os dois Anjos mais poderosos, **Achaia** e **Timoti**, vivem no alto do monte Licabetus. Por mais que a Igreja tentasse, o Panteão e os demais templos gregos permaneceram isolados para qualquer ser sobrenatural que não tenha permissão de Zeus. Apenas humanos podem entrar nessas áreas (nas regiões próximas dos templos e nos bosques sagrados também), o que fez com que muitas Ordens de Magia estabelecessem pontos de reunião nesses locais.

Apenas um Anjo Captare, chamado **Linus**, vive na região central da Grécia.

Demônios

Magnus Petraak é o Demônio mais antigo da Grécia. Com cerca de cinco mil anos de idade, é mentor, conselheiro da Casa de Chronos na Grécia e mediador de disputas entre a Ordem Mármore e o Arkanun Arcanorum.

Atenas também é visitada ocasionalmente pelos antigos deuses infernais **Hades** e **Perséfone**, que gostam de passear pelos bosques de Academia e principalmente pelo Mercado de Atenas (onde dizem que é possível comprar e vender qualquer tipo de produto vindo de Constantinopla e do Oriente).

Além deles, outros três Demônios menores de Arkanun conseguiram chegar à cidade, através de portais abertos em experiências elaboradas por Petraak, e tornaram-se discípulos da Casa de Chronos.

Vampiros

A presença de Vampiros na Grécia é muito rara. A única raça nativa dessa região é a dos Lamiai e, mesmo assim, quase todos os monstros foram destruídos ou expulsos da Grécia pelos aventureiros e heróis helênicos.

Existe apenas um único Vampiro em Atenas, **Ágatos**, um Lamiai criado em 1190 DC por **Antigone**, descendente de **Likabeu**, descendente de **Codratus**, descendente de Lamia. Extremamente poderoso, Ágatos vive nos corredores subterrâneos e catacumbas construídas entre as Igrejas e Postos de Vigília, onde mantém seu laboratório de alquimia e suas experiências envolvendo o fim da maldição de Lamia. Ágatos costuma viajar muito para Delfos, para se encontrar com a Bruxa de Delfos.

Arcádia

A presença de criaturas da Velha Arcádia na cidade não é de toda estranha. Ninfas e Sátiros aparecem em Atenas às vezes, em busca de algum remédio, mantimento ou outro objeto que seja necessário. É claro que essas criaturas utilizam-se de pesados disfarces quando fazem essas visitas, pois se forem descobertos, serão perseguidos e destruídos pelos padres ortodoxos.



Templários

Os Templários possuem grande poder e influência na região. Como o Mar Mediterrâneo é a grande porta de passagem entre Jerusalém e Roma, os Templários desenvolveram uma fabulosa frota marítima, que circula entre o porto de Atenas e Jerusalém, passando muitas vezes pelas grandes cidades como Rhodes e Alexandria.

Os Templários não agem com muita intensidade como caçadores de seres sobrenaturais na Grécia. Com a guerra entre Roma e Avignon e a queda da Ordem de Jacques de Molay, os Templários têm se mantido afastados dos grandes centros comerciais, esperando um desfecho para a situação.

Inquisição

A Inquisição Ortodoxa age diferente da Inquisição Romana e Espanhola. Os Exorcistas que vivem em Atenas conhecem a Magia e a estudam com muita seriedade.

A relação entre os Exorcistas e o Arcanorum é delicada. Não conhecem Magnus Petraak, mas se o descobrissem, poderiam chamar reforços de Novgorod, Kiev e Constantinopla para tentar destruí-lo, o que chamaria a atenção dos Anjos para sua existência e colocaria em risco o Arkanun Arcanorum e os planos da Casa de Chronos.

Os Exorcistas sabem que existe uma Ordem de Magos na cidade, mas a toleram porque sempre existiu um certo respeito entre os Exorcistas russos e gregos e a Ordem de Salomão. Além disso, os Inquisidores sabem que podem contar com a ajuda dos Magos do Arcanorum no caso de algum problema mais grave envolvendo os Shedires (Demônios islâmicos).

Scholars

A presença de Scholars é constante na região, procurando principalmente por tomos antigos, dos princípios do catolicismo (existem muitos manuscritos que foram escondidos da perseguição religiosa nos mosteiros escavados nas montanhas ao Norte da Grécia) e de passagens para Arcádia, onde poderiam organizar expedições com Aventureiros, à procura de grimórios dos Magos de Arcádia.

Arkanun Arcanorum

Os Magos da cidade de Atenas são coordenados pela Casa de Chronos e possuem influência da Ordem de Salomão. Alguns Magos da Ordem Mármore residem na cidade, mas são mal vistos pelos outros Magos, que sempre os consideraram espiões do Império Otomano, prontos a atacar e destruir as casas dos fiéis cristãos. Um pouco dessa paranóia em relação aos muçulmanos provém dos relatos das cruzadas e das guerras na Ibéria, relatadas nos tomos do Arcanorum.

Atenas é uma cidade relativamente calma, servindo mais como base de descanso e partida para missões do que propriamente uma rede de intrigas internas. Magnus mantém a cidade controlada, do ponto de vista sobrenatural, e seus Magos, descendentes da Escola Pitagórica e da Ordem Mármore de Arkanun, mantêm a cidade em relativa paz e tranqüilidade.

Existem cerca de vinte Magos na cidade e aproximadamente uma centena em toda a Grécia, quase todos pertencentes à Casa de Chronos.

Casa de Chronos

A Casa de Chronos foi fundada poucos anos após a chegada de Petraak na Terra. Atenas e Delfos são suas bases de operação, sendo que Magnus vive nas cavernas ao norte de Atenas, em um templo construído em homenagem aos deuses antigos de Arkanun.

Possui dois Diáconos na cidade, **Kalamatas** e **Astir**. Os dois são filhos dos primeiros Demônios de Arkanun que conseguiram cruzar a barreira interdimensional, com esposas humanas. Os dois híbridos podem manter a forma humana durante o tempo que desejarem e raramente assumem suas formas naturais (semelhantes a grandes gárgulas alados).

Considerado um meio-Demônio, embora nenhum dos Diáconos ou Magos da cidade conheça sua real natureza, Kalamatas é um governador inteligente, pacífico e muito ponderado, que conseguiu trazer a paz entre as Ordens de Magia de Roma e Grécia, sendo considerado um dos fundadores do Arkanun Arcanorum.

Astir, por sua vez, é mais impetuoso e agressivo, nutrindo um ódio extremo aos Anjos da Cidade de Prata, bem como a seus seguidores.

Ordem de Salomão

A Ordem de Salomão teve um papel fundamental na formação do Arkanun Arcanorum. Sua união com a Casa de Chronos manteve um equilíbrio entre as mais poderosas Escolas de Magia do Ocidente, o que possibilitou a organização de uma grande Fraternidade de Magos.

Dizem que, sem esse equilíbrio, a humanidade correria o risco das Escolas de Magia se enfrentarem até a destruição total da Terra, como havia acontecido com a Atlântida e a Lemúria, em tempos remotos.

Andreas Stalidis é o representante da Ordem em Atenas. Curiosamente, Andreas não possui nenhum poder mágico. Considerado um dos melhores guerreiros da Ordem de Salomão, Andreas foi indicado por sua sabedoria, capacidade de liderança e conhecimentos de estratégia. As lendas a seu respeito dizem que já enfrentou e derrotou sozinho um pequeno dragão em Arcádia.

O Magister da Ordem de Salomão em Atenas chama-se **Evangelos** e é considerado um dos mais experientes e antigos Magos de toda a Ordem. As lendas contam que Evangelos bebeu do Santo Graal, tendo adquirido o dom da imortalidade durante o século VI.

Ordem Mármore

O Conselheiro-Chefe da Ordem Mármore em Atenas chama-se **Kamadrian**. Um dos maiores Magos especialistas no Caminho da Terra e dos Metais, Kamadrian ocupa uma das doze cadeiras do Círculo Interno da Ordem Mármore em Bagdah, em reuniões realizadas a cada seis anos.

Nascido no século XI, Kamadrian mantém-se jovem graças às poções de rejuvenescimento e poderosos elixires, que ao mesmo tempo o deixaram um pouco paranóico e com acessos de loucura devido ao uso constante. Kamadrian não é exatamente perigoso, exceto durante seus surtos. Vive em uma casa grande afastada do porto da cidade, próxima a uma das sete colinas. Possui três discípulos: **Yener**, o gordo, **Melik**, o bravo, e **Eken**, o sortudo.

Magos Muçulmanos

Existem alguns Magos de origem turca na cidade, que servem como embaixadores entre as Ordens Islâmicas e as Ordens Helenísticas. A maioria dos Magos da cidade não confia neles.

Acadêmicos

Uma Ordem nascida em Arcádia, que reune os espíritos dos filósofos e sábios da Antiguidade. Tem por base os bosques da Academia e sua principal sede fica nos Campos Elíseos, no primeiro círculo do Inferno (ver DEMÔNIOS - A DIVINA COMÉDIA para detalhes).

O representante dos Acadêmicos em Atenas chama-se **Dionísio**. Um jovem alto e loiro, com cabelos encaracolados e feições angelicais. Dionísio foi aprendiz de Orfeu, lendário herói grego que desceu aos Reinos Infernais em busca de sua amada e que mais tarde fundou a Escola dos Mistérios de Arcádia.

Dionísio serve como embaixador da Velha Arcádia em Atenas. Tem livre passe entre Paradísia, Terra e Arcádia, através de complexos Rituais que somente ele e poucos membros de sua Ordem conhecem. Dionísio é um especialista na geografia mística de Arcádia, podendo ser de grande ajuda para viajantes que estejam planejando uma expedição no Reino das Fadas.

Ordem de Ísis e Osíris

Apenas um casal de Magos dessa Ordem têm residência na cidade, e mesmo assim, como meros observadores. **Fahad** e **Antonelle** são estudiosos da filosofia e vieram para a Grécia dez anos atrás, para conhecer a Academia grega. Apaixonaram-se pelas ilhas, pela atmosfera da cidade e acabaram se casando e vivendo em uma pequena casa, nos arredores da cidade.

Fahad atingiu os maiores graus da Ordem e é conhecido por seu gosto pela exploração e pela aventura, tendo acompanhado diversos grupos de aventureiros em expedições a Arcádia e até mesmo aos Reinos de Hades.

Magnus Petraak

Em 209 AC, Petraak foi um dos primeiros grandes Feiticeiros a cruzar a barreira entre Arkanun e a Terra, chegando até os arredores de Atenas. A princípio, foi confundido com um Dragão ou Lamiai, mas em pouco tempo conseguiu convencer aquele grupo de Guerreiros da Ordem de Salomão, liderados pelo célebre Acmones, que não desejava o mal para a cidade.

Em cerca de uma década, já havia conseguido um pequeno grupo de auxiliares e, em menos de vinte anos, a Casa de Chronos estava estabelecida em Atenas. Seguindo os estudos de Pitágoras e Archimedes, Petraak difundiu as mesmas idéias que o próprio Templo de Salomão pregava, mas sob o ponto de vista de uma vítima da devastação causada pelo uso descontrolado da Magia. A Casa de Chronos tornou-se especializada em procurar um uso pacífico para a feitiçaria, juntando-se ao Arkann Arcanorum.

A Torre de Arcádio

Localizada no coração de Atenas está uma torre que data das origens da cidade. Ninguém sabe ao certo como ou por quem ela foi construída, mas desde os primeiros séculos da existência de Bizâncio esta torre era chamada de Torre de Arcádio.

Alguns sábios dizem que a Torre foi morada de um grande estudioso grego, de nome Arcádio, daí seu nome, mas muitos Magos especulam que esta torre é, na verdade, um grande portal para diversas regiões do plano conhecido como Arcádia.

Poucos já se atreveram a visitar o interior da Torre. Suas portas e janelas permanecem fechadas por forças que desafiam os mais poderosos Rituais. Somente com a chave certa é que alguém pode abrir suas pesadas portas de bronze e entrar no interior da Torre. O problema é que ninguém sabe exatamente o que é esta chave.

Muitos especulam que se trata de um artefato, outros acreditam que se trata de um Ritual, outros ainda crêem que a chave é, na verdade, uma pessoa, nascida em cada geração com uma marca divina, que seria a guardiã dos portais de Arcádio.

A lenda conta que, uma vez dentro da Torre, o visitante pode acessar qualquer ponto do Reino das Fadas, do Reino dos Mortos ou do Reino dos Sonhos, bastando a ele escolher uma dentro das milhares de portas disponíveis em seus imensos corredores e salas labirínticas.

O que esconde realmente a Torre de Arcádio, ninguém sabe ao certo, mas dizem que grandes tesouros aguardam aqueles que conseguirem decifrar seu enigma.

Rumores

- Certa vez, ladrões de tesouros passaram dias perambulando dentro da Torre, sem encontrar a saída. Os que conseguiram finalmente sair, disseram que até mesmo a disposição interna da Torre parecia mudar de configuração, como "um labirinto vivo", segundo a descrição de um deles. Os ladrões fugiram de Atenas, e nunca mais foram vistos. Isto há mais de vinte anos atrás...

- Dionísio seria, na verdade, "O" Dionísio, deus grego dos vinhos filho de Zeus e Semele.

- Heracles ainda visita a cidade regularmente.

- Father Theros seria um dos maiores discípulos de Kalamatas, o que explicaria a influência deste nas decisões do Conselho de Roma.

- Em algum lugar das Ilhas Gregas, os Scholars teriam encontrado fragmentos de trechos não publicados do Apocalipse Bíblico, que trariam conhecimentos inestimáveis para quem os estudasse.

Kalamatas

Diácono Superior
CON 15 (35), FR 15 (40), DEX 12, AGI 15 (25),
INT 21, WILL 25, CAR 10, PER 20
Híbrido Demônio-humano
#Ataques [2], IP 4 (Rituais/pele), PVs 45+25
Espada Longa (x2) 90/70 dano 1d10+13
Possui 2D de proteção contra Magias do fogo

Perícias Principais: Arkanun 70%, Cabala 60%, Matemática 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Heráldica 40%, Línguas (Arkanun 60%, Árabe 50%, Aramaico 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Manipulação 60%, Lábia 70%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 60%.

Magias: 18 pontos de Magia, 9 pontos de Fé
Entender 3, Criar 1, Arkanun 4, Spiritum 4, Humanos 4, Ar 2, Trevas 2, Água 1

Possui diversos Rituais voltados para a conjuração, aprisionamento e proteção contra outras criaturas e entidades demoníacas.

Evangelos

Diácono Leste e Magister da Ordem de Salomão
CON 14, FR 14, DEX 14, AGI 12,
INT 20, WILL 16, CAR 14, PER 15
Arquimago do 19º nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 32+19
Possui Imunidade ao Caminho de Arkanun.

Perícias Principais: Cabala 90%, Arcádia 60%, Astrologia 90%, Herbalismo 80%, Línguas (Árabe 70%, Italiano 70%, Alemão 50%, Turco 60%, Latim 30%, Aramaico 60%), Etiqueta 70%, Empatia 70%, Manipulação 90%, Pesquisa 80%, Alquimia 80%, Rituais 60%.

Magias: 23 pontos de Magia, 10 pontos de Fé
Entender 5, Criar 5, Controlar 5, Spiritum 4, Humanos 4, Trevas 2, Água 1.

Evangelos é imune a danos causados por armas não-mágicas e possui 2D de resistência à Magia.

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de Magia são considerados 2)

Kamadrian

Diácono Sul e Mago das Sombras da Ordem Mármore
CON 16, FR 16 (21), DEX 12 (18), AGI 15,
INT 16, WILL 15, CAR 10, PER 15
Warlock do 14º nível
#Ataques [2], IP 5 (Rituais), PVs 33+42
Cimitarra (x2) 90/70 dano 1d10+5

Perícias Principais: Necromancia 70%, Cabala 70%, Religiões 70%, Natação 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Línguas (Grego 60%, Italiano 40%, Latim 30%, Árabe 60%, Aramaico 50%, Chinês 50%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 40%, Tortura 60%, Intimidação 60%, Religião 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 50%.

Magias: 16 pontos de Magia, 8 pontos de Fé
Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Terra 4, Humanos 4

Kamadrian possui diversos Rituais de combate, de criação de armas e armadilhas e de proteções.

Astir

Diácono Oeste e Irmão da Casa de Chronos
CON 19 (29), FR 14 (24), DEX 14, AGI 14 (24),
INT 21, WILL 21, CAR 12, PER 19
Híbrido Demônio-Humano
#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 38+25
Espada curta 80/50 dano 1d6+6 (arma mágica)
Possui 3D de Proteção contra o Caminho do Fogo.

Perícias Principais: Arkanun 60%, Cabala 80%, Religião 50%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Heráldica 40%, Línguas (Arkanun 60%, Árabe 50%, Aramaico 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Manipulação 60%, Lábia 70%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 60%.

Magias: 15 pontos de Magia
Entender 5, Controlar 1, Arkanun 4, Plantas 3, Humanos 3, Fogo 2, Ar 2, Água 1, Trevas 1

Astir pode sentir a presença de seres de Paradísia em um mesmo ambiente.

Andreas Stalidis

Diácono Norte e Guerreiro da Ordem de Salomão
CON 19, FR 12 (21), DEX 20, AGI 15,
INT 13, WILL 12, CAR 12, PER 12
Guerreiro do 15º nível
#Ataques [2], IP 4 (armadura), PVs 35+60
Espada Longa (x2) 90/80 dano 1d10+4

Andreas possui uma armadura mágica, que permite a ele cair de qualquer altura sem se machucar.

Perícias Principais: Liderança 80%, Cabala 20%, Herbalismo 40%, Heráldica 50%, História 50%, Línguas (Árabe 40%, Italiano 50%, Francês 20%, Latim 30%), Intimidação 20%, Pesquisa 20%, Rastreio 40%, Montar Animais 50%, Manobra de Combate (Lutar com Duas Armas, Luta às Cegas), Escudo 60%, Esquiva 60%.

Dionísio

Diácono das Sombras
CON 18, FR 13, DEX 12, AGI 13,
INT 25, WILL 15, CAR 18, PER 16
Mago do 14º nível (?)
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 29+14
Espada Longa 50/50 dano 1d10

Perícias Principais: Geografia de Arcádia 70%, Portais 50%, Geografia do Inferno 50%, Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Heráldica 40%, Línguas (Árabe 50%, Grego 70%, Italiano 60%, Latim 30%, Élfico 40%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 16 pontos de Magia
Entender 5, Criar 1, Humanos 4, Metamagia 3, Spiritum 4, Arkanun 2, Ar 1.

Dionísio é especialista na localização e abertura de Portais entre a Terra, o Inferno (Primeiro Círculo) e Arcádia. Seus Rituais envolvem Portais, proteções necessárias em viagens dimensionais, proteções contra Demônios e espíritos malignos e Rituais de captura destas entidades, além de Magias de defesa e conjuração.



Constantinopla

Constantinopla

Localização: Império Latino, Sul da Turquia
População: 500.000 habitantes
Língua: Grego, Egípcio e Árabe
Economia: Comércio de especiarias, produtos e equipamentos entre o Oriente e o Ocidente.
Quem manda: A corte.
Quem realmente manda: Michael Palaeologus
Arkanun Arcanorum: Compreende aproximadamente setenta membros. É um dos mais problemáticos Selos, pois a presença constante de Magos do Ocidente e do Oriente em uma única cidade têm gerado muitos problemas. Além disso, as diferenças entre os Católicos, Ortodoxos e Muçulmanos têm se tornado cada vez mais fortes, o que resulta em uma constante luta para polarizar o Selo dos Diáconos.
Diáconos: Existem seis Diáconos na cidade, cujos cargos são constantemente desejados por outros Magos, que envolvem-se em disputas políticas e religiosas com o Arkanorum. Apesar dos problemas enfrentados com Roma e da influência de Veneza (e seus Necromantes), Constantinopla continua sendo a cidade mais importante do Arkanorum no Oriente.
- **Superior**: Sebastian Nazik (Ordem de Salomão)
- **Leste**: Gabriel Janus (Casa de Chronos)
- **Sul**: Esmeralda (Ordem de Salomão)
- **Oeste**: Hassan Abdullah (Ordem Mármore)
- **Norte**: Aleksander (Irmandade de Tenebras)
- **Sombras**: Tibérius (Aquo)

Conselheiros: Afet (participa apenas das reuniões mais importantes), Gabriel, Dagobert, Hassan, Tarik e Viktor, além dos embaixadores de outras Ordens.

Byzantium

Byzantium, ou Bizâncio, foi uma das muitas colônias fundadas pelos gregos vindos de Mileto e Megara, no século 8 a.C., ao longo das costas do Mar Negro.

O rei Persa Darius I conquistou o acampamento grego em 512 AC, que foi reconquistado em 496 e tomado de volta pelos persas uma década mais tarde. Em 478 AC, uma frota ateniense reconquistou a cidade, que passou a fazer parte da liga de Delfos.

Durante a guerra entre Esparta e Atenas, os bizantinos acabaram tendo de obedecer os comandos de Esparta, pois Atenas tinha perdido muito de seu poder e influência na região.

Em 343 AC, Bizâncio juntou-se à segunda Liga Ateniana, enfrentando o cerco de Filipe II, da Macedônia, três anos após essa união. A quebra do cerco foi feita graças à intervenção divina da deusa **Hecate** (deusa da Magia dos gregos) e em homenagem à deusa, os senhores de Bizâncio cunharam moedas contendo seus símbolos, a estrela e a meia-lua.

Bizâncio aceitou o governo macedônico, sob **Alexandre, o Grande**, reconquistando sua independência apenas no terceiro século antes de Cristo. Considerada uma cidade livre, mas sob a influência de Roma, Bizâncio gradativamente foi perdendo seu poder e sua influência e acabou perdendo sua liberdade nas mãos de Vespasiano, em 190 DC.

Em 196, Septimus Severus atacou a cidade, massacrou sua população e destruiu suas muralhas, reconstruindo a cidade anos depois, mas em uma escala muito maior e mais imponente, anexando-a à cidade de Heraclea, na Turquia.

Bizâncio foi atacada pelos Galenos em 268 e também resistiu a um ataque dos Godos alguns anos depois. Mais tarde, foi assolada por guerras civis e rebeliões que apareciam esporadicamente no Império Romano. Bizâncio permaneceu intacta até 324, quando Constantino I, o primeiro Imperador Romano a adotar o Cristianismo, decidiu unificar o Império Romano do Oriente e do Ocidente, e tornou Bizâncio a capital do Império Romano do Oriente, mudando o nome da cidade para Constantinopla.

Constantinopla

Algumas semanas após a dominação, os Rituais de fundação e proteção de uma cidade foram realizados, e a cidade foi inaugurada em 11 de Maio de 330.

Constantinopla tornou-se uma das maiores cidades do mundo, sede do poder imperial, religioso e comercial. Sua ligação entre o Leste e o Oeste fizeram Constantinopla crescer até o século XIV, quando as cidades marítimas italianas chegaram ao seu apogeu (Veneza, Gênova e Florença, entre outras)

A nova cidade de Constantino era mais de quatro vezes maior que Bizâncio, com extensas galerias subterrâneas de esgoto, aquedutos, teatros, palácios, torres, igrejas e uma infinidade de estátuas adornando as ruas de Constantinopla, trazidas de várias cidades rivais.

A oferta de pão gratuito, tolerância com os pagãos e com os judeus e garantia de proteção para aqueles que viessem instalar-se fora das muralhas antigas tornaram-se atrativos fortes demais para serem deixados de lado.

No século IX, Constantinopla foi o palco das batalhas entre os Iconoclastas e os defensores dos Ícones. A disputa foi resolvida por meio de uma série de Concílios ecumênicos contra os iconoclastas, mas não antes de muito sangue ter sido derramado.

A guerra entre Constantinopla e Roma começa no século XI, mais precisamente em 1204, na Cruzada pa-

trocinada por Veneza (ou pelos Necromânticos de Veneza, como ficou conhecida), em que os Templários saquearam e destruíram grande parte da cidade, em busca de relíquias e tomos antigos.

O papado inicialmente aprovou o saque a Constantinopla, depois, por pressões, foram feitas tentativas de remediar o ocorrido, mas as forças ocultas e suspeitas eram tão fortes que a Cisma foi inevitável.

Após anos de desentendimentos entre Roma e Constantinopla, a Igreja finalmente foi separada entre o Catolicismo Romano e a Igreja Ortodoxa.

A presença de venezianos na cidade já era conhecida desde 1082, quando eles começaram a alugar prédios e portos, preparando suas companhias de navegação desde aquele período. O que pouca gente sabe é que na verdade rumores de que alguns livros místicos estariam na cidade é o que motivaram realmente os negociantes da Irmandade de Tenebras a instalarem-se em Constantinopla.

Em 1261, Constantinopla foi conquistada por Michael VIII Palaeologus, imperador grego da Nicéia, que nos anos seguintes diminuiria gradativamente o poder de Constantinopla, ao mesmo tempo em que o poder dos turcos otomanos aumentava na mesma proporção. Com a chegada da Peste Negra (Constantinopla foi a primeira cidade infectada do Ocidente e dela partiram todos os navios que mais tarde infestariam quase setenta por cento das cidades européias).

Anjos

Existe uma concentração de Anjos Ortodoxos na cidade maior dos que servem diretamente à Roma e Avignon. Apesar da divisão dos padres na Terra, os Anjos ainda mantêm-se aliados e obedientes ao Conselho da Cidade de Prata, atendendo aos pedidos das duas Igrejas, quando lhes convêm.

Afet, Azamet e **Terazi** são os Anjos mais antigos da Região. Afet é um Principado que foi enviado pela Cidade de Prata para Bizâncio no século II, com a construção do primeiro templo na cidade.

Azamet foi criado durante o século VI, no Egito. Foi um padre que ajudou bastante a difundir o cristianismo no Cairo e que quando morreu, a Cidade de Prata o recebeu com os braços abertos. Esse Corpore possui um dom de persuasão digno dos mais poderosos Anjos Nimbus.

Terazi, a violenta, é uma mulher de traços árabes, líder de um pequeno grupo de cinco Captares encarregados da proteção das igrejas. Dizem que Terazi possui quase cinco séculos de Idade.

Anjos Muçulmanos

A presença dos seguidores de Allah na cidade também têm preocupado os Anjos da Cidade de Prata. Atualmente em número de três, apresentam-se como embaixadores do Grande Islã e até a presente data, não se envolveram em nenhum problema que pudesse ser provado contra eles. **Keramet** é seu líder, um Anjo que, apesar das vestes típicas de um guerreiro, é uma criatura extremamente pacífica e iluminada.



Mehtap é um Serafim que se converteu aos ensinamentos do Alcorão. Possui um castelo no Reino dos Sonhos, onde esse toca Spiritum em Constantinopla e que pode ser acessado com os Rituais corretos. Mehtap pode conversar com qualquer habitante da cidade, através dos sonhos, ou atacá-los enviando-lhes pesadelos.

Demônios

Os Demônios que vivem na cidade estão mais preocupados em alimentarem-se com a ganância dos comerciantes do que em arrumar encrencas. Um dos Demônios mais conhecidos chama-se **Mahalle Beksili** (o guardião da noite), e comanda o tráfico de ervas alucinógenas na cidade. Mahalle possui um pequeno grupo de doze Daemons relativamente poderosos, que montaram sua guilda na região dos mercadores venezianos.

Beksili está a salvo dos Rituais de detecção graças a poderosos Rituais conjurados pelos necromantes, e em troca ele fornece ervas e corpos para suas experiências.

Outro Demônio digno de nota é **Hayalet** (fantasma), um espectro que vive nos bairros mais afastados da cidade, próximo aos muros externos. Hayalet possui Rituais que permitiriam a um grupo de aventureiros abrir um portal para os primeiros Círculos do Inferno.

Vampiros

Constantinopla possui alguns Vampiros Strigoi vivendo nas áreas mais ricas da cidade. **Ejdehra** (o dragão) é o Vampiro mais antigo da cidade. Descedente de **Flavius**, descendente de **Baldassare**, descendente da bruxa **Strix**, Ejdehra chegou a Bizâncio poucos anos após a construção dos primeiros palácios. Um filho dos Milênios, vive em um grande complexo de túneis e masmorras no interior de um dos maiores castelos da cidade, protegido por dezenas de guardas bem treinados e três de suas crias, que ao mesmo tempo que o protegem, o alimentam (Ejdehra é tão antigo que o sangue dos mortais já não é capaz de sustentá-lo por longos períodos).

Outro Vampiro que vive na cidade é **Vahset**, um Vrikolakas com cerca de duzentos anos de idade, que reside nas florestas próximas à cidade. Dizem que Vahset é capaz de se transformar em um gigantesco lobisomem.

Rumores dizem que outros dois ou três Vampiros circulam pela cidade, a maioria deles nas áreas controladas pelos mercadores de Veneza, mas ninguém sabe ao certo quais suas intenções ou influência.

Templários

Os Cavaleiros Templários possuem um contingente relativamente pequeno na cidade, chegando a pouco mais de trezentos homens. E estão muito mais preocupados com os avanços dos Otomanos do que com problemas envolvendo seres sobrenaturais. Em Constantinopla, a ignorância aliada ao excesso de maravilhas importadas dos confins da Terra fazem com que quase tudo na cidade pareça obra de Magia.

Apesar disso, existem pequenos grupos organizados de caça, apoiados pelos Magos da Ordem de Salomão, que fornecem dinheiro e armas a esses caçadores, além, é claro, de apontar os próximos alvos.

Sarracenos e Assassinos

Do outro lado das muralhas, os Sarracenos aguardam a hora certa de atacar Constantinopla e colocar abaixo aquela cidade herege. Pequenos grupos de Assassinos de Hassam podem ser contratados por aqueles que possuem os contatos certos, para realizar missões de espionagem ou assassinato, pelo preço justo.

Volkan é o nome pela qual é conhecido o líder da Seita dos Assassinos na cidade. Os membros de sua pequena equipe variam de dois a sete, dependendo de quem conta a história.

Inquisição

Constantinopla é o local da sede dos Exorcistas de Constantinopla, uma das mais importantes e temidas Ordens religiosas do oriente próximo.

Especialistas em enfrentar os Djinns e Shedires (Demônios árabes), os Exorcistas possuem vastas bibliotecas, contendo tomos e grimórios retirados dos matemáticos árabes, dos Shaires (Magos árabes necromânticos) e dos infiéis, que podem ser consultados por religiosos ortodoxos. Além disto, Constantinopla serve de base para todas as ações próximas do Oriente Médio. Os Inquisidores possuem mais de duzentos homens, em sua própria versão ortodoxa do Gladius Dei, e três barcos que podem ser usados em missões mais importantes.

Arkanun Arcanorum

Como a cidade mercante mais importante do Oriente, é de se esperar que Constantinopla atraia Feiticeiros e Cabalas de renome.

As principais Ordens dentro da Cidade são a Ordem de Salomão, a Casa de Chronos, os Magos Petros e a Ordem Mármore, mas existem também representantes de várias outras Cabalas na cidade.

Magos Petros

Conhecida como a Ordem que possui acesso ao Hadjar, temida pedra negra capaz de destruir permanentemente um Anjo, a Ordem dos Magos Petros foi fundada durante o século VII, na própria cidade de Constantinopla, com dissidentes da Ordem Mármore

Seu líder atual é **Seyrek**, um Mago com mais de cinqüenta anos de idade, e existem cerca de dez outros Magos da Ordem, espalhados em duas ou três casamatas. Segundo os rumores, duas espadas de Hadjar estariam na cidade, de posse dos dois guerreiros mais perigosos e bem treinados da Ordem.

Ordem de Salomão

A Ordem de Salomão veio para a cidade junto com os mercadores, crescendo em poder e influência junto com o crescimento da cidade. Tem sido muito ameaçada com a chegada da Peste Negra, pelo pânico que as mortes começaram a causar na população.

Os dois Magos mais influentes da Ordem na cidade são **Sebastian Nazik** e **Guillermo Friars**.

Sebastian estudou a Cabala com seu pai, um Magister da Ordem chamado **Agenor Nazik**, que vive em Delfos, na Grécia. Mudou-se para Constantinopla após ter se encantado com a cidade, quando a visitou acompanhando um tio que era mercador de especiarias.

Sebastian viveu grande parte de sua vida na cidade, conhecendo boa parte da política e da Igreja de Constantinopla. Atualmente ocupa o posto de Diácono Superior e tenta manter a calma dentro do furacão. Muitos dos Magos pertencentes ao Selo o odeiam, fariam qualquer coisa para assassiná-lo e tomar seu lugar, mas a experiência de Sebastian tem conseguido mantê-lo a salvo, por enquanto...

Guillermo é um rapaz moreno de cerca de vinte e muitos anos, que tornou-se Magister com velocidade impressionante (despertando suspeitas de que seria, na verdade, um Nephalin, embora ele negue o fato).

Coordenador de um grupo de estudos de Cabala, Guillermo tenta manter a paz no Selo, ao mesmo tempo em que organiza as diversas tarefas da Ordem, como supervisionar os quatro Hochma e seis Binah que vivem na cidade, bem como evitar que se metam em confusões.

Outro dos Diáconos de Constantinopla é **Esmeralda**. O verdadeiro nome dela ninguém conhece, mas a belíssima loira de olhos verdes (de onde vem seu apelido) e pele queimada pelo sol dos desertos nasceu no norte da Europa, filha de um casal de mercadores. Durante uma das viagens, a caravana de seus pais foi atacada por beduínos e todos foram executados. Esmeralda, então com dezessete anos, foi violentada pelos beduínos e largada no deserto para morrer.

Um grupo de Cavaleiros Templários que perseguia aquele grupo de ladrões a encontrou, e lhe deu abrigo e proteção. Esmeralda passou a acompanhá-los, fazendo as tarefas mais simples como preparar alimentos ou arrumar as roupas e utensílios para os guerreiros.

Até um dia em que os poderes sobrenaturais de Esmeralda se manifestaram. Durante uma reunião de rotina, Esmeralda foi capaz de enxergar e reconhecer um espírito ancestral Templário, que acompanhava o Ritual do Reino dos Mortos. Esmeralda comunicou o fato aos Magisters, que decidiram estudar seus poderes. Durante os dez anos seguintes, Esmeralda passou a estudar nos templos da Ordem na Europa, viajando muito e conhecendo diversas cidades e casamatas, até chegar em Constantinopla. Vendo que a cidade estava começando a apresentar muitos problemas, por causa da terrível Peste Negra, Esmeralda decidiu ficar e ajudar Sebastian a pesquisar uma cura para a doença.

Tempestiva e impetuosa, Esmeralda não tolera gracejos ou comentários sobre sua beleza. A Feiticeira possui uma filha adotiva, chamada **Evelyn**, agora com sete anos, que foi encontrada ainda bebê no deserto, ao lado do cadáver de seus pais, mortos por alguma criatura.

Esmeralda ocupa o posto de Diácono Sul da cidade e leva muito a sério sua posição.

Casa de Chronos

A Casa de Chronos esteve presente durante os primeiros séculos de fundação da cidade. Da Grécia, a Ordem espalhou-se pelo continente e seguiu naturalmente com o fluxo de mercadores, chegando até Constantinopla atrás dos fabulosos tomos de aritmética e astronomia que vinham do Oriente e dos países árabes. Os Irmãos mais velhos sempre foram entusiastas da diversidade cultural de Constantinopla e adoravam viver na Capital do Mundo, como os sábios costumavam chamar a cidade.

O maior Mago da Casa de Chronos chama-se **Gabriel Janus**. Gabriel passou muitos anos viajando pelo oriente, em companhia de seu irmão **Dagobert**, onde aprenderam as misteriosas técnicas de combate desarmado dos chineses. Gabriel tornou-se rapidamente um dos estudiosos mais graduados na arte do Ti-Kung (controle da energia espiritual), capaz de feitos sobrenaturais como arremessar um oponente à distância apenas com um toque, ou colocar abaixo paredes de pedra com golpes precisos e bem executados.

Gabriel ocupa o posto de Diácono Leste, dividindo seu tempo entre sua academia de treinamento, seus livros e estudos de Cabala e o Selo da Cidade.

Gabriel possui uma pequena equipe de Magos-Guerreiros, composta de seis Si-fus (grau máximo obtido no Templo da cidade de Shaolin, na China), conhecidos pelos seus estilos: **Mestre Bêbado**, **Mestre Tigre**, **Mestre Louva-Deus**, **Mestre Serpente**, **Mestre Macaco** e **Mestre Dragão**, cada um deles especializado em um estilo de luta diferente.

O templo onde os sete guerreiros vivem fica afastado do centro da cidade, próximo aos muros mais externos e rodeado por um jardim muito bonito.

Ordem Mármore

Com muita influência muçulmana, era de se esperar que grupos de origem islâmica se instalassem na cidade. A Ordem Mármore não possui muitos Magos em suas fileiras, compostas de cerca de sete ou oito Feiticeiros. O mais experiente deles chama-se **Hassan Abdullah**, e participa das reuniões do Arcanorum como Diácono Oeste.

A aliança feita entre a Ordem Mármore e a Casa de Chronos ajuda a manter o equilíbrio de forças cristãs e muçulmanas dentro do Selo da Cidade, mas até quando?

Ordem do Dragão

Fundada pelo Vampiro **Radu Negru**, fundador da Waláchia, a Ordem do Dragão tem ajudado os Cavaleiros Templários a manter as hordas muçulmanas longe de Constantinopla, e enfrentado muitos problemas com os bravos guerreiros otomanos.

Possui apenas dois representantes no Conselho de Constantinopla, **Tharik** e **Viktor**. Mesmo assim, eles apenas participam como observadores, sem se envolver com os problemas místicos da cidade.

Tharik possui um sotaque acentuado e sempre veste sua armadura vermelha de pele de dragão (a armadu-

ra tradicional da Ordem para Rituais e cerimônias) durante as reuniões do Conselho. Tharik possui uma torre na parte norte da cidade, afastada dos portos, onde costuma receber irmãos da Ordem do Dragão que estejam precisando de hospedagem e descanso.

Magos Aquos (Ordem de Dagon)

Conhecida como Cabala dos Magos venezianos, a Ordem de Dagon é vista com suspeita pelos outros Feiticeiros. Sua fama de necromânticos precedeu sua chegada à cidade, ainda no século XI. Vindos com os primeiros mercadores e navegantes, os Magos da Ordem de Dagon buscavam os conhecimentos do Oriente e encontraram nos portos de Constantinopla uma fonte inesgotável de lendas e rumores sobre as terras distantes.

DeLuca é um dos Magos que mais visitam a cidade. Originário de Veneza, ele sempre passa por Constantinopla para vistoriar o bairro veneziano, acompanhado de seus cinco guarda-costas (que muitos juram serem Demônios muito poderosos que ele escravizou). O principal Mago da Ordem na cidade é **Tiberius**, aprendiz de DeLuca. Necromântico com o título de *Grande Inspetor do Templo*, Tiberius é responsável pela manutenção das centenas de corredores, labirintos e masmorras construídas debaixo do bairro veneziano, nos últimos duzentos anos. Dizem até que certas partes desse labirinto levam diretamente ao Inferno, ou a Metrópolis, a cidade dos Anjos Caídos de Leviathan.

Tiberius é Diácono das Sombras, posto requisitado pela influência que os comerciantes venezianos possuem na cidade e na política, que de certa maneira acabou refletida nas decisões do Conselho. Desnecessário dizer que muitos dos conselheiros se sentiram prejudicados ou invejosos dessa decisão, apesar de acatá-la.

Ordem do Graal

Composta de apenas um Mago, a Ordem do Graal mantém um embaixador na cidade apenas como política de "boa vizinhança" com o Arcanorum. **Douglas Emerich** veio para a cidade há cerca de quatro anos e ainda é considerado um novato nas intrigas do Arkanun Arcanorum. Procura saber o que está acontecendo entre as Cabalas, ajudar no que pode e reportar qualquer evento suspeito aos mensageiros de Londres.

Magro, alto e de cabelos escorridos, Douglas é um Feiticeiro da Ordem que recebeu seu treinamento diretamente do legendário Merlin. Apesar de ser considerado uma pessoa simpática, Douglas pode ficar extremamente perigoso se for enganado ou trapaceado.

Irmandade de Tenebras

A Irmandade faz uma presença muito discreta na cidade. Usa os portos para a aquisição de raras e exóticas ervas orientais que chegam de navio vindas da China e da Índia. Procuram não se meter nos assuntos do Conselho e evitar que o Conselho se meta em seus assuntos.

O *Mestre do Sétimo Círculo* da Ordem e também Diácono Norte de Constantinopla, **Aleksander**, é um Feiticeiro aparentando quarenta anos de idade, que reside na cidade há aproximadamente vinte.

Seu nome original era Lukas, seus pais eram mercadores e da convivência nos portos da cidade, um dia Aleksander conheceu a Irmandade de Tenebras. Em poucos anos de treinamento, Lukas mostrou-se ganancioso e cruel o suficiente para passar pelo mais difícil dos testes da Ordem: assassinar a própria família. O crime foi tão brutal que chocou a milícia da cidade durante meses. Aleksander teve de preparar um corpo jovem para simular sua morte, quando incendiou a mansão onde seus pais moravam.

Anos mais tarde, com experiência em conjuração de Demônios e outras entidades de Arkanun e assumindo a identidade de Aleksander, Lukas retornou à Constantinopla com o Templo de Tenebras, assumindo o Posto de Coordenador da Grande Obra dentro da Irmandade. Ninguém, exceto o Mago veneziano **Theris Mallik**, conhece sua verdadeira identidade, embora alguns Magos desconfiem de que nem tudo é o que parece com Aleksander.

Shair

Temidos Feiticeiros dos desertos, os Shaires visitam esporadicamente a cidade, em busca de elixires, ervas e outros elementos para suas Magias e poções alquímicas. Vestem-se com turbantes e roupas árabes bem características e muitos deles possuem algum tipo de animal de estimação (geralmente um pássaro ou réptil) que muitas lendas contam que são, na verdade, pequenos dragões disfarçados.

Os Shaires não interferem na política da cidade, sendo que muitas vezes eles rondam as tavernas procurando por guerreiros e aventureiros para acompanhá-los em missões e expedições (geralmente muito perigosas, mas com muitas recompensas).

Guildas de Mercadores

Outro ponto muito importante a respeito de Constantinopla é a presença muito influente das Guildas de mercadores, de diversos produtos, em especial de ervas, armas, especiarias, peles, vidraceiros e seda.

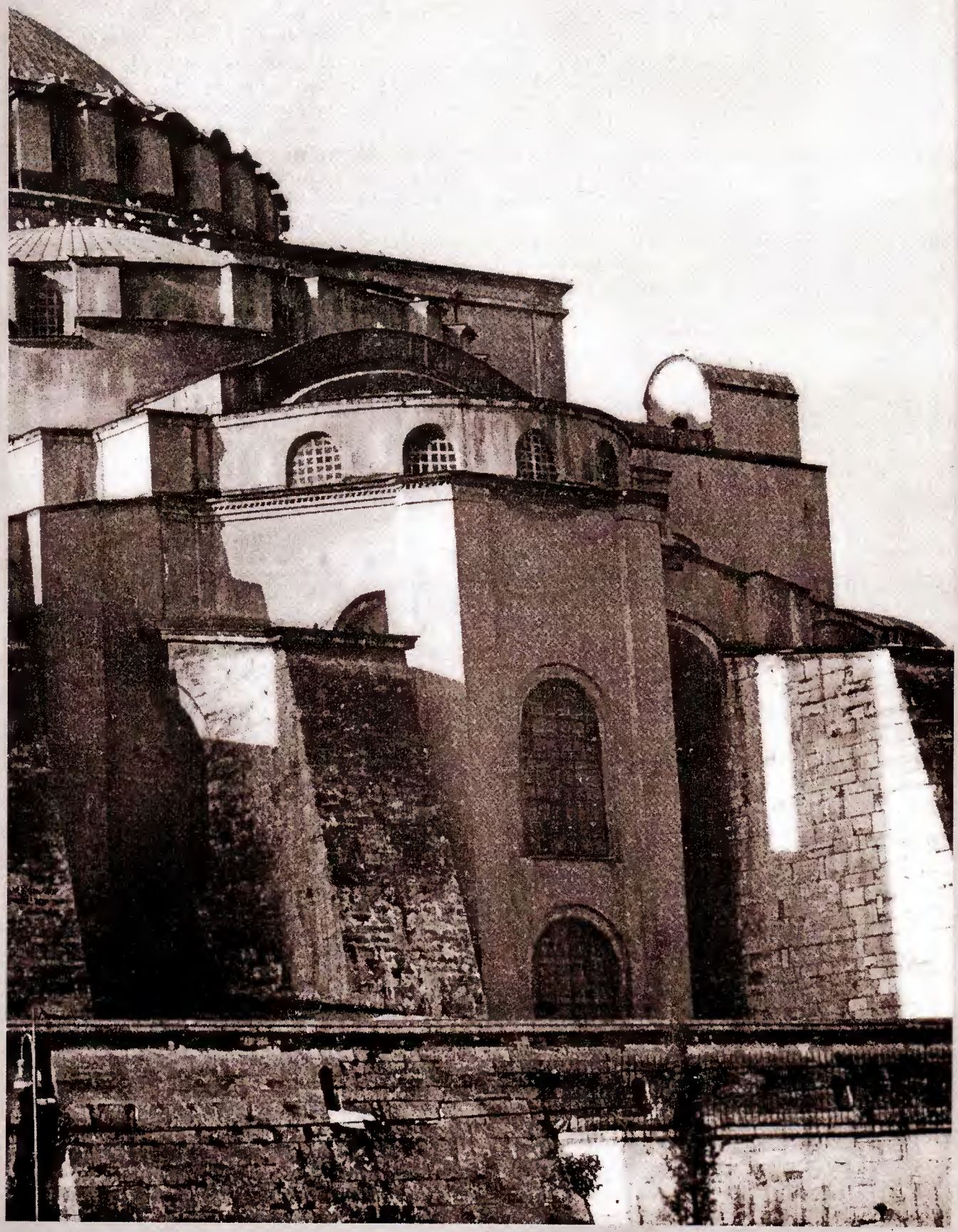
As Guildas possuem representações em quase todos os portos das grandes capitais, mas a maioria das bases de operação ficam em Constantinopla.

Guildas de Mercenários

Outro tipo de operação que rende aos aventureiros muito dinheiro são os serviços de proteção para caravanas, cargas e encomendas, bem como os de guarda-costas para pessoas importantes, clérigos e até mesmo bispos em viagens a outras cidades.

Os Mercenários estão organizados em duas grandes Guildas, A **Ordem da Lótus**, especializada em missões que envolvam barcos ou viagens para o oriente e a **Guilda da Adaga e da Cruz**, especializada em proteção de mercadores e caravanas dentro do continente.

Dizem que contatos com a Ordem dos Assassinos podem ser feitas através da Ordem da Lótus.



Sebastian Nazik

Diácono Superior e Magister da Ordem de Salomão
CON 14, FR 11, DEX 12, AGI 12,
INT 20, WILL 15, CAR 13, PER 17
Mago do 16° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 30+16
Cajado (x2) 60/40 dano 1d6+1
Regenera 1 PV por hora

Perícias Principais: Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Heráldica 40%, Línguas (Grego 70%, Arkanun 60%, Árabe 50%, Aramaico 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Manipulação 60%, Lábia 70%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 60%, Montaria 40%, Natação 30%, Interrogatório 50%.

Magias: 20 pontos de Magia, 8 pontos de Fé

Entender 3, Criar 3, Fogo 4, Spiritum 4, Humanos 3, Ar 2, Trevas 2, Animais 2

Possui diversos Artefatos e objetos com grande poder mágico, além disto, é um colecionador de obras de arte.

Gabriel Janus

Diácono Leste e Irmão da Casa de Chronos
CON 21, FR 21, DEX 21, AGI 21,
INT 14, WILL 14, CAR 12, PER 16
Warlock do 18° nível
#Ataques [3], IP 3 (ou 8, com Rituais), PVs 39+54
Artes Marciais (x3) 120/90 dano 1d6+5

Perícias Principais: Artes Marciais 120/90, Armas Brancas (todas) 90/90, Montaria 70%, Acrobacia 60%, Cabala 90%, Feng-Shui 60%, Herbalismo 70%, Línguas (Chinês 40%), Conhecimentos Militares 40%, Etiqueta 70%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 11 pontos de Magia

Entender 2, Criar 1, Controlar 2, Humanos 4, Metamagia 2, Terra 2, Água 1.

Os Rituais de Gabriel lidam com a energia interna do ser humano (Chi-Kung), permitindo a ele entortar lanças, atravessar paredes com socos, quebrar pedras com as mãos, resistir a golpes ou saltar distâncias fabulosas.

Esmeralda

Diácono Sul e Magister da Ordem de Salomão
CON 16, FR 11, DEX 12, AGI 17,
INT 17, WILL 19, CAR 19, PER 13
Feiticeira do 16° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 28+14

Perícias Principais: Sedução 70%, Desenho e Pintura 60%, Cabala 70%, Religiões 70%, Natação 30%, Astrologia 40%, Herbalismo 60%, Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 40%, Tortura 30%, Intimidação 30%, Religião 50%, Pesquisa 50%, Dança 50%, Arkanun Arcanorum 40%, Alquimia 40%, Rituais 50%.

Magias: 20 pontos de Magia, 8 pontos de Fé

Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Spiritum 4, Terra 3, Humanos 3, Luz 3, Fogo 2, Trevas 1.

Esmeralda é capaz de falar e entender qualquer língua não-mágica da Terra.

Hassan Abdullah

Diácono Oeste
CON 19, FR 15, DEX 15, AGI 13,
INT 16, WILL 15, CAR 10, PER 13
Warlock (Ordem Mármore) do 16° nível
#Ataques [2], IP 4 (Rituais), PVs 33+48
Cimitarra (x2) 85/60 dano 1d10+6 (arma mágica)

Perícias Principais: Religião 60%, Diplomacia 60%, Arkanun 60%, Cabala 80%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Heráldica 40%, Línguas (Árabe 50%, Grego 50%, Aramaico 40%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Montaria 50%, Manipulação 60%, Lábia 50%, Tortura 40%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 60%.

Magias: 12 pontos de Magia, 9 pontos de Fé.

Entender 2, Criar 2, Controlar 1, Terra 3, Humanos 3, Fogo 2, Ar 2, Água 1.

Hassan possui um filhote de Dragão do deserto como Demônio Familiar. Dizem que a criatura possui muitos poderes, como Detectar Invisibilidade e Magia.

Aleksander

Diácono Norte
CON 11, FR 12, DEX 13, AGI 11,
INT 19, WILL 15, CAR 15, PER 16
Mago do 12° nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 24+12
Espada Longa 50/55 dano 1d10+1

Magias: 14 pontos de Magia

Entender 3, Criar 3, Controlar 1, Humanos 3, Trevas 3, Fogo 2, Ar 2, Água 1.

Perícias Principais: Tortura 60%, Liderança 60%, Cabala 50%, Herbalismo (venenos) 70%, História 50%, Línguas (Árabe 40%, Latim 30%, Grego 30%), Intimidação 20%, Pesquisa 60%, Religião 40%, Arkanun 60%.

Tibérius

Diácono das Sombras
CON 16, FR 15, DEX 10, AGI 10,
INT 20, WILL 16, CAR 12, PER 15
Mago do 14° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 30+14
Adaga 50/50 dano 1d6+3d6 (veneno de contato).

Perícias Principais: Arkanun 60%, Geografia do Inferno 50%, Cabala 60%, Astrologia 50%, Herbalismo (venenos) 40%, Heráldica 60%, Línguas (Árabe 50%, Grego 70%, Línguas Perdidas de Arkanun 60%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Empatia 40%, Manipulação 50%, Tortura 60%, Intimidação 60%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%.

Magias: 16 pontos de Magia

Entender 4, Criar 1, Entender 1, Humanos 4, Metamagia 3, Spiritum 3, Arkanun 3, Ar 1.

Tibérius possui sob seu controle uma Horda de Demônios menores, composta de dezesseis Demônios, que pode conjurar durante a noite, para serví-lo.

Também é amante de uma Succubus, que passa boa perte de seu tempo em sua companhia.



Novgorod

Novgorod

Localização: Norte da Rússia
População: 40.000 habitantes
Língua: Russo
Economia: Comércio
Quem manda: O Burgomestre
Quem realmente manda: Alkar
Arkanun Arcanorum: O Arcanorum é muito fraco em Novgorod. A cidade está muito afastada dos Conselhos de Roma e está envolvida em tantos problemas que não conseguiu ainda se organizar nesse sentido.
Os Magos mais poderosos estão auxiliando as tropas dos Cavaleiros Templários contra os exércitos bárbaros ao norte e estão afastados demais de Novgorod para ajudar o Arcanorum.
Diáconos: Novgorod possui apenas 3 Diáconos.
- **Superior**: Elena Kirinov (Luft)
- **Leste**: Katrina Pushkin (Salomão)
- **Sul**: Belerian

Conselheiros: Dimitri Gaslad, Dimitri Yolov, Azzrak

Cidade localizada ao norte da Rússia, centro administrativo da província de Novgorod Oblast, às margens do rio Volkhov e próximo do lago Ilmen. Novgorod é uma das mais antigas cidades russas, mencionada nas crônicas de 859 DC.

Em 882, Oleg, príncipe de Novgorod, capturou Kiev e moveu a capital do império para Novgorod. Em 989, influenciado pela Cidade de Prata, o Príncipe Vladmir fôrçou todos os habitantes da cidade a serem batizados, e em 1019, o príncipe Yaroslav garantiu a cidade seu governo independente, com presença de um Burgomestre e sem ter de se submeter a autoridade de nenhum rei.

A cidade foi dividida em cinco bairros, cada um responsável pela administração de um quinto do território da província de Novgorod. Durante muitos séculos tornou-se um dos maiores centros de comércio da Europa, com ligações fluviais com as principais cidades e mercados, principalmente Constantinopla, Ásia Central e a Russia Européia.

O comércio com a liga Hanseática era muito próspero, pois Novgorod ficava no limite entre a liga e a Rússia. Suas principais mercadorias eram o comércio de peles(especialmente ursos e lobos) e de madeira.

Durante o século XII, Novgorod fundou duas cidades menores próximas, para ajudar a conter a expansão populacional. Essas cidades foram chamadas de Vologda e Vyatka. Elas serviam também como base para os Cavaleiros que faziam a defesa do Reino.

As Guerras

Durante os séculos XIII e XVI, Novgorod envolveu-se em um grande problema com as cidades vizinhas. O norte da Rússia faz a fronteira entre as Florestas da Terra e as Florestas de Arcádia, especialmente com os reinos gelados de Halzazee, terra dos Elfos Negros.

Sob o comando do Marechal **Sudzal**, os Elfos Negros atacaram e destruíram uma das cidades próximas de Novgorod, culminando com uma guerra que foi vencida pelos Cavaleiros de Novgorod em 1169.

Novgorod também enfrentou ataques dos Tártaros em 1238 e 1240, entrarando em um acordo de paz com eles em 1245. Durante o século XIII, os ataques dos exércitos do Norte tornaram-se tão intensos que Novgorod precisou pedir auxílio aos Cavaleiros Teutônicos para conseguir se defender. As tropas do Norte eram formadas por bárbaros, mas também contava com Orcs, Bugbears, Goblins e até mesmo os terríveis Trolls, comandados pelos Feiticeiros Elfos Negros.

Novgorod está tão afastado dos centros religiosos como Roma e Constantinopla que a presença dessas criaturas sobrenaturais é aceita pela população, o que fez com que os Elfos tivessem uma facilidade maior para abrir portais entre a Terra e Arcádia, trazendo exércitos dessas criaturas para o Norte da Rússia. Os planos de Halzazee para dominar a Europa foram detidos pelos Cavaleiros Templários e Cavaleiros Teutônicos em 1297, mas com o enfraquecimento da Ordem devido às perseguições da Inquisição na França podem desequilibrar a balança da Guerra nessa região, o que poderá trazer graves conseqüências para a Terra.

Para complicar ainda mais a situação, Novgorod está enfrentando combates com Moscou pela soberania da Lituânia, o que pode atrapalhar ainda mais os planos de defesa caso seja declarada uma guerra entre as duas cidades, uma possibilidade concreta de ocorrer.

Os Cavaleiros

Aventureiros estão sendo convocados pelos contatos com o Arcanorum, para auxiliar nas gélidas florestas russas a enfrentar as hordas de Halzazee.

As batalhas têm sido árduas, mas aos poucos, os Cavaleiros Templários e Teutônicos têm conseguido fazer com que os orcs e bárbaros recuassem para o Norte, para a Terra dos Jotuns (gigantes), onde o combate será ainda mais sanguinário.

A Ordem Luft e a Ordem de Salomão enviaram um pequeno grupo de Magos para a região, pois suspeita-se que a Ordem da Tempestade e os Magos Corrosivos estejam auxiliando os Elfos Negros em seus Rituais.

Anjos

Existem poucos Anjos em Novgorod. São apenas duas catedrais e duas pequenas igrejas, com um total de sete Anjos residindo na cidade. O Anjo mais conhecido entre eles é **Juliel**, Nimbus encarregado de se infiltrar na Igreja Ortodoxa Russa, mas que tem auxiliado seus companheiros em Novgorod nos momentos mais complicados.

O Principado da Cidade, **Alexei**, coordena os Padres e Exorcistas que vivem na cidade, já tendo aparecido para o Conselho dos Diáconos para dar conselhos durante as primeiras batalhas.

Demônios

Os antigos Demônios russos estão escondidos nas florestas da Sibéria. Poderosos e velhos, assemelham-se a grandes esqueletos, com dedos longos terminando em garras afiadas e olhos brilhando com tons esverdeados. Esses Demônios, em número de sete, são chamados **Dhazbogs** pelos camponeses.

Os Dhazbogs são criaturas extremamente poderosas e maléficas, sem nenhum tipo de contato com os Magos ou com os Aventureiros que não seja atacá-los e destruí-los, caso eles se aventurem por seus templos escondidos na neve.

Dos Demônios mais "sociáveis", **Empusa**, uma belíssima mulher que possui a perna esquerda feita de bronze e é capaz de assumir mil disfarces diferentes, é a única Succubus que costuma passear pela cidade.

Se considerarmos as grandes Bruxas da Ordem de Luvithy como seres demoníacos, então **Baba Yaga** é um dos maiores Demônios das florestas russas.

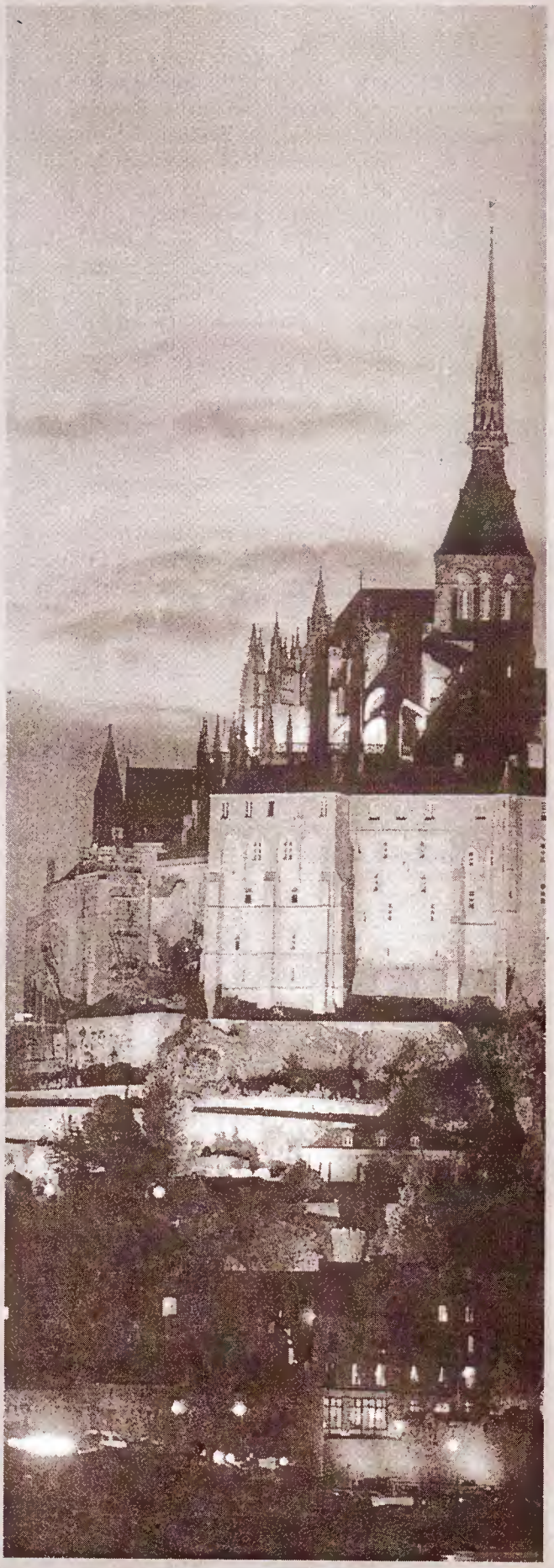
Baba Yaga vive em uma cabana chamada Hem, que possui patas gigantescas de galinha e nunca pode ser encontrada no mesmo local duas vezes. Viaja com um pilão voador, mais rápido do que qualquer meio de transporte conhecido.

Baba Yaga odeia visitantes e quase nunca conversa com eles (a menos que tenham algo realmente importante para contar), preferindo mastigar seus ossos com seus dentes de ferro.

A única vantagem da existência da velha Bruxa nas florestas é que ela também não tolera a presença dos Elfos Negros, por causa de sua matriarca, **Caellor**, inimiga jurada da Ordem de Luvithy.

Vampiros

Existe apenas um Vampiro na cidade, **Aleksei**, descendente direto de **Nikolai Pavel**, o primeiro Vampiro Eretik. Aleksei vive nas florestas geladas, a um dia de viagem de Novgorod, em um pequeno complexo de túneis subterrâneos, escondidos debaixo de uma cabana aparentemente comum. Junto a ele vivem quatro jovens guerreiros, que fornecem proteção durante o dia e servem seu sangue como alimento a Aleksei. O Vampiro visita a cidade uma vez a cada dois meses, para procurar vítimas diferentes, embora nesses últimos meses tenha se mantido afastado da região, temendo ataques de bárbaros nas estradas.



Templários

Os Cavaleiros Templários na Rússia estão muito enfraquecidos, sendo compostos, em sua maioria, por Cavaleiros Teutônicos e Ordens Russas Militares desenvolvidas de exércitos feudais. Não possuem uma grande organização por trás de seus atos, nem grandes tesouros ou equipamentos para auxiliá-los.

A maioria dos guerreiros que está lutando contra os bárbaros de Helzazee o faz por ideologia. Apesar disso, os Templários têm conseguido boas vitórias contra os acampamentos Orcs situados no extremo norte.

Cavaleiros de Novgorod

Os Cavaleiros de Novgorod foram formados a partir dos melhores soldados da milícia, para criar um exército especial que protegesse a região de invasores e saqueadores. Com o tempo, esse exército tornou-se uma espécie de Guilda de Mercenários, realizando serviços de proteção também para mercadores de peles e comerciantes.

Os Cavaleiros de Novgorod possuem grande parte do seu código de honra retirados dos escritos Templários e da Ordem do Graal.

Inquisição

Os Inquisidores alemães têm auxiliado na defesa de Novgorod, graças à sua experiência com as criaturas sobrenaturais na Bavária e Norte da Alemanha. O maior problema enfrentado pela Igreja Ortodoxa são os Demônios conjurados pelos Elfos Negros, que atacam as Igrejas e cabanas de camponeses isoladas da cidade. Apenas durante o ano de 1314, foram três igrejas destruídas.

Scholars

Alguns Scholars têm acompanhado as expedições ao norte, em busca de grimórios pertencentes aos Elfos Negros, considerados uma raridade entre os estudiosos. Os Scholars também têm contratado aventureiros em Constantinopla e em outras cidades para realizarem essas expedições, guiados por mapas de templos e acampamentos onde possam existir esses tomos.

Arkanun Arcanorum

O maior problema para o Arkanun Arcanorum é a fragilidade da política em Novgorod. Todos os Magos mais poderosos rumaram para os acampamentos ao norte e não desejam perder seu valioso tempo em discussões políticas. Além disto, o Arcanorum nunca teve grande influência nessa região da Europa e até mesmo os Magos da Antiga Rosa dos Ventos estão mais preocupados com o avanço dos Elfos Negros pelo norte do que com as relações entre as Ordens Místicas.

Ordem Luft

A Ordem Luft foi uma das primeiras Escolas de Magia a chegar nas florestas geladas, atrás de membros foragidos da Ordem da Tempestade. Alguns Warlocks decidiram viver na pacata cidade de Novgorod e os primeiros Magos estabeleceram-se na cidade, no final do século XIII. Os dois maiores Magos que vivem na região são a Feiticeira **Elena Kirinov** e o Warlock **Dimitri Gaslad**, ambos Grão Mestres da Rosa dos Ventos. Desses, Elena permanece na cidade como Diácono Superior e Dimitri está atualmente acampado próximo às montanhas da Estônia.

Elena é uma jovem morena de olhos cor de mel, muito bonita, que entrou para a Ordem aos cinco anos, por influência de seu pai. Cresceu em meio a reuniões com Magos como Merlin, Baldur e Lars Roskilde. Elena sempre foi muito querida pelos membros da Ordem Luft e quando seu pai faleceu, a garota (na época com vinte e cinco anos) tomou seu lugar na Rosa dos Ventos.

Ordem de Salomão

Os dois Magos mais influentes da Ordem de Salomão são **Dimitri Yolov** e **Katrina Pushkin**.

Dimitri nasceu em Gniezna, em 1230. Estudou a Cabala nas Ordens Judias e tornou-se Grão Mestre de duas Ordens (Marranos e Ordem dos Feiticeiros de Gniezna). Mais tarde, migrou para Kiev, onde conheceu a Ordem de Salomão. Dimitri passou sete anos estudando dentro da Ordem e tornou-se um de seus Magisters mais respeitados.

Katrina estudou as artes místicas em Delfos, tornando-se irmã da Casa de Chronos aos vinte anos de idade. Mais tarde, partiu para Kiev onde ingressou na Ordem de Salomão e tornou-se amiga de Dimitri Yolov.

Quando os problemas com os Elfos Negros começaram, Katrina foi indicada para auxiliar a Ordem em Novgorod. Permaneceu na região durante dois anos até que, quando os ataques bárbaros nas fronteiras se intensificaram, o Conselho dos Magisters decidiu enviar Dimitri para ajudá-la.

Ordem de Luvithy

A Ordem das Bruxas possui grande influência no norte da Rússia. Embora seja pouco numerosa (apenas seis Feiticeiras, organizadas em duas Covens), são muito poderosas. Além das Feiticeiras mortais, o Norte da Rússia é a terra natal de **Baba Yaga**, uma das mais poderosas Bruxas da Ordem de Luvithy na Terra.

As Bruxas mais conhecidas são **Grempell** e **Yvanna**, líderes dos Covens mais antigos.

Arcádia

Um dos Personagens que mais tem colaborado com os exércitos é **Arzzak de Gamorra**, um elfo. É sabido de sua história que ele viveu em Grodno, onde foi relatado grande parte dos registros de suas aventuras. Da Russia, seguiu para a Lituânia e depois para o território de Novgorod, perseguindo o assassino de sua amada.

Arzzak vivia em uma aldeia nas florestas que limitavam Toledo, no período em que a força da Igreja começou a voltar-se contra os seres sobrenaturais.

Uma característica élfica é a sua já sabida longevidade. Na sabedoria plena da Mãe Terra, ficou determinado que seus filhos não teriam a facilidade de procriar como os homens. Mas a Mãe também é caridosa e ofereceu o **Vale Ver-**

de, uma clareira próxima da *Comunidade* onde os escolhidos de cada Clã firmassem matrimônio e mantivessem a cultura de sua Raça para aqueles que viriam.

Arzzak estava com o seu matrimônio marcado com **Trix**, do Clã Hlanthy. Tudo estava certo. A cerimônia de enlace foi a mais bela já vista e Trix estava usando uma bela coroa de flores do campo que realçavam seus belos cabelos loiros lisos e seus misteriosos olhos verdes amendoados.

No momento em que o casal estava se deslocando ao Vale Verde, Arzzak sentiu uma estranha sonolência e, quando acordou, o terror preencheu seu ser: Trix estava esquartejada e seu sangue banhava tanto o seu corpo inerte quanto as vestes e pele de Arzzak.

Em desespero, o elfo correu em direção à comunidade, mas os Antigos não tiveram dúvidas quanto a autoria do seu terrível ato. Os elfos da *Comunidade* preservam a vida e a convivência social e o pior castigo para um elfo é o seu desligamento do núcleo social. Assim foi feito. Arzzak foi condenado a vagar pelas florestas que cercavam a *Comunidade*, e nenhum elfo deveria lhe ajudar ou sequer dirigir a palavra. Ele também foi marcado com a Mácula – uma tatuagem nos antebraços em forma de aranha para que todo elfo que cruzasse com ele reconhecesse o seu crime.

Então, injustamente julgado e condenado, Arzzak vagou por muito tempo nas florestas até encontrar Grodno. A necessidade de convívio social fez com que arriscasse sua vida em busca de calor, mesmo que fosse calor humano.

Nos tempos de hoje, como reflexo de sua vida calejada, a aparência e comportamento de Arzzak é bem diferente dos saltitantes e alegres elfos que costuma-se ter notícias.

Ao que parece, tem dois objetivos paradoxalmente diferentes: um é se entregar à morte, da maneira mais inconseqüente, para assim rever a sua amada; a outra é buscar obcecadamente por provas de que sua Trix morreu não por sua culpa, mas sim por causa de uma conspiração elaborada por Elfos Negros.

Um Traidor

Uma das maiores vitórias sobre os Elfos Negros foi conseguida através da ajuda de **Belerian**, um ex-Marechal dos Elfos Negros que está auxiliando os Magos da Ordem Luft contra os Elfos de Halzazee.

Muitos anos atrás, Belerian se apaixonou por uma elfa de Nova Arcádia mas quando os Marechais decidiram atacar a vila onde ela morava, Belerian se opôs. Considerado um traidor, Belerian foi capturado e os outros Elfos Negros destruíram a vila, capturaram sua amada e a esquartejaram bem na sua frente.

Belerian conseguiu escapar e declarou guerra a Halzazee. Desde então, tem fornecido informações preciosas sobre os exércitos de **Satariel** e **Samael**, líderes dos Elfos Negros.

Belerian conta com o apoio do poderoso Mago **Vohauss**, da Ordem dos Magos da Tempestade, que apesar de não ser bem visto entre os Magos da Escola Cabalística de Luft, tem causado grandes estragos nas hordas bárbaras.

Belerian acredita que os Demônios mais poderosos do Inferno nórdico estariam por trás dos Rituais conjurados por **Szachmary** e que teriam resgatado o Feiticeiro de sua prisão imposta por Merlin. Belerin acredita que os Elfos tenham até tentado resgatá-lo de Arcádia.

Halzazee

É o reino dos Elfos Negros, também conhecido como a região espiritual onde o Plano de Arcádia cruza o Plano sombrio de Arkanun. Formado quase que inteiramente de cavernas, Halzazee possui centenas de milhares de túneis, formando uma rede interminável de labirintos subterrâneos.

As bordas de Helzazee e Arcádia são facilmente localizadas: uma cordilheira gigantesca de montanhas pontudas, entrecortadas por nuvens e geleiras marca o início do Reino dos Elfos Negros. Nela, centenas de cavernas e templos esculpidos em pedra marcam as entradas dos túneis que conduzem os viajantes às galerias subterrâneas.

Mapear Helzazee é uma tarefa de deuses. Muitas das criaturas que vivem nas montanhas cavam permanentemente seu solo, abrindo e fechando passagens, desmoronando galerias enquanto constróem templos e desfiladeiros, mudando a arquitetura do subterrâneo. Os rios, cachoeiras e lagos gelados, por sua vez, fazem a comunicação entre todas as maiores galerias, através de túneis alagados ou rios subterrâneos.

Algumas de suas cavernas são gigantescas, capazes de abrigar cidades com muitas milhares de almas. Seus principais habitantes são os terríveis Elfos Negros, descritos na mitologia nórdica, e os Duegares, raça de anões subterrâneos cruel e maligna. Para a sorte de Arcádia, os Elfos e os Duegares não se toleram e passam a maior parte do tempo guerreando entre si, ao invés de ameaçar o resto do Reino das Fadas.

De Helzazee pode-se chegar aos primeiros Círculos do Inferno, através de seus labirintos. Não é uma tarefa fácil, pois os demônios colocam diversos guardas nas passagens e túneis conhecidos (embora existam centenas de passagens desconhecidas, que às vezes podem levar os exploradores até o Quarto ou Quinto Círculo Infernal, sem mencionar os rios subterrâneos que deságuam em Estige.

Rumores

- O inimigo desconhecido de Arzzak seria um dos outros Diáconos da cidade, que pretende usá-lo para enfraquecer as defesas da cidade e então negociar sua rendição para os Elfos Negros.

- Dimitri Yolov não estaria na cidade exatamente para auxiliá-la, mas para cumprir uma agenda própria da Ordem de Salomão.

- Dimitri Gaslad e Katrina Pushkin seriam mais do que bons amigos.

- Um oitavo Dhazbog, mais poderoso que os outos sete, estaria se dirigindo para a região de Novgorod para se juntar a seus companheiros. Sua chegada é prevista em uma antiga profecia e simboliza o início de um período de trevas na região.

Elena Kirinov

Diácono Superior
CON 12, FR 12, DEX 11, AGI 15,
INT 13, WILL 15, CAR 16, PER 20
Grã Mestre da Rosa dos Ventos
Feiticeira do 14° nível
#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 26+14
Possui 2D de proteção contra Magias de Fogo

Perícias Principais: Cabala 70%, Astrologia 80%, Herbalismo 80%, Heráldica 70%, Línguas (Alemão 60%, Dinamarquês 50%, Élfico 40%, Latim 30%), Etiqueta 70%, Sedução 50%, Manipulação 60%, Lábia 70%, Pesquisa 70%, Alquimia 60%, Rituais 50%.

Magias: 16 pontos de Magia

Entender 3, Controlar 1, Ar 4, Humanos 4, Spiritum 2, Arkanun 2, Trevas 2, Água 1

Possui muitos itens mágicos e poções, muitas delas destiladas por ela mesma. Elena conhece muitos Rituais de proteção para locais contra seres de Arcádia, e está pesquisando um Ritual de banimento para os Orcs.

Katrina Pushkin

Diácono Leste e Magister da Ordem de Salomão
CON 14, FR 11, DEX 10, AGI 17,
INT 19, WILL 13, CAR 19, PER 12
Feiticeira do 15° nível
#Ataques [1], IP 5 (Rituais), PVs 28+15

Perícias Principais: Cabala 60%, Arcádia 60%, Astrologia 60%, Sedução 60%, Herbalismo 70%, Línguas (Inglês 70%, Dinamarquês 70%, Alemão 50%, Latim 30%), Etiqueta 50%, Empatia 60%, Manipulação 90%, Pesquisa 80%, Alquimia 80%, Rituais 60%.

Magias: 19 pontos de Magia, 7 pontos de Fé

Entender 5, Criar 3, Controlar 3, Ar 4, Humanos 4, Luz 2, Água 1.

Belerian

Elfo Negro
CON 19 (20), FR 17 (18), DEX 21, AGI 21,
INT 17, WILL 16, CAR 14, PER 15
Warlock do 14° nível
#Ataques [2], IP 5 (armadura), PVs 34+42
Espada Longa (x2) 90/70 dano 1d10+5
Adaga 70/80 dano 1d6+4

Perícias Principais: Halzazee 60%, Necromancia 70%, Cabala 70%, Natação 60%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Línguas (Élfico 70%, Russo 60%, Alemão 50%, Grego 60%), Empatia 40%, Manipulação 60%, Tortura 60%, Arkanun 60%, Intimidação 60%, Religião 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 40%, Rituais 50%.

Magias: 16 pontos de Magia

Entender 2, Criar 2, Controlar 1, Arkanun 3, Humanos 3, Spiritum 3

Belerian possui uma espada mágica, capaz de causar dano a espíritos e outras criaturas que só podem ser atingidas por armas especiais. Possui também um Anel de Vôo, um Anel de Proteção +1 e uma Adaga +2

Dimitri Gaslad

Grão Mestre da Ordem Luft
CON 14, FR 14, DEX 16, AGI 12,
INT 25, WILL 21, CAR 13, PER 15
Feiticeiro do 15° nível
#Ataques [1], IP 6 (robe+Rituais), PVs 28+15
Possui um robe de proteção +3

Perícias Principais: Cabala 80%, Religião 50%, Astrologia 50%, Herbalismo 40%, Heráldica 40%, Línguas (Russo 60%, Alemão 50%, Inglês 50%, Arkanun 60%, Latim 30%), Etiqueta 40%, Manipulação 70%, Lábia 50%, Pesquisa 50%, Alquimia 60%, Rituais 60%.

Magias: 17 pontos de Magia

Entender 2, Controlar 5, Criar 1, Humanos 3, Metamagia 3, Fogo 2, Ar 2, Água 1, Trevas 1

Dimitri Yolov

Magister da Ordem de Salomão
CON 13, FR 14, DEX 13, AGI 11,
INT 18, WILL 19, CAR 12, PER 15
Mago do 16° nível
#Ataques [2], IP 4 (armadura), PVs 35+45

Yolov conjura uma barreira de espadas para lutar por ele. São 4 espadas de marfim que lutam com Perícia igual a 60/60 e causam 1d10 pontos de dano cada. O Ritual dura uma cena, e custa 2pts de Magia.

Perícias Principais: Liderança 80%, Arkanun 20%, Cabala 90%, Herbalismo 40%, História 70%, Línguas (Polonês 60%, Russo 60%, Italiano 50%, Francês 20%, Latim 30%), Intimidação 70%, Pesquisa 70%, Montar Animais 50%, Rituais 60%, Religiões 50%.

Dimitri aprendeu com os Marranos (Magos judeus cabalistas) a arte de se construir os terríveis Golens, criaturas feitas de pedra ou metal que podem servir de guarda-costas para o Feiticeiro e seus aliados. Yolov possui um Golem de pedra em seu acampamento e as lendas dizem que outro de seus Golens protege Katrina.

Azzrak de Gamorra

Elfo
CON 16, FR 16, DEX 14, AGI 13,
INT 15, WILL 15, CAR 17, PER 15
Warlock do 12° nível
#Ataques [1], IP 5 (armadura), PVs 28+36
Espada Longa 70/80 dano 1d10+1

Perícias Principais: Geografia de Arcádia 30%, Cabala 40%, Astrologia 40%, Herbalismo 55%, Heráldica 40%, Línguas (Russo 40%, Élfico 60%), Etiqueta 40%, Manipulação 50%, Lábia 60%, Pesquisa 40%, Alquimia 40%, Rituais 60%, Natação 40%, Montaria 40%.

Magias: 12 pontos de Magia

Entender 2, Criar 1, Humanos 2, Spiritum 2, Animais 2, Arkanun 2, Ar 1, Trevas 1.

Azzrak possui uma armadura leve de *Elven-Chain*, o místico metal forjado pelos elfos. Sua espada, Termara, pode detectar invisibilidade, Magia e o Mal três vezes ao dia, em um raio de 10m.



Bestiário

Aqui apresentamos uma pequena lista de criaturas que são encontradas mais freqüentemente na mitologia da Europa, nos séculos XI a XIV.

O Mestre deve observar que boa parte das criaturas aqui apresentadas são bastante poderosas e que os investigadores normalmente não sobreviveriam a um confronto direto com elas. Normalmente estes seres são usados como tema central de uma Aventura mas com bastante cautela.

Anjos de Paradísia

CON [4D+6], FR [4D], DEX [4D+6], AGI [4D+6],
INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [4D], PER [4D+6]
#Ataques [2], IP 4 (7), PVs 30 a 35
Regenera 2PVs por rodada
Espada Flamejante 70/70 dano 2d6+bônus
Pontos de Magia 9 a 15 / Focus 11 a 17
Caminhos Preferidos: Luz, Ar, Fogo

Os seres chamados de Anjos são, na verdade, habitantes do mundo de Paradísia, o primeiro plano adjacente a Terra. Boa parte dos Anjos de Paradísia são muito parecidos com os Anjos da mitologia Cristã.

De fato, dizem as lendas entre os estudiosos que alguns Anjos estariam infiltrados na Igreja a fim de usar o poder e os guerreiros da Inquisição para tentarem se apoderar dos Rituais e encantamentos arcanos em seu próprio proveito.

Os Anjos de Paradísia desprezam os humanos, achando-os tão repugnantes quanto os humanos acham os Demônios de Arkanun. Vestem-se com túnicas brancas, azuladas ou de outras cores claras, mas é sua pele cintilante que confere a eles 4 pontos de proteção contra Magia arcana e ataques físicos. Alguns usam armaduras prateadas de combate, o que lhes confere IP 7.

Com suas enormes asas e o domínio dos Caminho do Ar e da Luz, os Anjos conseguem voar na Terra (*Controlar Ar 4*) e se tornarem praticamente invisíveis (*Controlar Luz 5*). Eles utilizam como arma uma espada flamejante, construída com seus poderes mágicos (*Criar Fogo 3*). A arma carrega consigo 2 pontos de Magia.

Os Anjos são criaturas muito inteligentes e evitarão combate a todo custo, salvo se estiverem em vantagem nítida. Fazem sua voz parecer melodiosa ou assustadora (*Controlar Ar 3*), utilizam ilusões para se parecerem com os Anjos bíblicos (*Criar Luz 5*) e tentam negociar. Se precisarem lutar, eles primeiro tentarão acertar os oponentes com raios elétricos (*Criar Relâmpagos 3 ou 4*). Os Anjos são criaturas solitárias e egoístas, mas vão se aproveitar das lendas sobre a bondade dos Anjos para manipular e torcer a situação a seu favor.

Anjos Serafins

"Vi então os sete Anjos que estão diante de Deus: Deram-lhes sete trombetas. Outro Anjo veio postar-se junto ao altar, com um turíbulo de ouro. Deram-lhe uma grande quantidade de incenso para que o oferecesse com a oração de todos os santos, sobre o altar de ouro que está diante do trono. E da mão do Anjo, a fumaça do incenso com as orações dos santos subiu diante de Deus. O Anjo tomou depois o turíbulo, encheu-o com o fogo do altar e o atirou à Terra; seguiram-se trovões, clamores, relâmpagos e um terremoto".

Apocalipse 8-9

CON [8D+6], FR [8D], DEX [5D+6], AGI [5D+6],
INT [4D+6], WILL [4D+6], CAR [4D+6], PER [4D+6]
#Ataques [2], IP 6 (9), PVs 40 a 45
Regenera 2 PVs por rodada
Espada Flamejante 90/70 dano 3d6+bônus
Pontos de Magia 10 a 18 / Focus 12 a 20
Caminhos preferidos: Luz, Ar, Fogo, Spiritum

Anjos Serafins são os Anjos mais poderosos de Paradísia. Geralmente atuam como líderes para os Anjos de menor poder. Os Anjos Serafins regeneram 2 pontos de dano por rodada, além da proteção de 6 pontos.

Como os outros habitantes de Paradísia, eles desprezam os humanos, mas irão se aproveitar das lendas sobre os Anjos alados. Os Serafins possuem três pares de asas, e conseguem criar pequenos furacões capazes de jogar homens como se fossem moscas com elas (*Criar Ar 6 ou 7*). Os Serafins também lutam com uma espada flamejante (*Criar Fogo 6, 7 ou 8*). A maioria dos Serafins são hermafroditas, podendo se apresentar sob a forma de um homem ou mulher, ou ainda, uma forma andrógina.

Os Serafins costumam residir em enormes torres ou castelos construídos sobre as nuvens, acessíveis somente através de Rituais de Portais e normalmente vem a Terra por dois motivos: para procurar um Ritual ou objeto místico de que necessitam ou para combater alguma entidade de Arkanun ou Infernun poderosa o suficiente para ameaçá-los.

Nesses casos, raramente um Serafim apresenta-se em sua real forma, preferindo utilizar-se de humanos ou outros métodos, geralmente ilusões e manipulações (os Serafins e os Anjos têm medo de serem capturados por um ser de Arkanun, pois o perigo dos Demônios descobrirem uma forma de saltar entre as dimensões é alto demais para se arriscarem).

Os Serafins também podem vir à Terra em busca de algum Anjo rebelde ou criminoso, ou para resgatar algum artefato importante.

Anjos Caídos

"Quando os filhos dos homens se multiplicaram nestes dias, aconteceu que lhes nasceram filhas elegantes e belas. E quando os Anjos, os filhos dos céus as viram, ficaram apaixonados por elas, e disseram uns aos outros : Escolhamos mulheres da raça dos homens e tenhamos filhos com elas.

Então Samyaza, seu chefe, lhes disse: Temo que não possais realizar vosso desejo, e que eu só suporte a pena de vosso crime. Porém, eles lhes responderam:

Eis os nomes dos seus principais: Samyaza, Urakabarameel, Akibeel, Tamiel, Ramuel, Danel, Azkeel, Sarakmyal, Asael, Amers, Batraal, Anane, Zavebe, Samsavael, Ertael, Turel, Yomiael e Arazeal. Tais foram os chefes dos duzentos Anjos."

O livro de Enoque, A lenda dos Anjos Caídos

CON [7D+12], FR [7D], DEX [5D+6], AGI [6D],
INT [7D+6], WILL [7D], CAR [4D], PER [5D]
#Ataques [2], IP 5 a 10, PVs 40 a 45
Regenera 2 PVs por rodada
Espada Flamejante 70/50 dano 2d6+bônus
Pontos de Magia 12 a 20 / Focus 14 a 25
Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Luz.

Existem lendas de que muitos milênios atrás, alguns Serafins e Arcanjos se rebelaram contra o Criador da Cidade Prateada mas foram derrotados ao final da guerra. Por causa de sua rebeldia, foram castigados, banidos para sempre de Paradísia, condenados a viver no Inferno como criaturas das trevas (Lúcifer, Mannon, Astaroth e Belial, por exemplo).

Os Anjos que acompanharam Lúcifer até o Inferno tornaram-se almas corrompidas, que raramente vem a Terra, a não ser que tenham uma boa razão para isso. Um Anjo Caído odeia os Anjos e Serafins e fará qualquer coisa para arrancar as asas de um deles.

Os Anjos Caídos são criaturas solitárias e vingativas, que tentarão se isolar em catacumbas e igrejas abandonadas, ou mesmo em algum lugar solitário e afastado. Alguns deles possuem escravos zumbis ou Demônios de vários tipos, e se refugiam em imensos mausoléus. Os Anjos caídos possuem duas cicatrizes enormes nas costas, que nenhum tipo de Magia consegue mascarar (o Anjo pode até mudar de forma, mas as cicatrizes de suas asas arrancadas permanecerão para sempre). Anjos vivem uma média de 80 vezes mais que um humano (4000-5000 anos).

Keepers : Os Anjos de Metrópolis

CON [3D+6], FR [3D+6], DEX [3D], AGI [2D+6],
INT [4D], WILL [3D+6], CAR [2D], PER [3D]
#Ataques [1], IP 2 a 10, PVs 20 a 35
Regenera 1 PV por Rodada
Garras 75/75 dano 1d6+bônus
Pontos de Magia 5 / Focus 7
Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Luz.

Em Paradísia, existem cinco cidades principais. A grande Cidade Prateada, lar dos Anjos alados, Aasgard (lar dos Anjos Nórdicos), Olympus (lar dos deuses gregos da Antigüidade), Katmaran e Metrópolis (também chamada Lanka), cada uma habitada por seres diferentes.

Metrópolis é a maior e a segunda mais antiga de todas as cidades de Paradísia. Um complexo de edifícios de mármore, construído em volta do Abismo criado pela queda de Leviathan após sua luta com Bel-Meridah, assim que os primeiros deuses de Eden apareceram em Paradísia, há mais de 10,000 anos atrás.

Metrópolis é um complexo atemporal. Ruínas de cidades futuristas se misturam a cidades-estados gregas, uma réplica da cidade de Tróia, templos romanos em algumas partes da cidade, partes de Paris do século XVIII em outras, uma cópia do Big-Ben e centenas de outras misturas arquitetônicas. Dizem as lendas que a cidade de Metrópolis serviu de guia para os arquitetos de todos os tempos, tanto na Terra quanto em Arkanun.

Existem partes de Metrópolis habitadas por criaturas muito parecidas com humanos, os habitantes de Paradísia. Eles são iguais aos humanos em todos os aspectos, pois Paradísia nada mais é do que um espelho da realidade dos outros planos. Espalhados por Metrópolis estão também os Keepers (*Keepers of Leviathan*, no original), os Anjos guardiões de Paradísia. Eles agem em Metrópolis como os inquisidores agem na Terra, punindo qualquer um que utilize Rituais ou Magia. São respeitados e temidos pela população tanto quanto a Igreja Católica na Terra. Segundo as lendas, existem 823,543 (sete elevado à sétima potência) deles, criados do ventre de Leviathan.

Alguns deles vieram para a Terra em missões para os deuses de Metrópolis, para recuperar algum artefato importante, ou simplesmente entrar em contato com os repugnantes humanos e principalmente vigiá-los.

Aos nossos olhos, eles parecem humanos comuns, mas aqueles que conseguem enxergar além de suas ilusões podem vê-los como realmente são. Humanóides, com cerca de 2 metros de altura e imensamente gordos. Eles possuem longas unhas azuladas e uma língua vermelha-arroxeada com cerca de um palmo de comprimento. Possuem asas, porém pequenas, atrofiadas e inúteis para voar. Seus dentes são pequenos e afiados como os de um tubarão. Possuem os olhos recobertos por uma fina película branca. Seu nariz é pequeno e sua pele branca, quase transparente e sem pêlos. Através de sua pele, é possível ver suas veias azuladas e seus intestinos distorcidos trabalhando. Keepers são assexuados, podendo assumir a forma de homens ou mulheres em disfarce.

Entre os Keepers, existe uma hierarquia. A liderança é composta por sete conselheiros, entre eles Pinhead e Ravena, que coordenam toda a estrutura. Cada um possui sete generais sob suas ordens. Cada um dos 49 generais comanda sete coronéis e cada a sete cenobitas. Os cenobitas, em número de 2.401, organizam ações de mais de dezesseis mil chezas. Sob o comando direto dos chezas ficam centenas de milhares de keepers em grupos de tamanho variável.

Anões

CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [2D+3], AGI [3D],
INT [3D], WILL [3D], CAR [3D], PER [4D]
#Ataques [var.], IP 3 a 5 (armadura), PVs var.
Possuem resistência de 1D à Magia.
Ataque por Armas

Anões fazem parte das lendas germânicas e nórdicas. Vivem em um reino chamado Nova Arcádia, que faz fronteira com a Terra em alguns pontos nas florestas do norte. Os Anões vivem nas montanhas geladas de Novgorod, mas ocasionalmente são vistos mais ao sul. Anões odeiam o calor e quase nunca são vistos em áreas mediterrâneas.

Anões são baixos, fortes e encorpados, com espessa barba (a barba de um Anão é um de seus maiores orgulhos), costumam vestir armaduras de cota de malha ou armaduras de placas, confeccionadas por eles mesmos com o metal extraído de suas lendárias minas, nas montanhas de Novgorod. Como arma, preferem o machado de batalha ou martelo de combate. Anões vivem cerca de 120 anos.

Os Anões possuem uma resistência natural contra a Magia (devido aos séculos em contato com ferro frio, dizem os estudiosos), e por essa mesma razão, não existem Anões Magos.

Os Anões costumam ajudar os deuses nórdicos na confecção de armas e equipamentos, e por sua vez, os vikings, Magos da Ordem Luft e guerreiros do norte os auxiliam em sua grande batalha contra os Jotuns.

Duegares

CON [3D], FR [3D+3], DEX [2D+3], AGI [3D],
INT [3D], WILL [3D], CAR [3D], PER [4D]
#Ataques [1], IP 3 a 5 (armadura), PVs var.
Machado 50/45 dano 1d10+2
Podem ter o Aprimoramento **Poderes Mágicos**

Duegares são Anões que há muitos séculos atrás tiveram suas almas corrompidas por Arkanun. Duegares vivem nos reinos subterrâneos de Halzazee, que podem ser acessados através de portais nas montanhas geladas da Rússia. Às vezes são encontrados nas cidades mais ao norte, em busca de equipamentos, armas e mercenários para lutar em sua guerra contra os anões.

Ao contrário dos Anões, os Duegares possuem alguns Magos necromânticos entre suas fileiras, especialmente conjuradores de Demônios e mortos-vivos (humanos, pois por alguma razão que nenhum sábio conseguiu explicar, os cadáveres dos Anões são imunes aos feitiços de animar mortos-vivos)..

Os Duegares são especialistas em armadilhas mecânicas e os sábios afirmam que suas catacumbas e minas são praticamente impenetráveis para aqueles que não possuem os mapas corretos..

Aparições

"E então o ser fantasmagórico apareceu diante das enormes paredes do castelo. Sem dizer uma só palavra, apontou para os rochedos. Senti um arrepio na espinha e quando olhei novamente, a criatura havia desaparecido"

Vasyas, Mago Aquo

CON [var.], FR [var.], DEX [var.], AGI [var.],
INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [3D], PER [4D+6]
#Ataques [var.], IP var., PVs var.
Possessão
Pontos de Magia 5 / Focus 7
Luz ou Trevas, Ar, Spiritum

Aparições é o nome genérico que se dá às almas de pessoas que morreram sem terminarem alguma coisa começada na Terra. Esses espíritos rondam o local de sua morte, entre Spiritum e a Terra, até que alguém apareça. O espírito tenta possuir a pessoa para realizar os últimos laços soltos em sua vida passada para então poder descansar em paz. As aparições geralmente possuem uma aparência horrível, quase sempre lembrando de alguma forma o tipo de morte que a pessoa teve (uma pessoa decepada pode aparecer como um corpo sem cabeça, um afogado pode causar essa mesma sensação a todos em 10 metros de raio).

Com o tempo, as aparições começam a se desligar dos valores humanos, apesar de ainda possuírem um sentimento de culpa e um vazio interior. Algumas aparições tentarão se comunicar com os Personagens de maneira sutil (aparecendo para conversar com eles) mas a maioria já não se importa mais em pedir, tentando simplesmente tomar o corpo da vítima, e para isso, tentam fazer de tudo para deixá-la completamente em pânico.

Quando uma aparição consegue dominar o corpo de uma vítima, ela normalmente ignora qualquer coisa que a vítima pudesse estar fazendo e parte para realizar sua missão. Algumas possessões são muito sutis e a vítima nem percebe que está sendo manipulada (nesses casos, o espírito recebe o nome de *Obsessor*). Em outros casos, ela simplesmente toma conta do corpo e da mente do indivíduo escolhido.

Serial-Killers mortos de maneira brusca podem ressurgir como aparições, mas nunca completarão seus objetivos, matando qualquer um que se encaixe em seu *modus operandi*.

Basilisco

CON [6D+3], FR [5D+3], DEX [1D], AGI [3D],
INT [1D], WILL [2D], CAR [1D], PER [4D]
#Ataques [2], IP 3 (escamas), PV 25
Mordida 50/0 1d6
Garras 40/40 1d6+3
Ataque especial: Petrificação

O Basilisco é um réptil muito temido na Europa, que vive em regiões montanhosas e isoladas. Possui cerca de 2,5m de comprimento e escamas esverdeadas semelhantes ao cobre oxidado.

Esse animal é particularmente perigoso por causa de seu bafo petrificante. Sua respiração venenosa é tão forte que as cavernas onde esse réptil vive tornam-se impregnadas de gás venenoso (Teste de CON por rodada ou recebe 1d3 pontos de dano, -1d3 para FR, CON e AGI por envenenamento).

A cada 3 rodadas, o Basilisco pode respirar uma nuvem de gás envenenado e qualquer um que estiver na área de ação (até 5m de distância) será afetado pelo veneno. A vítima precisa fazer um Teste de CON vs. 5D ou sofrer os efeitos do envenenamento, que paraliza e endurece os músculos da pessoa, deixando-a com a aparência de petrificada. A vítima recebe 2d6 pontos de dano e perde 2d6 pontos de AGI, FR, DEX e CON (jogue separadamente). Caso qualquer um de seus Atributos chegue a zero, a vítima cai petrificada.Vítimas do bafo de Basilisco recuperam 1 ponto em cada Atributo por dia.

Bruxas (Hags)

CON [4D], FR [3D+6], DEX [3D a 5D], AGI [3D],
INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [1D a 3D], PER [4D]
#Ataques [1], IP var., PVs 20 a 25
Adaga ritualística 40/40 dano 1d6+3
Garras 50/20 dano 1d6
Pontos de Magia 5 a 10 / Focus 7 a 12
Caminhos e Formas variados
Possuem alguns Rituais (à escolha do Mestre)

Durante a Idade Média, existiam uma enorme gama de pessoas que a Inquisição julgava serem Bruxas. Segundo a lenda, qualquer mulher que possuía poderes mágicos provenientes dos Demônios era uma Bruxa. Se a mulher realmente era uma Maga arcana ou uma infeliz vítima das circunstâncias, cabe ao Mestre decidir.

As Bruxas podem variar muito em forma e aspecto, podem organizar seitas de adoração a Demônios, podem ser companheiras de Anjos Caídos, ou Magas que aprenderam a dominar as energias arcanas, ou simplesmente uma pobre coitada com alguns Rituais. Elas podem ser boas ou más, poderosas ou não, ou fingirem ser. Podem possuir servos demoníacos ou espíritos de vingança. Podem ser lindas, ou horrendas, ou podem mudar sua forma.

Fúrias

CON [5D+3], FR [5D+3], DEX [3D], AGI [2D],
INT [3D+6], WILL [3D+12], CAR [1D], PER [4D]
#Ataques [1], IP 5, PVs 20 a 25
Garras 75/75 dano 1d10 + bônus
Pontos de Magia 10 / Focus 12
Trevas, Arkanun, Spiritum, Fogo, Ar



Entre as Bruxas, destacam-se as Fúrias, que são mulheres horrorosas, com 2,5 a 3m de altura, com os cabelos ressecados e embaraçados, pele asquerosa e fétida, dentes afiados como os de um tubarão e garras que chegam a 15cm. As Fúrias vivem em grupos de 3, chamados Angres, e possuem inúmeros poderes, como saber se uma pessoa está falando a verdade, transformar-se em uma linda jovem (para atrair suas vítimas), ler o passado ou um objeto, falar com espíritos ou outras habilidades.

Fúrias são oponentes muito perigosas e devem ser colocadas em jogo com muita cautela pelo Mestre. Fúrias se intrometem na paisagem política e social de um vilarejo (de maneira sutil, é claro!) e também odeiam os habitantes de Paradísia, pois elas sabem que eles apenas corrompem as energias da Terra, e algumas vezes podem se aliar a seres de Arkanun para realizarem seus planos.

Cockatrice

CON [1D+2], FR [1D+3], DEX [1D], AGI [2D],
INT [1D], WILL [2D], CAR [2D], PER [2D]
#Ataques 1
Bicada 40/0 dano 1d3+1
Ataque especial: Petrificação

A Cockatrice é um galo cujo ovo foi chocado por um lagarto. Possui a cabeça e patas de galo, cauda de serpente e corpo de ave, mas com escamas.

Cockatrices vivem em pequenos grupos de 2 a 5 aves, preferindo ambientes escuros e úmidos como catacumbas e cavernas. Alimentam-se da carne de pequenos roedores e pássaros.

Segundo as lendas correntes na Idade Média, comer os frutos de uma árvore na qual Cockatrices tenham se esfregado já poderia causar a morte por envenenamento de uma pessoa.

A bicada de um Cockatrice é muito perigosa, pois além do dano causado pelo ataque em si, a vítima precisa passar em um Teste de CON ou perder 1d6 pontos em FR, CON e AGI, devido ao veneno paralisante da criatura. Esses pontos retornam à razão de 1 por dia.

Demônios das Sombras

Não confundir com um elementar das trevas. Os Demônios das sombras são seres de Arkanun, que podem ser conjurados para agirem como espiões ou mensageiros, enquanto os elementares das trevas são conjurados por Magos especialistas naquele elemento.

CON [3D], FR [2D+6], DEX [2D+6], AGI [4D],
INT [2D+6], WILL [3D], CAR [2D], PER [2D+6]
#Ataques [2], IP especial, PVs 20 a 25
Regeneração limitada.
Garras 40/45 dano 1d6 + bônus
Pontos de Magia 6 / Focus 8

Demônios das sombras são um tipo especial de Demônios que moram nas fronteiras entre Arkanun e Spiritum. Também são conhecidos como Demônios espiões ou assassinos silenciosos. Os Demônios das sombras são criaturas da escuridão, que odeiam a luz e as criaturas vivas. Normalmente são conjurados ou capturados e obrigados a fazer algum serviço em troca de sua liberdade. Alguns deles acabam aparecendo na Terra através de portais ou outros meios, ficando presos neste plano.

Os Demônios somente podem sair à noite, pois a luz do sol os mataria instantaneamente (5d6 de dano, sem proteção). Luzes mais fracas também os machucam (2d6 por rodada, com direito a proteção e Teste de resistência). Os Demônios podem voar (*Controlar Ar 2*), manterem-se quase invisíveis nas sombras (*Entender Trevas 5*), e ficarem completamente silenciosos, até o ataque. Um ataque surpresa dá a ele 80/45 em sua primeira rodada de combate.

O Demônio também pode se mesclar às sombras, gerando assim uma proteção contra armas normais de até 4 pontos (*Controlar Trevas 4*), quando em ambiente bastante escuro. Um Demônio das sombras pode absorver o tecido das trevas para regenerar 1 ponto por rodada, mas isso implica em não fazer nenhuma ação.

Demônios

Demônio é o nome genérico usado para designar qualquer criatura não catalogada pela Igreja. Fato é que muitos deles possuíam escamas, espinhos, dentes afiados e garras, bem como asas de morcegos, rabos ou outros adereços reconhecíveis nos livros de mitologia.

Demônios nada mais são do que os seres de Arkanun que porventura estejam na Terra. Eles vêm com uma diversidade assombrosa, pois em Arkanun existem desde planícies cobertas de gelo a desertos escaldantes de vidro negro, passando por oceanos de sangue e montanhas com o dobro da altura do Everest. Assim como os humanos, também possuem diversas raças diferentes. Variações existem e são mais comuns do que se pode imaginar. Os investigadores devem ter em mente que um Demônio é uma criatura única e que em nada se assemelha com seus companheiros.

Aconselhamos o Mestre a criar inteiramente um Demônio ANTES de colocá-lo em uma Aventura. Demônios não são Orcs, para serem colocados aos montes. (um confronto com um Bergahazza pode destruir um grupo de 1° ou 2° nível facilmente). Além disto, não é qualquer ser de Arkanun que consegue chegar até a Terra. Todo Demônio tipo III ou superior PRECISA de uma história que explique sua presença na Terra. TODOS os Demônios tem um objetivo, nem que seja um escravo capturado de um Mago, um sábio exilado, um fugitivo ou mesmo por acidente.

Tente desenvolver o lado psicológico deles, afinal, a maioria dos Demônios possui uma inteligência acima da média humana (e Arkanun não é um jogo de *Hack'n'Slash*, ou seja, não é um jogo de pancadaria. Os investigadores são muito fracos para isso).

Obs: a divisão dos Demônios em "tipos" foi feita pela própria Igreja Católica em 1304, segundo o **Tratado Daemonico do Concílio de San Genovese.** Como o RPG Arkanun é inteiramente baseado em fatos reais, para uma melhor ambientação, resolvemos respeitar essas divisões e apresentamos os Demônios conforme esse formato.

Imps

CON [1D+3], FR [1D+6], DEX [2D+6], AGI [4D],
INT [1D+4], WILL [2D], CAR [2D], PER [2D+6]
#Ataques [1 ou 2], IP 2, PVs 10 a 15
Garras 40/45 — dano 1d6 + bônus
Mordida 50/10 — dano 1d6
Pontos de Magia 3 / Focus 5
Trevas, Spiritum, Arkanun, Relâmpagos

Imps são pequenos Demônios do tamanho de um gato grande. Parecem com gárgulas e possuem pele avermelhada, chifres, garras e um rabo pontudo.

Às vezes os Imps são conjurados através de Rituais de Magos mais poderosos para servirem de companhia. Por serem pequenos (60cm a 1,2m de altura) e leves, muitos deles podem voar (alguns possuem asas). Imps são seres silenciosos e traiçoeiros, mas que podem ser convencidos a guardar um tesouro ou porta. Imps alimentam-se de carne crua sangrenta.

Sernezs

CON [3D], FR [2D+6], DEX [3D+6], AGI [4D],
INT [1D+6], WILL [3D], CAR [2D], PER [2D+6]
#Ataques [1 ou 2], IP 2, PVs 15 a 20
Garras 45/50 — dano 1d6 + bônus
Dentes 60/0 — dano 1d6
Pontos de Magia 4 / Focus 6
Trevas, Fogo, Ar

Sernezs são Demônios menores de Arkanun, que geralmente atuam como "bichos de estimação" de algum Demônio maior ou Mago muito poderoso.

Sernezs se parecem muito com os Imps em sua forma física, sendo porém, um pouco maiores e mais fortes. Alguns Sernezses possuem asas e podem voar (*Controlar Ar 3*) ou conjurar pequenos tufões (*Criar Ar 2*). Também possuem diversas formas de camuflagem (*Entender Ar 2*), sendo capazes até de caminhar no mais absoluto silêncio (*Controlar Ar/Trevas 2*). Alguns possuem um terrível bafo de fogo semelhante ao dos dragões (*Criar Fogo 2*). Um em cada quatro Sernezs conhece alguns Rituais (geralmente relacionados com a captura de comida, ou disfarce, ou ainda algum Ritual que causa dor e sofrimento físico à vítima).

Muitas vezes, Sernezs são encontrados próximos às torres de Magos necromânticos (especialmente da Ordem de Luvithy, Ordem de Tenebras e Magos das Sombras) como guardiões, sendo muitas vezes confundidos com gárgulas ou estátuas.



Bergahazza

CON [3D], FR [3D+6], DEX [3D+6], AGI [4D],
INT [2D+6], WILL [3D], CAR [2D], PER [2D+6]
#Ataques [2], IP 3 ou 4, PVs 20 a 25
Garras 50/50 dano 1d6+bônus
Cauda espinhada 50/0 dano 1d6+Veneno
Pontos de Magia 6 / Focus 8
Trevas, Água, Terra, Ar

Demônios Bergahazza são os mais conhecidos na Terra. Eles dominam Arkanun em quantidade e são liderados por Demônios mais poderosos. Os Bergahazzas são o equivalente humano em Arkanun, constituindo Magos e Guerreiros exilados em nosso planeta. Como todos os outros habitantes de Arkanun, os Bergahazzas são parecidos entre si.

São os Demônios clássicos dos livros de mitologia. Muitos deles desenvolvem espinhos em partes diferentes do corpo, possuem dentes de formatos diferentes, garras com dois, três, quatro ou até mesmo seis dedos, podem ou não possuir rabo, que pode ter uma ponta em forma de lança ou múltiplos espinhos (que podem até disparar). Possuem asas (uma, duas, ou até mesmo quatro). Sua pele atinge diversos tons, do cinza escuro até o vermelho carmim, do preto fosco até o amarelo alaranjado, e às vezes podem se camuflar como a de um camaleão. Seus olhos variam do vermelho sangue ao verde brilhante, passando por preto, azulado, branco (ou até mesmo sem globo ocular).

Daemons

CON [5D+6], FR [5D], DEX [3D+6], AGI [4D],
INT [3D+6], WILL [5D+6], CAR [3D], PER [3D+6]
#Ataques [3], IP 5, PVs 25 a 35
Regenera 1 PV por rodada
Garras 50/55 dano 2d6 + bônus
Dentes 20/0 dano 1d6
Rabo 50/0 dano 1d6 + bônus
Pontos de Magia 7 a 12 / Focus 9 a 14
Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun

Daemons são pouco conhecidos na Terra. Em Arkanun, eles são os comandantes dos exércitos demoníacos, atuando como frente de batalha e assassinos. Daemons são maiores e mais fortes do que os Bergahazzas, sendo facilmente distinguíveis deles. Alguns possuem asas, e desses, somente um número reduzido é capaz de voar. Existem diversos tipos de Daemons, desde o Demônio da neve, que aterrorizava a Escócia nos invernos do século XI até seres que se assemelhem a morcegos humanóides, que habitavam as cavernas mais profundas da Europa. Suspeita-se que alguns desses Demônios fundaram escolas menores de Magia em alguns locais da Europa, principalmente onde hoje ficam Espanha e França.

Alguns desses seres se vestem com roupas terrenas, outros preferem sua verdadeira aparência. Muitos deles vivem escondidos em templos ou locais de difícil acesso, como igrejas no alto de montanhas, masmorras, catedrais (às vezes até metamorfoseados em humanos). Demônios desse tipo chegam a viver até 2500 anos, com coleções de crânios que chegam a algumas dezenas.

Generais

CON [7D+6], FR [7D+6], DEX [4D+6], AGI [4D+6],
INT [4D+6], WILL [5D+6], CAR [4D], PER [5D+6]
#Ataques [2 a 3], IP 7 (escamas), PVs 40 a 50
Regenera 2 PVs por rodada
Garras 80/70 dano 2d6 + bônus
Arma mágica 80/75 por arma + bônus
Pontos de Magia 10 a 15 / Focus 12 a 17
Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun, Spiritum

Os Generais de Arkanun são temidos por seus próprios companheiros de mundo. Generais se assemelham a enormes gárgulas (com 2,5 a 3m de altura) com asas, garras e presas. Sua pele geralmente se parece com pedra, mas possui a frieza e a textura de escama de peixe. Muitos deles lembram vagamente dragões, o que tem perturbado muitos sábios sobre a origem dos dragões ter alguma relação com tais seres. Seu nome origina-se de sua posição de comando no Inferno, onde eram responsáveis por duas ou até mesmo três legiões demoníacas.

Generais normalmente estão muito bem protegidos na Terra, escondidos em castelos, catedrais ou abadias, dominando seus ocupantes, ou simplesmente matando a todos os humanos do burgo e tomando para si a vila inteira (muitos generais possuem pequenas versões de portais entre as dimensões, capazes de transportar um ou mais Demônios inferiores de Arkanun para a Terra por mês). Alguns deles se estabeleceram como tutores de Magia em algumas seitas ou Escolas de Magia, ou ainda com um grupo de Magos, Fúrias ou Necromânticos.

Todos os Generais possuem tendências ditatoriais, sendo portanto quase impossível vê-los agindo em conjunto. Eles tem forte tendência a tentar se eliminarem, assim que descobrem a existência de outro poder semelhante ao seu em uma região próxima. Tentam conseguir mais poder através dos conhecimentos do inimigo, mas como não desejam se revelar, usando testas de ferro para tais fins.

Esses Demônios vivem cerca de 3000 a 4000 anos, sendo que, segundo muitas das lendas, alguns deles hibernam por décadas ou até mesmo séculos, por algum motivo ainda desconhecido, despertando sem aparente razão de tempos em tempos para se alimentar e novamente dormir.

Muitos Sacerdotes da Ordem de Tenebras são, na realidade, Generais de Arkanun, que esperam usar a Ordem para trazer à Terra suas legiões infernais.Já foram registrados casos de aliança entre os Generais Demoníacos e os elfos negros.

Bestas de Halzazee

CON [9D+6], FR [9D+6], DEX [6D+6], AGI [6D+6],
INT [6D+6], WILL [6D+6], CAR [4D], PER [6D+6]
#Ataques [3], IP 7 a 10, PVs 70 a 90
Regenera 2 PVs por rodada

Garras 90/85	dano 3d6 + bônus
Mordida 60/0	dano 2d6
Chifres 60/0	dano 3d6
Arma mágica 90/85	por arma + bônus

Pontos de Magia 15 a 20 / Focus 17 a 22
Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum

As Bestas de Halzazee são Demônios híbridos de seres de Arkanun com seres de Infernun. Essas criaturas poderosíssimas raramente vêm a Terra. Quando um deles chega à Terra através de portais, geralmente causa um arrepio na espinha dos Magos mais sensíveis.

Possuem de 3 a 5 m de altura, com longos braços escamosos e garras com cerca de 30cm de comprimento. Sua aparência varia, mas sempre possuem dentes afiadíssimos, em uma boca enorme. Espinhos espalhados pelo corpo (ou concentrados em uma região), olhos flamejantes. A cor de suas escamas varia do preto quase invisível nas sombras ao vermelho sangue, passando por diversos tons de cinza, roxo ou mesmo azulado. Em muitos aspectos, parecem dragões.

Esses Demônios são praticamente imunes ao Caminhos do Fogo, podendo agüentar até 25 pontos de dano de fogo por rodada sem se queimar. Alguns deles possuem bafo ácido, flamejante ou de fumaça escaldante (*Criar Fogo, Corrosão ou Veneno 5, 6 ou 7*). Eles também conseguem enxergar no escuro total e possuem muitos poderes desconhecidos. As bestas de Halzazee são Demônios solitários (à exceção de seus escravos demoníacos e espíritos de guerreiros ou Demônios) que costumam destruir vilas perdidas de humanos ou elfos. Normalmente são venerados como divindades nas tribos bárbaras ou temidos pelos sacerdotes mais poderosos. Quase nunca são invocados nas Escolas Necromânticas, pois os sacerdotes temem perder o controle sobre eles.

Vale lembrar que, apesar da fúria impossível de se controlar quando estão irados, muitos desses seres são inteligentíssimos, sabendo falar diversas línguas e se comunicar com humanos.

Muitos possuem um esconderijo ou biblioteca/laboratório cheio de livros com centenas de anos de idades e conhecem dezenas de Rituais. Muitos deles chegam ao ponto de vestir robes cerimoniais (feitos para seus tamanhos) para celebrar missas negras.

As Bestas de Helzazee odeiam os Anjos, Arcanjos e até mesmo os Anjos Caídos, considerando-os seres próprios para dissecação e torturas.

Quando não estão procurando outros de sua espécie para destruir, as Bestas de Halzazee procuram Anjos para capturar e tentar descobrir o segredo do transporte místico entre planos.

Lamazuus

"That is not dead which can Eternal lie,
And with strange eons even death may die"
H. P. Lovecraft

CON [13D+6], FR [12D+6], DEX [6D+6], AGI [6D+6],
INT [8D+6], WILL [8D+6], CAR [6D], PER [8D+6]
#Ataques [3], IP 10 a 15, PVs 100 a 120
Regenera 3 PVs por rodada

Garras 120/95	dano 3d6 + bônus
Arma mágica 100/100	por arma + bônus

Pontos de Magia 25 a 30 / Focus 27 a 32
Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum

Essas criaturas de Infernun vêm se mantendo vivas através dos tempos por meio de portais e Rituais de passagem de Infernun para Arkanun e de Arkanun para a Terra.

Os Lamazuus são Demônios de poder indescritível, conhecidos por suas imensas habilidades mágicas e de combate, bem como sua estratégia em manipulação e intriga. Essas criaturas nunca se envolverão pessoalmente com qualquer investigador, mantendo-se afastadas dos assuntos mundanos o mais possível. Quase todos criaram suas próprias Escolas de Magia e as governam através de seus discípulos.

Alguns deles estão infiltrados na Igreja em diversos escalões e segundo alguns estudiosos, começaram a Inquisição como forma de matar possíveis inimigos utilizando os exércitos para destruir e conquistar os livros e Rituais de outros de sua espécie.

Alguns Lamazuus variam de 8 a 15 metros de altura, com a aparência variando radicalmente para cada Demônio. Luvithy é retratada como uma donzela com um crânio de gado ao invés de um rosto, com os chifres enormes e dentes afiadíssimos. Petraak é um Demônio parecido com um Dragão. Balor é retratado como sendo gigante gordo e asqueroso, com aparência gargólica e enormes asas de morcego. Todos os Demônios Lamazuus sabem se comunicar com humanos, quer através da fala, quer através de telepatia.

Doppelganger

CON [2D+6], FR [2D+6], DEX [2D+6], AGI [3D],
INT [2D+6], WILL [3D], CAR [2D], PER [2D+6]
#Ataques [1], IP 3, PVs 20 a 25

Garras 50/50	dano 1d10+bônus
Arma 30/30	por arma+bônus

Pontos de Magia 0

Doppelgangers são criaturas capazes de mudar de forma, assumindo qualquer identidade que desejarem. Não se sabe ao certo a origem dessa raça de mutantes, mas as lendas dizem que um Demônio alemão foi aprisionado por uma Maldição de Água que permitia a ele mudar sua forma como bem entendesse. Da união desse Demônio com uma humana, nasceu o primeiro

Doppelganger. A lenda data de muitos séculos atrás, e no início da Idade Média as criaturas assombravam os viajantes. Cristais de sorte, senhas e segredos; todo tipo de superstição era utilizado para garantir que o viajante que partiu era o mesmo que retornara.

Essas criaturas costumam aparecer próximas às vilas de mercadores, assassinam alguém importante e tomam seu lugar por um tempo. Depois desse período, ou quando o dinheiro não era o suficiente, a criatura deixa a forma antiga e parte para uma nova vítima. Outra dessas criaturas toma a forma da vítima antiga e assim por diante.

Durante a Idade Média, existiam lendas sobre uma vila inteira tomada por essas criaturas no interior das Ilhas Britânicas e de como uma dessas criaturas chegou a ser conselheiro do rei Henrique VII.

Quando mortas, as criaturas revertem a seu estado original, que é o de uma pessoa com a pele amarelada, sem cabelos ou qualquer tipo de pêlos no corpo, e com olhos grandes e redondos. As lendas dizem também que, não importa a forma que um Doppelganger assuma, a cor de seus olhos não varia.

Dragões

"Apareceu então outro sinal no céu: um dragão, cor de fogo, com sete cabeças e dez chifres, e sobre sua cabeça as sete diademas; sua cauda arrastava um terço das estrelas do céu, lançando-as para a Terra."

Apocalipse 12-13

CON [9D+9], FR [9D+9], DEX [9D+9], AGI [9D+9],	
INT [8D+6], WILL [8D+6], CAR [6D+9], PER [8D+6]	
#Ataques [3], IP 10, PVs 40 a 50	
Regenera 1 PV por rodada	
Garras 70/70	dano 3d6 + bônus
Mordida 70/0	dano 2d6
Muitos possuem Bafo de fogo ou ácido com alcance de 10m e dano 8d6 três vezes ao dia.	
Pontos de Magia 25 a 30 / Focus 27 a 32	
Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum	

Dragões estão entre as criaturas mitológicas que mais medo colocavam nos corações dos investigadores e aventureiros. Com suas escamas mais duras que o aço das espadas, seu bafo de fogo ou outros materiais corrosivos, o dragão representa o máximo em matéria de perigo para uma vila. Cidades inteiras foram varridas do mapa por causa de dragões, e só um grupo de Magos muito poderosos poderia desafiá-los.

Enfrentar um dragão é praticamente impossível, pois sua pele é quase invulnerável ao fogo e aos golpes de lança ou espada. Somente Magia muito poderosa pode ferir um desses monstros.

Dragões costumam construir seus lares em templos antigos, ilhas isoladas ou cavernas desabitadas, onde a chance de um humano aparecer sem ser chamado é praticamente nula. Algumas lendas citam os dragões como os antigos dominantes da Terra, antes da chegada dos seres humanos. Quase todos os dragões foram destruídos, restando cerca de dez ou doze dragões na Terra. Todos os outros dragões foram destruídos ou exilados para Arcádia. Alguns sábios acreditam que quando um dragão não pára de crescer e quando fica grande demais para suportar seu próprio peso, ele se dirige ao mar onde se transforma em uma serpente marinha.

Entre os dragões conhecidos na Terra, destacam-se Jaberwok, Grungmirr, Ryumyo, Fang-Foo e Creatias.

Elementares

"A esta classe pertencem os espíritos conhecidos em todas as nações por assombrar as florestas, as montanhas e as cataratas. Os elementares são geralmente misteriosos, aterrorizantes e perigosos. São os espíritos que os Magos da Idade Média invocavam. Respondem aos pentagramas e outros símbolos, e até é perigoso nomeá-los em certos lugares e em certas ocasiões."

CON [var.], FR [var.], DEX [var.], AGI [var.],	
INT [var.], WILL [var.], CAR [var.], PER [var.]	
#Ataques [1], IP var., PVs 10 a 80	
Regenera 1 PV/ rodada em contato com seu elemento.	
Briga (variável)	dano 1d10+bônus
Arma mágica variável	por arma + bônus
Pontos de Magia 3 a 10 / Focus 5 a 12	
Somente seu caminho de origem	

Elementares ou Elementais são forças constituídas dos elementos principais da Magia (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz ou Trevas) ou de suas combinações (também chamados de Elementares secundários). Um Elementar somente pode ser conjurado a partir de um Ritual apropriado, feito por um especialista no elemento a ser escolhido.

A forma de um Elemental é escolhida pelo Mago no momento da realização do Ritual. Pode ser um guerreiro de armadura de pedra, um pequeno dragão feito de água, uma salamandra de fogo, uma fada ou ninfa ou até mesmo uma aranha de sombras. A forma exata que um Elemental será conjurado deve estar especificada no Ritual.

Os valores dos Atributos variam de acordo com o Mago que realiza o Ritual. Normalmente os Elementais possuem um valor em dados equivalente ao nível do Mago realizando o Ritual (por exemplo, um Mago de 6° nível conjuraria um elemental de pedra com 6D de força, e com até 6 pontos de proteção por causa da pele de pedra, ou pode conjurá-lo mole como uma lesma de terra, ou ainda como uma aranha de cristal).

Cada Elementar é único, apesar das características comuns a todos eles: são inteiramente constituídos de seu elemento de origem não necessitam comer, respirar ou descansar e somente existem para realizar as ordens que lhes forem impostas.

Às vezes um Elemental escapa do controle do Mago, ficando exilado na Terra. Quando isso acontece, por instinto, a criatura procura um lugar próximo de sua constituição (lembre-se que elementais não são seres vivos. Eles existem somente por causa da energia mágica armazenada neles). Normalmente tais criaturas são tomadas pelo espírito de alguém, que se mescla ao elemental.

Tais espíritos elementais tendem a se afastar de tudo e todos, mas algumas vezes podem até ajudar um Mago que prove ser inofensivo (por exemplo, um espírito das águas de um lago, ou das brisas de uma determinada montanha, ou das profundezas de uma caverna). Tais espíritos elementais passam a ter inteligência igual à do espírito que dele se apossou.

As características de cada um deles devem ser dadas pelo Mestre após a criação dos mesmos.

Elfos

CON [2D+2], FR [3D], DEX [4D], AGI [4D],
INT [2D+6], WILL [2D+6], CAR [2D+6], PER [3D]
#Ataques [1], IP 0 a 3, PVs 15 a 20

Arco e flecha 60%	1d10
Arma	por arma

Elfos são criaturas da mitologia germânica, considerados seres belos. Possuem aproximadamente a estatura humana, mas são delgados e ágeis.

Pertencem a um plano espiritual chamado Arcádia, onde são espíritos imortais. Porém, uma vez que tenham tido qualquer tipo de contato com a Terra, tornam-se mortais, vivendo cerca de 200 anos (alguns sábios dizem que a partir desses momento, todos os descendentes deste elfo também serão mortais).

As comunidades de elfos vivem nas florestas do norte, principalmente na Inglaterra, Reinos Nórdicos e Alemanha. Muitos deles reuniram-se às fadas da Corte Seelie, governados por Titânia e Oberon.

Elfos são excelentes arqueiros e grandes caçadores, além de possuírem grande aptidão para a Magia.

Eles andam em pequenos grupos de 5 a 10 indivíduos e quase sempre são acompanhados por um Mago ou Feiticeiro da vila. As comunidades élficas podem chegar a até duas centenas de indivíduos.

Elfos Negros

CON [2D+2], FR [3D], DEX [4D], AGI [4D],
INT [2D+6], WILL [3D], CAR [2D+6], PER [3D]
#Ataques [1], IP 2 a 4, PVs 15 a 20

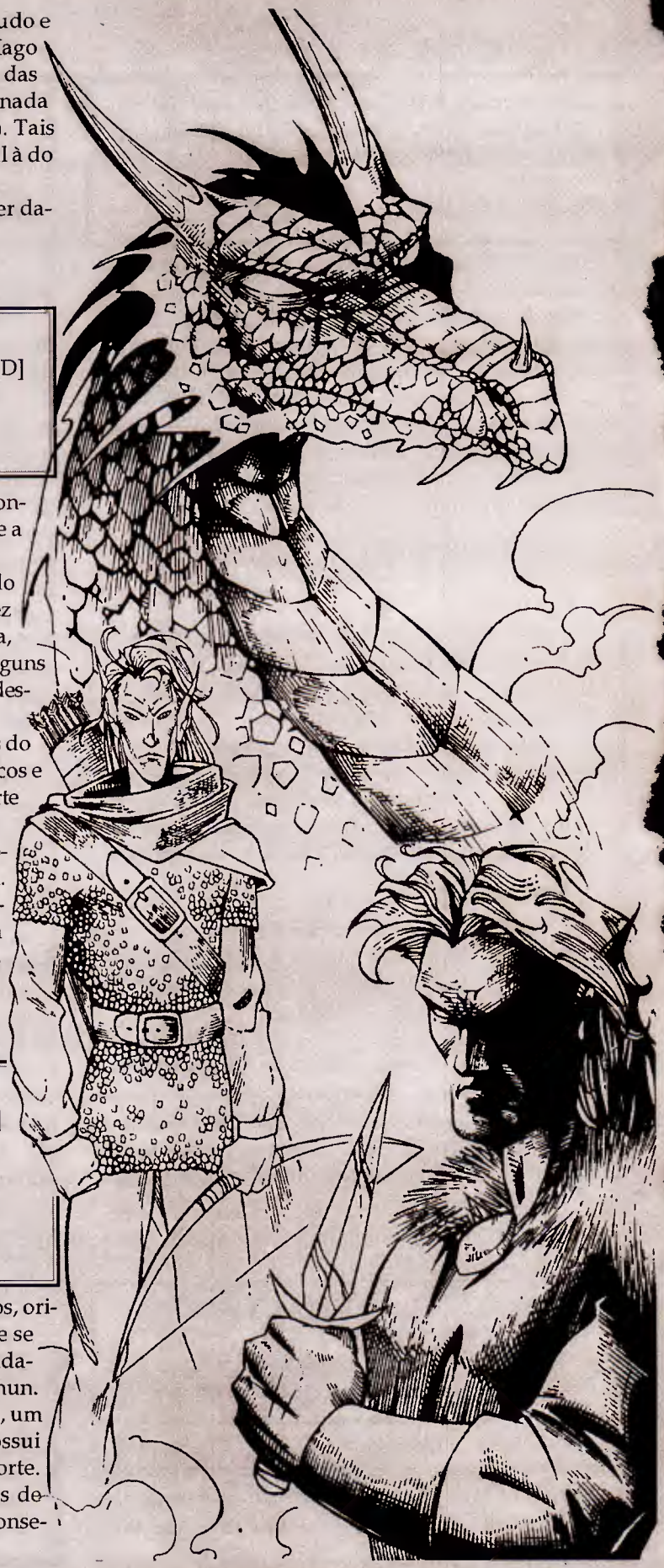
Arco e flecha 65/0	1d10
Arma	por arma

Pontos de Magia 5-9
Caminhos preferidos: Trevas, Ar, Humanos

Elfos negros são espíritos élficos corrompidos, originalmente formados pelos "impuros" (elfos que se contaminaram na Terra e perderam sua imortalidade), que fizeram tratados com Demônios de Infernun.

A maioria dos elfos negros vive em Halzazee, um reino espiritual entre Arkanun e Arcádia, que possui portais para a Terra nas montanhas geladas do norte.

Muitos elfos negros fazem parte de Ordens de Magos necromânticos, buscando uma forma de conseguir novamente sua imortalidade.



Gigantes

CON [4D a 8D], FR [4D a 8D], DEX [3D], AGI [2D+3],
INT [1D+6], WILL [2D+6], CAR [2D+2], PER [3D]
#Ataques [1], IP 2 a 4, PVs 50 a 60
Arma 40/45 3d6+bônus
Pontos de Magia 0

Os Gigantes, como o próprio nome indica, são criaturas humanóides com cerca de 5 a 7 metros de altura (embora já tenham sido relatados casos de Gigantes com mais de 12m de altura!) que, segundo as lendas, vivem no topo das montanhas mais altas, ao norte da Europa.

Eles são os responsáveis pelas lendas nórdicas a respeito de seres descomunais, que saqueavam vilas e enfrentavam deuses e heróis. Os Gigantes são originários de Jotunheim, em Paradísia, e vivem em regiões mais frias, raramente aparecendo em locais mais ao sul.

Goblinóides

Goblins

CON [2D+2], FR [2D+2], DEX [3D], AGI [2D+3],
INT [1D+6], WILL [1D+6], CAR [1D+2], PER [3D]
#Ataques [1], IP 0 a 2, PVs 10 a 15
Espada Curta 40/45 1d6+bônus

Goblins são criaturas maléficas derivadas dos Gnomos, originárias de Halzazee mas que chegaram a Terra através de portais localizados no sul da França.

Hobgoblins

CON [3D+2], FR [3D+2], DEX [3D], AGI [2D+3],
INT [1D+6], WILL [2D+6], CAR [1D+2], PER [3D]
#Ataques [1], IP 0 a 2, PVs 20 a 25
Espada Longa 40/45 1d10+bônus

Goblinóides maiores, seu nome é originário da contração *Robin Goblin*, dado a eles pelos celtas. São maiores e mais fortes que os Goblins, chegando ao tamanho de humanos. Atuam muitas vezes como chefes de acampamentos e fortificações.

Ogres

CON [4D+2], FR [4D+2], DEX [3D], AGI [2D+3],
INT [1D+6], WILL [2D+6], CAR [1D+2], PER [3D]
#Ataques [1], IP 0 a 2, PVs 30 a 35
Espada Longa 45/40 1d10+bônus

Os Ogres são os maiores representantes dos Goblinóides, chegando até cerca de 2m de altura. São mais fortes que um humano e extremamente perigosos.

Ogres são comandantes de grupos goblinóides em Arcádia, mas (por sorte) são raros na Terra.

Golem

CON [4D+6], FR [4D a 6D], DEX [2D], AGI [2D],
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [3D]
#Ataques [1], IP 6, PVs 20 a 25
Resistência de +3D contra o Caminho da Terra
Imune à Magias que afetem a mente
Punhos 60/60 2d6+bônus
Arma 70/50 por arma + bônus

Em hebraico, significa "embrião" e se tornou o nome de um autômato criado por um Mago Petro praticante da Cabala. No século XVI, o rabino Loew ben Bezabel deu vida a uma estátua vermelha de barro, em um gueto de Praga. Foi nessa estátua que anos depois seria escrito o nome Emeth. Nos escritos de Eleazar de Worms, do século XI, existem instruções para a criação ao Golem que só poderia ser trazido à vida no momento de êxtase dos rabinos mais santos.

No século XVI, Elisse de Chelm criou outro Golem que cresceu até um tamanho gigantesco. Esse Golem, porém, era mongolóide, imberbe e vesgo. Uma criatura violenta e monstruosa que atacaria ou mataria quem tentasse levá-la a uma sinagoga. Chelm tentou destruí-lo, aparentemente sem sucesso, pois o Golem reaparecia na cidade a cada 33 anos.

Jotuns

CON [6D+9], FR [8D+9], DEX [3D], AGI [2D+3],
INT [1D+6], WILL [2D+6], CAR [2D+2], PER [3D]
#Ataques [1], IP 3 a 6, PVs 50 a 60
Regeneram 1 PV por hora
Clava ou tronco 45/40 3d6+bônus

Jotuns são Gigantes do gelo e rocha da mitologia nórdica, originários das regiões geladas de Jotunheim. Parentes dos Trolls, os Jotuns podem chegar a até 9m de altura. Alguns possuem pele semelhante à escarpa rochosa das montanhas, enquanto outros possuem a pele revestida por uma camada grossa de neve e gelo,

Os Jotuns são extremamente malignos e cruéis, causando grande destruição por onde passam.

São inimigos dos Anões, dos Aasgardianos e dos povos do norte, mas felizmente para eles, os Jotuns raramente conseguem chegar à Terra.

Lobisomens

CON [4D+6], FR [6D], DEX [4D], AGI [4D a 6D],
INT [2D+6], WILL [2D+6], CAR [3D], PER [3D+6]
#Ataques [2], IP 4, PVs 20 a 25
Regenera até 2 PVs por rodada
Garras 60/50 dano 2d6 + bônus
Pontos de Magia 0
Só podem ser feridos por armas de prata

Lobisomens ou Licantropos são os humanos que nas noites de lua cheia se transformam em lobos e passam a aterrorizar vilas e pequenas cidades, em busca de destruição e morte. Os homens lobos nunca controlam a transformação e muitos nem sequer se lembram do que ocorreu na noite anterior.

Lobisomens regeneram 2 pontos por rodada e só podem ser verdadeiramente mortos por prata pura. Ataques feitos por armas de prata não são regenerados. Os lobisomens possuem todos os sentidos superiores, bem como alguns deles podem possuir poderes que *simulam* os Caminhos do Ar e das Trevas.

A Origem dos lobisomens é traçada até Licaon, filho da ninfa Cilene e antigo soberano de Arcádia (quando o reino ainda não tinha esse nome). Ele teve diversas esposas e cinqüenta filhos. Seu reino era freqüentemente visitado por deuses, e alguns de seus filhos, querendo saber se aqueles forasteiros eram mesmo deuses, mataram uma criança (Árcade, filho de Zeus e Calisto) e misturaram suas carnes à comida que lhes foi servida.

Quando Zeus descobriu o que aconteceu, transformou Licaon, sua esposa e seus filhos em lobos e os baniu para o mundo dos sonhos, junto com tudo que estava nela (mais tarde, o espírito de Arcade tomou conta da Terra e a salvou da destruição completa, moldando os sonhos como bordas para o reino que passou a se chamar Arcádia). Alguns dos chamados 50 primogênitos são: Ménalo, Tesproto, Hélix, Níctimo, Caucón, Horo, Helisom, Acontes, Alífeo, Estínfalo, Macareo, Palante, Hereeo, Hipsas e Cromo. Cada um deles deu origem a família de lobisomens.

Um personagem ferido por um lobisomem possui uma pequena chance de contrair a licantropia (igual ao dano, em porcentagem). O único modo de se transformar em um lobisomem é ser gravemente ferido por um ou ter nascido descendente de um dos cinquenta primogênitos. Uma vez contaminado, não existe cura. Há rumores de que alguns Magos conseguiram isolar um Ritual que neutraliza os efeitos da licantropia, podendo até manter a criatura sob controle.

Manticore

CON [6D+3], FR [5D+3], DEX [3D+3], AGI [3D+9], INT [3D+3], WILL [3D+3], CAR [2D+2], PER [5D+6]	
#Ataques [3 ou dardos], IP 3, PVs 40 a 50	
Garras (x2) 70/65	dano 2d6+3
Mordida 60/0	dano 2d10
Dardos 70%	1d3 + veneno

Uma criatura monstruosa que diziam habitar a Ásia. O Manticore era considerado um dos maiores predadores da Terra. Possui o corpo de leão, a cabeça humana, sua boca é formada for três fileiras de dentes afiados como navalhas e a cauda terminada em uma pequena bola com dardos venenosos (dano de 4d6 por dardo disparado, mas a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano do veneno à metade).



Mortos-Vivos

Esqueletos

CON [2D], FR [1D a 3D], DEX [1D a 3D], AGI [1D],
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [2D]
#Ataques [1], IP 1, PVs 7 a 10
Arma 40/45 por arma

Ghoul

CON [2D], FR [2D a 3D], DEX [1D], AGI [1D],
INT [1D+6], WILL [2D], CAR [1D], PER [3D]
#Ataques [1], IP 2, PVs 10 a 15
Arma 60/45 dano por arma

Zumbis

CON [2D a 3D], FR [2D a 3D], DEX [3D], AGI [3D],
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [3D]
#Ataques [1], IP 1, PVs 10 a 15
Arma 50/50 dano por arma

Esqueletos animados, Zumbis ou Ghouls, corpos carcomidos que se levantam de suas tumbas são, na verdade, corpos sem alma encantados por algum tipo de Ritual. Quando uma pessoa morre, seu espírito se separa de seu corpo físico e passa a vagar por Spiritum, até ser encaminhado aos Centros, ou permanece na Terra a procura de uma nova vida.

O corpo morto, por sua vez, pode ser reanimado em algumas circunstâncias (com o auxílio de um Ritual, por exemplo) e passa a existir sob os comandos do Mago cuja essência está comandando o corpo. Um zumbi é frequentemente resultado de um Ritual de Reincarnação em Outro Corpo mal-sucedido.

O estado do corpo depende das condições em que ele foi encantado. Alguns Rituais permitem criar ghouls que ficarão sem envelhecer por séculos. Outros criam zumbis que se deterioram com o tempo. Muitos Rituais especificam que os ossos de uma vítima estejam limpos.

De qualquer modo, os mortos-vivos não necessitam descansar, se alimentar ou dormir e são os guardas perfeitos para proteger um salão ou templo.

Os mortos vivos são incapazes de se comunicar com qualquer pessoa que não seja o Mago ou criatura que os criou.

Orc

CON [3D], FR [3D+3], DEX [3D], AGI [3D],
INT [2D+3], WILL [2D+2], CAR [1D+3], PER [3D]
#Ataques [1], IP 1 a 4 (armadura), PVs 10 a 15
Arma 35/35 por arma+bônus

Orcs são criaturas da mitologia germânica, originários de Halzazee. Possuem forma humanóide, mas com aparência de porcos ou javalis. Possuem dentes afiados e garras, embora prefiram utilizar-se de espadas e machados para seus ataques. Vivem em fortificações em Halzazee, mas eventualmente conseguem encontrar portais de acesso a Terra.

Orcs são carnívoros e adoram carne humana e élfica.

Serpentes Marinhas

CON [20D], FR [15D], DEX [N/A], AGI [N/A],
INT [N/A], WILL [N/A], CAR [1D], PER [4D]
#Ataques [2], IP 10 a 15, PVs 150 a 200
Regenera 3 PVs por rodada
Golpe de corpo 90/90 dano 6d6 + bônus

Durante a Idade Média, navegar para fora dos limites costeiros era a mesma coisa que suicídio. O mar era habitado por criaturas destruidoras e fantásticas, chamadas serpentes marinhas. Elas se assemelhavam a imensos dragões com nadadeiras ao invés de asas. As serpentes possuíam de 20 a 30 metros de comprimento e eram fortes o suficiente para destruir um navio em poucos segundos. O Mestre pode colocar valores numéricos em seus Atributos, mas geralmente as serpentes marinhas estão muito além das capacidades de combate de qualquer grupo de investigadores.

Trolls

CON [5D+6], FR [5D+6], DEX [3D], AGI [3D],
INT [1D+6], WILL [2D+6], CAR [1D], PER [3D]
#Ataques [2], IP 1, PVs 35 a 50
Regenera 1 PV por rodada
Garras (x2) dano 1d10+bônus

Nos mitos escandinavos, os Trolls são gigantes deformados extremamente feios e cruéis, originários de Halzazee. Possuem cerca de 2,5m de altura, mas podem chegar até 3m. Sua pele assemelha-se à textura da borracha e suas garras são enormes e afiadas como adagas. Trolls vestem-se com trapos e panos imundos, cheirando a cadáveres em decomposição.

Vivem em cavernas e alimentam-se de carne (de preferência humana), mas só podem sair para caçar quando o sol se põe, pois a mera exposição à luz solar pode transformá-los em pedra. Dizem que estas cavernas guardam tesouros, arrancados dos guerreiros devorados pelos Trolls.

Eles são capazes de regenerar membros perdidos e até mesmo voltar da morte; suas únicas vulnerabilidades são o fogo e o vinagre (que deve ser jogado sobre seu cadáver para que ele não retorne).

Trolls são criaturas solitárias, mas às vezes podem ser encontrados em grupos de até três ou quatro monstros. O líder do grupo é sempre o mais velho (eles podem viver cerca de 300 anos).

Vampiros

"Jamais coloquei em minha boca uma única gota de sangue. O vinho romeno sempre foi superior ao sangue dos Turcos."
Vlad Teppes, Drácula

CON [4D+9], FR [4D+9], DEX [3D+16], AGI [4D+16],	
INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [4D], PER [3D+6]	
#Ataques [1], IP 1 a 5, PVs 30 a 50	
Regenera até 3 PVs por rodada	
Garras 80/65	dano 2d6 + bônus
Arma mágica 65/80	por arma + bônus
Pontos de Magia 6 a 10 / Focus 8 a 12	
Qualquer Caminho	
Poderes Vampíricos	

Existe 80% de chances de um Vampiro possuir zumbis, esqueletos ou mortos vivos em sua torre ou castelo. 50% dele estar abrigando algum Bergahazza (Demônio de tipo III) ou maior.

Os Vampiros são, talvez, os mais conhecidos monstros da história dos RPGs. Existem dezenas de definições e explicações para seus poderes e cabe a cada Mestre escolher quais deles vai usar em sua campanha.

Os mais velhos passaram a existir na Terra a partir de 2500AC, na região chamada de berço da humanidade. As sete raças de Vampiro existentes são:

- **Strigoi** - Surgido em Roma com a Bruxa Strix e seus três seguidores a partir de 700 AC, espalhou-se com o avanço do Império Romano. É o grupo mais forte e poderoso de Vampiros, com influência principalmente em Portugal, Espanha, França, Itália e Romênia, bem como locais onde exista descendentes desses povos. Drácula, Bàthory, Van Hooves e Vernet foram os principais Vampiros Strigoi.

- **Lamiai** - Surgido na Grécia, em 1000 AC. Lamia era uma donzela grega que havia sido amante de Zeus. Hera fez com que todos os seus filhos com Zeus morressem ao nascer. Lamia fugiu para uma caverna e, por causa do desgosto, implorou a Nix por vingança. A deusa da noite a transformou em uma Vampira, com a metade inferior do corpo na forma de cobra, dando a ela quatro braços. Os Lamiáis foram quase todos exterminados durante a Idade Média. Deram origem a lendas como a das sereias e outras. Reapareceram no século XVII, com a capacidade de se transformarem em humanos.

- **Vrycolakas** - Os Vampiros originários da Grécia que podiam assumir a forma de lobo ou morcego. Tiveram sua origem de um filho de Licaon, Vrykolas. Muitos são confundidos com os lobisomens. Migraram para o Norte da Europa e Rússia, onde deram origem aos Upires, Eretiks e mais tarde, aos Nosferatus.

- **Ekimmu** - Os Vampiros mais velhos da história da humanidade, surgidos na Mesopotâmia em 2500 AC, cujos primeiros do grupo eram de nome Akasha e Enkil. Estes Vampiros estão espalhados por toda a Europa, principalmente na França, onde são conhecidos como *les vampires*. Imunes à cruz e água benta, esses Vampiros foram apresentados ao público pela escritora Anne Rice.

- **Asimanis** - São os Vampiros africanos. Os mais antigos datam de 2000 AC. Magos sacerdotes com dentes de ferro e garras afiadas, esses Vampiros Bruxos sobrevoavam as aldeias sugando o sangue de recém-nascidos. Podiam se comunicar com espíritos e Demônios também.

- **Kiang-Shi** - Antigos e originários da China, os Kiang-Shi vivem como mandarins, comandando dinastias e possuindo vastos impérios de riqueza e poder. Deram origem aos grupos Gaki e Kappa, Vampiros japoneses.

- **Rakshasas** - Os Vampiros originários na região da Índia e também um grupo muito velho. A primeira de seu grupo foi Kali, deusa da Morte, um Anjo de Katmaran infectada com a doença vampírica de Vampyr.

Vampiros são sempre personagens complexos e aconselho os Mestres a criarem TODA a história de um Vampiro ANTES de apresentá-lo aos Jogadores.

Vermes de Arkanun

CON [1D], FR [1D], DEX [2D], AGI [2D],	
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [3D]	
#Ataques [1], IP 0, PVs 1	
Mordida 40/0	dano 1
Pontos de Magia 0	

Vermes de Arkanun é o nome dado às larvas místicas provenientes de alguns Rituais. Em seu plano natal, os vermes são uma forma de parasitas coletivos, que atacam os enormes Demônios voadores que habitam Arkanun, rasgando sua pele e destruindo seus órgãos em questão de horas. Na Terra, os vermes de Arkanun somente aparecerão se forem criados ou conjurados. Sua forma se assemelha à de inúmeras minhocas gordas e curtas com cerca de 15 a 20 cm cada, formando um emaranhado laranja avermelhado que se move como um conjunto.

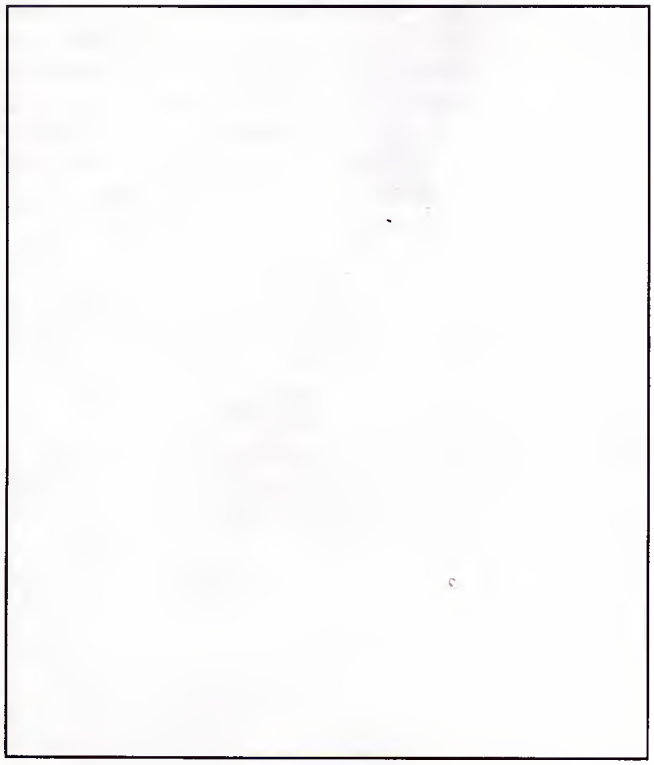
Alguns sábios especulam que a ninhada seja somente uma forma de vida coletiva, visto que os vermes pensam como uma só criatura, com a vantagem de poderem se dividir para passar por pequenas aberturas, por exemplo. Os vermes não formam uma massa definida, que pode ser acertada por armas de corte ou impacto, mas um emaranhado forte o suficiente para enrolar e quebrar os ossos de um homem adulto em minutos, tão voraz é o apetite dessas criaturas.

As estatísticas variam conforme o tamanho da ninhada, ficando os números a cargo do Mestre.

Insetos de Arkanun

CON [1], FR [1], DEX [1D], AGI [4D],	
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [3D]	
#Ataques [1], IP 0, PVs 1	
Picada ou Ferroada 20/0	dano 1d6 (veneno)
Pontos de Magia 0	

Ficha de Criaturas



Descrição

Con Fr Dex Agi Int Will Car Per

#Ataques _____

Tipo	At	Def	Dano

Ip _____

Pontos de Vida _____

Pontos de Magia _____ Focus _____

Ataques Especiais

Defesas Especiais

Movimento

Terrestre _____

Aéreo _____

Aquático _____

Outro (_____) _____

Ficha de Cidades

Nome: _____

Localização: _____
População: _____
Língua: _____
Economia: _____

Quem manda: _____
Quem realmente manda: _____

Arkanun Arcanorum: _____

Diáconos:
- Superior: _____
- Leste: _____
- Sul: _____
- Oeste: _____
- Norte: _____
- Sombras: _____

Conselheiros: _____

Histórico

Anjos

Demônios

Vampiros

Inquisição

Templários

Fadas

ARKANUN

Nível
( )1 ( )2 ( )3 ( )4 ( )5 ( )6 ( )7 ( )8 ( )9
( )10 ( )11 ( )12 ( )13 ( )14 ( )15

Experiência:_____

Nome do Personagem:_____ Raça:_____ Idade: Real_____ Aparente_____
Local de Nascimento:_____ Data:_____ Sexo: M( ) F( ) Altura:_____ Peso:_____
Profissão (Kit):_____ Sociedade Secreta/Ordem/Seita (Kit):_____
Crença:_____ Personalidade:_____ Objetivos:_____

Atributos

	Original	Teste (%) Fácil	Normal	Difícil
Constituição (CON)				
Força (FR)				
Destreza (DEX)				
Agilidade (AGI)				
Inteligência (INT)				
Força de Vontade (WILL)				
Percepção (PER)				
Carisma (CAR)				

	Total	Atual	Gastos
Pontos de Vida (Pv)			
Pontos Heróicos (PH)			
Pontos de Magia (PM)			
Pontos de Fé (PF)			

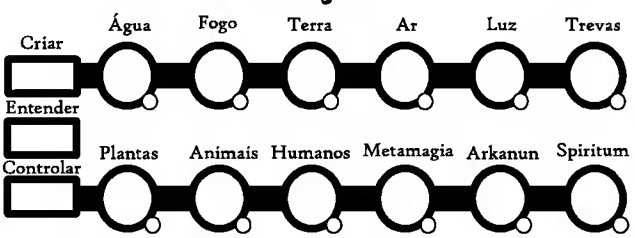
Armadura:_____
Índice de Proteção:_____ Penalidade: AGI / DEX

Perícias Com Armas (DEX)

	Nome	Ataque	Defesa	Crítico	Alcance	Dano
[ ]						
[ ]						
[ ]						
[ ]						
[ ]						

Aprimoramentos

Magia

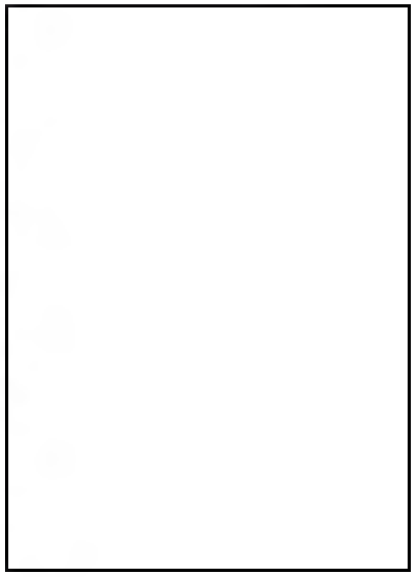


Perícias

	x2 Rotineiro	Normal	/2 Difícil
Armadilhas (PER)			
Arrombamento (DEX)			
Camuflagem (INT)			
Ciências			
Hermalismo (0)			
História (0)			
Ciências Proibidas			
Alquimia (0)			
Ocultismo (0)			
Rituais (0)			
Disfarces (0)			
Etiqueta (CAR)			
Furtar (DEX)			
Heráldica (INT)			
Idiomas			
Idioma Nativo (30)			
Ler e Escrever Nativo			
Investigação (PER)			
Manipulação			
Barganha (CAR)			
Empatia (CAR)			
Interrogatório (INT)			
Intimidação (WILL)			
Liderança (CAR)			
Montaria (AGI)			
Rastreio (PER)			
Religião (0)			
Sobrevivência (PER)			

ARKANUN

Histórico



Diário de Campanha

Data	Evento Importante
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	
/ /	

Aliados e Contatos

Inimigos Conhecidos

Equipamentos (Carregados)

Outras Anotações

Equipamentos (Possuído)

Grimório

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Nome:
Formas e Caminhos:
Fetiches:
Descrição:

Ficha De Bruja

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	_____ /_____ /_____
Força (FR)	_____ /_____ /_____
Destreza (DEX)	_____ /_____ /_____
Agilidade (AGI)	_____ /_____ /_____
Inteligência (INT)	_____ /_____ /_____
Força de Vontade (WILL)	_____ /_____ /_____
Percepção (PER)	_____ /_____ /_____
Carisma (CAR)	_____ /_____ /_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha Escola

Cabalista De Luft

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	_____ /_____ /_____
Força (FR)	_____ /_____ /_____
Destreza (DEX)	_____ /_____ /_____
Agilidade (AGI)	_____ /_____ /_____
Inteligência (INT)	_____ /_____ /_____
Força de Vontade (WILL)	_____ /_____ /_____
Percepção (PER)	_____ /_____ /_____
Carisma (CAR)	_____ /_____ /_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha Escola de Pyros

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	_____ /_____ /_____
Força (FR)	_____ /_____ /_____
Destreza (DEX)	_____ /_____ /_____
Agilidade (AGI)	_____ /_____ /_____
Inteligência (INT)	_____ /_____ /_____
Força de Vontade (WILL)	_____ /_____ /_____
Percepção (PER)	_____ /_____ /_____
Carisma (CAR)	_____ /_____ /_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha Escola De Yamesh

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	_____ /_____ /_____
Força (FR)	_____ /_____ /_____
Destreza (DEX)	_____ /_____ /_____
Agilidade (AGI)	_____ /_____ /_____
Inteligência (INT)	_____ /_____ /_____
Força de Vontade (WILL)	_____ /_____ /_____
Percepção (PER)	_____ /_____ /_____
Carisma (CAR)	_____ /_____ /_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha Magos Das Sombras

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor	/ Mod	/ %
Constituição (CON)	_____	/_____	/_____
Força (FR)	_____	/_____	/_____
Destreza (DEX)	_____	/_____	/_____
Agilidade (AGI)	_____	/_____	/_____
Inteligência (INT)	_____	/_____	/_____
Força de Vontade (WILL)	_____	/_____	/_____
Percepção (PER)	_____	/_____	/_____
Carisma (CAR)	_____	/_____	/_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha De Menestrel

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor	Mod	%
Constituição (CON)	_____	_____	_____
Força (FR)	_____	_____	_____
Destreza (DEX)	_____	_____	_____
Agilidade (AGI)	_____	_____	_____
Inteligência (INT)	_____	_____	_____
Força de Vontade (WILL)	_____	_____	_____
Percepção (PER)	_____	_____	_____
Carisma (CAR)	_____	_____	_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto / Total
Armadilhas (PER)	_____ / _____
Arrombamento (DEX)	_____ / _____
Camuflagem (INT)	_____ / _____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____ / _____
História (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____ / _____
Ocultismo (0)	_____ / _____
Rituais (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Disfarces (0)	_____ / _____
Etiqueta (CAR)	_____ / _____
Furtar (DEX)	_____ / _____
Heráldica (INT)	_____ / _____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____ / _____
Ler e Escrever Nativo	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Investigação (PER)	_____ / _____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____ / _____
Empatia (CAR)	_____ / _____
Interrogatório (INT)	_____ / _____
Intimidação (WILL)	_____ / _____
Liderança (CAR)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Montaria (AGI)	_____ / _____
Rastreio (PER)	_____ / _____
Religião (0)	_____ / _____
Sobrevivência (INT)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____

Ficha Ordem De Salomão

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor	Mod	%
Constituição (CON)	_____	_____	_____
Força (FR)	_____	_____	_____
Destreza (DEX)	_____	_____	_____
Agilidade (AGI)	_____	_____	_____
Inteligência (INT)	_____	_____	_____
Força de Vontade (WILL)	_____	_____	_____
Percepção (PER)	_____	_____	_____
Carisma (CAR)	_____	_____	_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto / Total
Armadilhas (PER)	_____ / _____
Arrombamento (DEX)	_____ / _____
Camuflagem (INT)	_____ / _____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____ / _____
História (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____ / _____
Ocultismo (0)	_____ / _____
Rituais (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Disfarces (0)	_____ / _____
Etiqueta (CAR)	_____ / _____
Furtar (DEX)	_____ / _____
Heráldica (INT)	_____ / _____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____ / _____
Ler e Escrever Nativo	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Investigação (PER)	_____ / _____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____ / _____
Empatia (CAR)	_____ / _____
Interrogatório (INT)	_____ / _____
Intimidação (WILL)	_____ / _____
Liderança (CAR)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Montaria (AGI)	_____ / _____
Rastreio (PER)	_____ / _____
Religião (0)	_____ / _____
Sobrevivência (INT)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____

Ficha Ordem Do Dragão

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor	Mod	%
Constituição (CON)	_____	_____	_____
Força (FR)	_____	_____	_____
Destreza (DEX)	_____	_____	_____
Agilidade (AGI)	_____	_____	_____
Inteligência (INT)	_____	_____	_____
Força de Vontade (WILL)	_____	_____	_____
Percepção (PER)	_____	_____	_____
Carisma (CAR)	_____	_____	_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha Ordem De Mármore

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	_____ /_____ /_____
Força (FR)	_____ /_____ /_____
Destreza (DEX)	_____ /_____ /_____
Agilidade (AGI)	_____ /_____ /_____
Inteligência (INT)	_____ /_____ /_____
Força de Vontade (WILL)	_____ /_____ /_____
Percepção (PER)	_____ /_____ /_____
Carisma (CAR)	_____ /_____ /_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha De Padre

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	_____ /_____ /_____
Força (FR)	_____ /_____ /_____
Destreza (DEX)	_____ /_____ /_____
Agilidade (AGI)	_____ /_____ /_____
Inteligência (INT)	_____ /_____ /_____
Força de Vontade (WILL)	_____ /_____ /_____
Percepção (PER)	_____ /_____ /_____
Carisma (CAR)	_____ /_____ /_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto/Total
Armadilhas (PER)	_____/_____
Arrombamento (DEX)	_____/_____
Camuflagem (INT)	_____/_____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____/_____
História (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____/_____
Ocultismo (0)	_____/_____
Rituais (0)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Disfarces (0)	_____/_____
Etiqueta (CAR)	_____/_____
Furtar (DEX)	_____/_____
Heráldica (INT)	_____/_____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____/_____
Ler e Escrever Nativo	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Investigação (PER)	_____/_____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____/_____
Empatia (CAR)	_____/_____
Interrogatório (INT)	_____/_____
Intimidação (WILL)	_____/_____
Liderança (CAR)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
Montaria (AGI)	_____/_____
Rastreio (PER)	_____/_____
Religião (0)	_____/_____
Sobrevivência (INT)	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

Ficha De Paladino

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor	Mod	%
Constituição (CON)	_____	_____	_____
Força (FR)	_____	_____	_____
Destreza (DEX)	_____	_____	_____
Agilidade (AGI)	_____	_____	_____
Inteligência (INT)	_____	_____	_____
Força de Vontade (WILL)	_____	_____	_____
Percepção (PER)	_____	_____	_____
Carisma (CAR)	_____	_____	_____

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos Heróicos	Pontos de Magia	Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Aprimoramentos

	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto / Total
Armadilhas (PER)	_____ / _____
Arrombamento (DEX)	_____ / _____
Camuflagem (INT)	_____ / _____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____ / _____
História (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____ / _____
Ocultismo (0)	_____ / _____
Rituais (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Disfarces (0)	_____ / _____
Etiqueta (CAR)	_____ / _____
Furtar (DEX)	_____ / _____
Heráldica (INT)	_____ / _____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____ / _____
Ler e Escrever Nativo	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Investigação (PER)	_____ / _____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____ / _____
Empatia (CAR)	_____ / _____
Interrogatório (INT)	_____ / _____
Intimidação (WILL)	_____ / _____
Liderança (CAR)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Montaria (AGI)	_____ / _____
Rastreio (PER)	_____ / _____
Religião (0)	_____ / _____
Sobrevivência (INT)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____

Ficha De Ranger

ARKANUN

Nome _____ Data de Nascimento _____

Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____ Fé _____

Atributos

	Valor	/ Mod	/ %
Constituição (CON)	_____	/_____	/_____
Força (FR)	_____	/_____	/_____
Destreza (DEX)	_____	/_____	/_____
Agilidade (AGI)	_____	/_____	/_____
Inteligência (INT)	_____	/_____	/_____
Força de Vontade (WILL)	_____	/_____	/_____
Percepção (PER)	_____	/_____	/_____
Carisma (CAR)	_____	/_____	/_____

Pontos de Vida | Índice de Proteção | Pontos Heróicos | Pontos de Magia | Pontos de Fé

Armadura: _____

Perícias com Armas (dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____
_____	_____	/_____	_____

Aprimoramentos

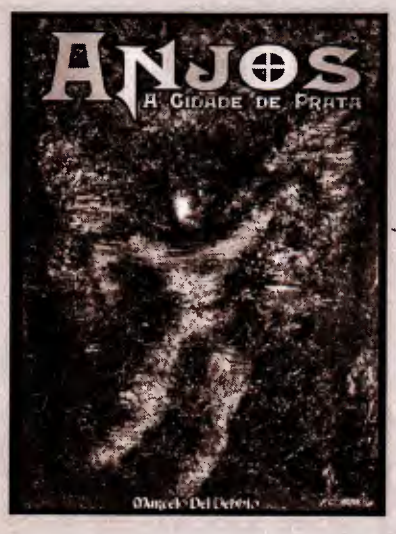
	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

	Gasto / Total
Armadilhas (PER)	_____ / _____
Arrombamento (DEX)	_____ / _____
Camuflagem (INT)	_____ / _____
Ciências	
Herbalismo (0)	_____ / _____
História (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Ciências Proibidas	
Alquimia (0)	_____ / _____
Ocultismo (0)	_____ / _____
Rituais (0)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Disfarces (0)	_____ / _____
Etiqueta (CAR)	_____ / _____
Furtar (DEX)	_____ / _____
Heráldica (INT)	_____ / _____
Idiomas	
Idioma Nativo (30)	_____ / _____
Ler e Escrever Nativo	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Investigação (PER)	_____ / _____
Manipulação	
Barganha (CAR)	_____ / _____
Empatia (CAR)	_____ / _____
Interrogatório (INT)	_____ / _____
Intimidação (WILL)	_____ / _____
Liderança (CAR)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
Montaria (AGI)	_____ / _____
Rastreio (PER)	_____ / _____
Religião (0)	_____ / _____
Sobrevivência (INT)	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____
_____	_____ / _____


Orbe de Marte
Limbo
Spiritum
Sonhar
Elysium
Paradisia
Terra
Tenebra
Eden
Arcadia
Inferno
Luna
Abismo
Orbe de Venus
Gregorio & Vanessa

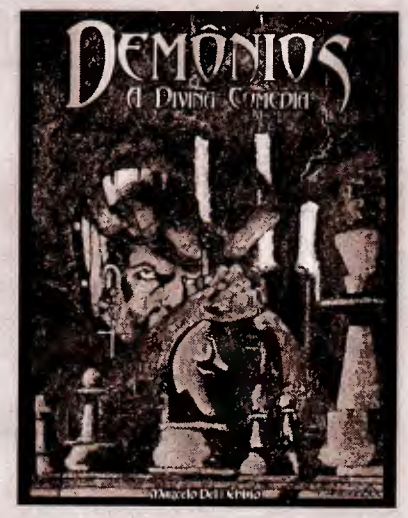
Outras Publicações



Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos Anjos tanto como Personagens quanto como NPC's em sua Campanha: **Corpore**, os Anjos da Guarda; **Protetore**, os Anjos Cabalísticos; **Captare**, os Caçadores de Demônios; **Recípere**, os Negociantes de Almas e **Nimbus**, os governantes celestiais.

Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), Poderes Angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos Anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas. Além de novas Perícias e Aprimoramentos, há uma lista com a descrição dos 250 Anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

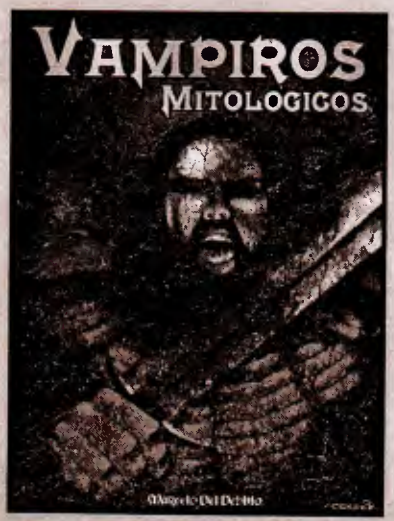


Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da Guerra Celestial.

Regras para criar Personagens e NPCs Demônios, Anjos Caídos, Hellspawns, Death Knight, Succubi e Incubi, Espectros, Hordas Demoníacas e Gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de Gárgulas, Imps, Homúnculos, Familiares e Mandrágoras.

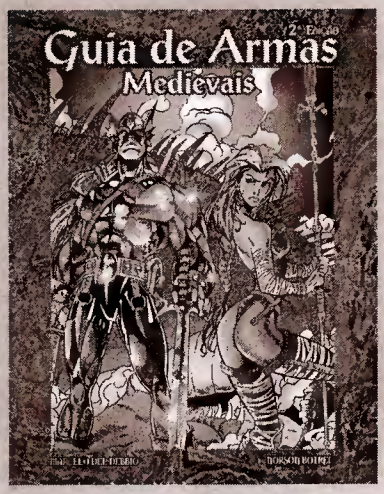


Vampiros Mitológicos

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de Vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, Vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, Vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os Vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os Vampiros mandarins chineses; e finalmente os **Rakshasa**, Vampiros-Demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas.

Inclui a biografia dos principais Vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

E ainda é totalmente ilustrado: cada arma com a sua "foto" junto com as estatísticas. Assim, você saberá que arma seu Personagem está carregando.

Guia de Armas Medievais traz os atributos de jogo dos principais e mais jogados RPGs.

Guia de Itens Mágicos vol.1 e vol.2

Os aguardados livros sobre Itens Mágicos, Artefatos e Relíquias finalmente sairam! Este Guia traz para você cerca de 500 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os Jogadores) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu Personagem está carregando.





Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu Personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: ARKANUN/TREVAS (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020, Era do Caos e Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changelling).



Trevas

O Horror da Idade das Trevas não está terminado. Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de Xadrez Celestial.Neste RPG, você será convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

Assim como Demônios, TREVAS possui todo o seu background baseado nas lendas, histórias e mitos REAIS relacionados às Ordens Místicas, bem como um sistema de Formas e Caminhos de magia inteiramente baseado na Cabala, a mãe de todas as ciências herméticas, e utilizada da forma como alquimistas e feiticeiros a utilizavam na Idade Média.

Inclui regras completas para criação de campanhas em qualquer época e local, história das 29 principais sociedades secretas mundiais, incluindo a Golden Dawn, Ordem do Graal, Ordem de Salomão, Casa de Chronos, Iluminados, Ordem de Tenebras e muitas outras.

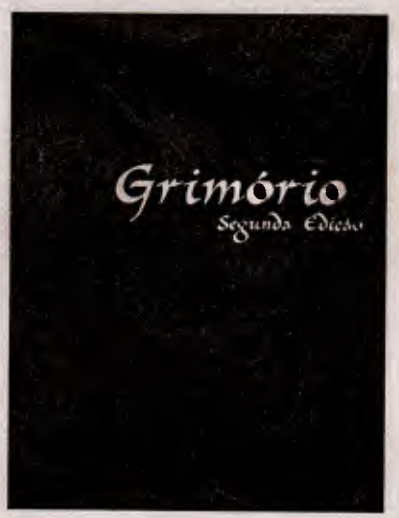
Considerado o melhor RPG nacional de todos os tempos, TREVAS vai sem dúvida nenhuma revolucionar o seu conceito sobre os RPGs!

Grimório

Um Grimório é um livro de Magias. Também chamado Livro das Sombras ou Livro das Trevas, o Grimório é o livro sagrado de um mago, onde ele faz suas anotações e descobertas, suas invenções e suas pesquisas de rituais e feitiços.

GRIMÓRIO traz regras completas de Magia (para Anjos, Demônios e Vampiros inclusive), baseadas nas raízes da verdadeira magia cabalística utilizada por alquimistas e feiticeiros durante a Idade Média. Regras completas para Personagens Arquimagos, incluindo as modificações no corpo e no espírito do feiticeiro e mais de 300 rituais, incluindo rituais extraídos da *Clavícula Salomônica*, *Livro Vermelho de Honório*, *Breviário de Nostradamus*, *Livro de São Cipriano*, *Book of Ebon Bindings* e o famoso *Necronomicon*,que podem ser utilizados pelos Personagens.

Por ser um livro quase completamente descritivo, GRIMÓRIO também pode ser usado em conjunto com qualquer RPG cujo tema envolva Magia ou Feitiçaria.





Divisória do Mestre

A DIVISÓRIA DO MESTRE possuiu as principais tabelas utilizadas nos produtos Daemon (podendo ser usada com Arkanun, Invasão, Anjos, Demônios, Vampiros, Templários e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

CORAÇÕES NEGROS, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para TREVAS, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários.

Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuações neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.



Este é um RPG de horror gótico, baseado na Idade Média real, em 1314.

Enquanto a Peste Negra assolava a Europa, os exércitos de Inglaterra e França travavam a sangrenta Guerra dos Cem Anos. A Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos. Os Templários, oprimidos pela Igreja, continuavam sua batalha heróica contra as forças infernais.

Conheça um mundo onde os mares eram habitados por criaturas terríveis e monstros horrendos vagavam pelas florestas impedindo os camponeses de se afastarem de suas vilas. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não deveriam ser revelados.

Daemon Editora