

Templários



MARCELO DEL DEBBIO

Templários

Marcelo Del Debbio

1ª Edição - abril/2.000

1ª Edição - 2ª Impressão - julho/2.001

Daemon Editora

Av. Horácio Laper, 160 sala 3

Itaim Bibi - São Paulo, SP

Fax (011) 3675-1860

email: daemon@daemon.com.br

http://www.daemon.com.br

Templários

Criação: Marcelo Del Debbio

Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel

Revisão: Ana Flora Schlindwein.



Capa: Evandro Gregório

Arte: Joe Prado (House of Arts)

Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express.

Impresso por: Gráfica Melhoramentos.

Agradecimentos

- A nossos pais, por todo o apoio.
- À Luciana Bacci, por cortar todas as nossas idéias absurdas e esquisitas...
- A Caroline D'Avila, por toda a ajuda e pelas dicas durante a elaboração deste livro.
- A Marcelo Cassaro "Paladino", pela Dragão Brasil, a melhor, maior e única revista de RPG do Brasil.
- Ao Trevisan, por achar "pêlo em ovo" em suas resenhas.
- Ao Katabrok, por todas as idéias legais para Tormenta
- Ao pessoal do Aurum Draconis, pelo apoio, dicas e pelas sangrentas batalhas nos encontros de RPG.
- Ao Gregório, pelas ilustrações magníficas.
- Ao Joe Prado, por não ter voltado a fazer desenhos IMAGE
- Ao Douglas, Mauro, Iano e Débora, por tudo o que a Devir já fez e ainda fará pelo RPG no Brasil.
- Ao João e Neusa, por toda a ajuda e propaganda que sempre fazem de nossos livros.
- Ao Gerson Mella Filho, pelo texto de apresentação e pela competente orientação na pesquisa histórica.
- A todos os jogadores da linha DAEMON, que sofrerão um bocado nas mãos dos Mestres que estarão lendo este livro agora.

Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br

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

(c) 2000, 2001 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. Sistema Daemon@Daemon Editora e compreende todos os livros lançados pela editora até publicação desta obra bem como as publicações futuras. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro poderá ser apropriada e estoca em sistema de banco de dados ou processo similar em qualquer formato ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação etc. sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.

Esta é uma obra de ficção, à exceção do texto "Templários, a Compreensão do Incompreensível". 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.

Probatz Spiritus si ex Deo sunt

TESTAR A ALMA PARA VER SE ELA PROVÉM DE DEUS

- Rito Primário

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

Os Templários foram, sem dúvida, o mais alto ponto a que a Fé católica atingiu em toda a História da Humanidade. Capazes de vencer as mais difíceis batalhas, os Templários enfrentaram Demônios babilônicos e, anos depois, as legiões romanas. Nesse período se espalharam por todo o mundo conhecido dando origem à suas facções.

Durante a Idade Média enfrentaram o islã durante as Cruzadas e caíram em desgraça junto à Igreja Católica. Foi quando tiveram o Tribunal da Santa Inquisição como inimigo.

Foi um período de traições, perseguições, torturas e mortes. Combates sangrentos e resistências heróicas tornaram-se rotina em suas vidas. É quando se passa este jogo.



Templários

a Compreensão do Incompreensível

"No começo do reinado de Balduíno II, um franco veio de Roma para orar em Jerusalém. Ele fizera a promessa de nunca voltar para seu país, mas sim de ordenar-se, depois de ter auxiliado o rei em guerra durante três anos, ele e os trinta cavaleiros que o acompanhavam, e terminar suas vidas em Jerusalém. Quando o rei e seus nobres viram que eles eram famosos em batalha e tinham sido de grande utilidade para a cidade durante os três anos de serviço, aconselhou esse homem a servir na milícia, juntamente com aqueles ligados a ele, em vez de ordenar-se, trabalhar para a salvação de sua alma e proteger aqueles lugares contra ladrões.

Ora, esse homem, cujo nome era Houg de Payn, aceitou esse conselho e os trinta cavaleiros que o acompanhavam juntaram-se a ele. O rei deu-lhes a Casa de Salomão para sua residência e algumas aldeias para seu sustento. O patriarca também concedeu-lhes algumas aldeias da Igreja.

O rei e seus nobres, bem como o patriarca e os prelados das igrejas, também forneceram de suas próprias posses certos benefícios, cujo resultado foi prover esses cavaleiros de alimentos e roupa. Algumas dessas doações foram por um tempo limitado, outras para sempre. O principal dever dessa ordem – aquele que lhes foi prescrito pelo patriarca e pelos outros bispos para a remissão de seus pecados – foi que, até onde sua força permitisse, eles deveriam manter as estradas livres da ameaça de ladrões e saltadores, com atenção especial à proteção dos peregrinos."

(Miguel o sírio, patriarca da Igreja Siríaca de Antioquia)

Foi assim que Miguel, o sírio, patriarca da Igreja Siríaca de Antioquia, registrou o surgimento em 1119 da Ordem dos Cavaleiros do Templo de Salomão e como seus primeiros membros a historiografia tradicional cita Hugues de Payens, Geoffroi de Saint-Omer, André de Montbard, Gundomar, Godefroy, Roral, Geoffrey Bisol, Payen de Momtdésir e Archambaud de Saint-Aignan.

Assim, após a Primeira Cruzada e com o surgimento do reino Latino de Jerusalém, a cristandade medieval percebeu a necessidade de se criar uma força militar combativa que pudesse manter dentro do espectro de poder cristão os lugares Santos, bem como as conquistas cristãs no ocidente e que ainda garantisse a segurança dos peregrinos. Essas primícias todas fizeram da Ordem dos Templários uma das mais poderosas organizações militares do mundo medieval, com vasto apoio do papado e de muitos reinos e nobres poderosos. Em pouco tempo, a organização militar da Ordem superaria qualquer outro exército medieval europeu, possuiria mais castelos que muitos reinos graças as suas conquistas e seria a instituição mais rica da Europa depois da Santa Sé em razão dos butins e saques de guerra. Por quase dois séculos, os Templários garantiriam a presença cristã no oriente próximo e seriam um eterno espinho na garganta do poderoso, culto e civilizado mundo islâmico.

Mas não foi apenas nessa função que a Ordem dos Templários atuou. Com os cofres de seus castelos, abarrotados de ouro, os Templários foram os primeiros e mais famosos banqueiros da Europa. Vastas quantias deixavam seus cofres para serem gastas por nobres de todos os escalões, reinos poderosos como a França e a Inglaterra e até a própria Santa Sé chegaria a dever para os Cavaleiros de Deus.

Organizadores de duas das três grandes Cruzadas, a II e a III, os Templários no entanto, jamais foram vitoriosos. A presença de reis e nobres na organização de suas Cruzadas sempre lhes ofuscou o brilho ou lhes garantiu a derrota do exército. Durante a II Cruzada, a desorganização e excessiva confiança do exército francês e indecisão do rei Luís, sem dizer o enorme séquito real que atrasava em demasia a campanha, fizeram dos cruzados presa fácil da rápida e veloz cavalaria árabe, livre das pesadas armaduras cristãs e detentoras de um dos mais fascinantes cavalos do mundo, pequeno, ágil e pronto para manobras rápidas e repentinas. Seus arcos de longo alcance, a tática de atirar flechas sempre em salvas utilizando-se melhor da força gravitacional e as manobras em "L" da cavalaria como reproduzindo um tabuleiro de xadrez superavam em muito as táticas de guerra européias. Enquanto o exército árabe era organizado, atacava o inimigo

como um corpo coeso e em completa harmonia, os cruzados valiam-se do valor pessoal guerreiro, a antiga *areté* guerreira dos gregos do tempo de Homero, Aquiles ou Ajax e faziam seus ataques sem planejamento algum, apenas a ordem de seguir em frente e combater o inimigo.

Por inúmeras vezes foram os Templários que salvaram as cabeças de seus conterrâneos. Valerosos no combate corpo a corpo e organizados na defesa e no ataque, esses cavaleiros eram os responsáveis por salvar reis e nobres inexperientes das mãos dos mouros, quando não dos próprios cristãos em brigas ou disputas internas. Seus feitos em combate foram cantados em inúmeras baladas medievais e canções de gesta que circularam por toda a Europa e até hoje são lidas para nossos filhos.

Na III Cruzada, a força Templária mostrava-se a parte. Evitando o fiasco da segunda e tendo dúvidas quanto a organização da nova expedição, os Templários se mostraram indispostos a marchar sobre a liderança de qualquer rei, mesmo que esse fosse Ricardo Coração de Leão, o campeão das Cruzadas. Essa atitude levou os Templários a uma Cruzada quase a parte da dos demais nobres. Dessa vez, ofuscados pela coragem do Coração de Leão, novamente os Templários foram os homens por detrás das marionetes. Apesar do domínio de Jerusalém e da chacina de 3000 muçulmanos por um resgate impossível de ser pago, a III Cruzada estava fadada ao fracasso. O exército de Saladino era vasto e poderoso demais para ser vencido. Assustado com a brutalidade dos cristãos, especialmente a de Ricardo, Saladino cedeu a um acordo em que Jerusalém ficaria sobre domínio cristão, mas assim que o exército cruzado deixou as muralhas de Jerusalém, muito pouco desse restou para contar seus feitos na Europa. O próprio Ricardo foi feito prisioneiro pelos seus próprios conterrâneos cristãos e uma vultosa soma levantada por sua mãe, a poderosa Eleonor de Aquitânia, garantiram-lhe a segurança.

A bem da verdade, o que mantinha a Ordem dos Templários de pé era justamente a constante ameaça dos mouros na Terra Santa. A presença cristã nessa região levava os muçulmanos a sempre se organizarem e voltar a atacar os domínios cristãos. Em contrapartida, a cristandade medieval apresentava os Templários, que da mesma forma, sempre se organizavam e voltavam a carga contra os "infiéis".

Após a Terceira Cruzada, a existência dos Templários constituiria um anacronismo. Financeiramente, a Ordem continuava a prosperar, mas seus feitos militares diminuía a cada dia. O interesse



na Terra Santa já não exaltava paixões. Os reis estavam mais interessados em dominar seus nobres e organizar seus reinos, os papas importavam-se mais com suas finanças e com as do rei da França após terem praticamente sido feitos prisioneiros em Avignon. Os Templários agora lutavam contra a heresia e em Cruzadas na própria Europa numa força desumana para expulsar os mouros da Península Ibérica.

Em pouco tempo, a Ordem dos Templários era mais uma pedra no sapato da cristandade do que uma ordem para defender a mesma. Seu poder desafiava a autoridade de qualquer rei europeu ou não. Seus conhecimentos rivalizavam e superavam em muito os de qualquer Universidade, graças ao contato constante com os gregos e com os muçulmanos. Mais civilizados que seus conterrâneos, os Templários eram o fruto do melhor da nobreza européia com o amálgama civilizador das sociedades do oriente, que ainda preservavam a cidade, os banhos públicos, as discussões filosóficas e políticas, as ciências e a história dos antigos, a poesia e a música. Como se toda essa superioridade não bastasse, os Templários ainda eram a maior fortuna da Europa, fosse física ou virtualmente, pois as dívidas dos reinos cristãos com a Ordem chegavam a somas absurdas.

Não demorou muito para que um rei pudesse perceber isso. Filipe o Belo foi o inquisidor, o juiz, o júri e o carrasco dos Templários. Um rei com uma necessidade sem igual de afirmar seu poder, falido em suas finanças e na organização de seu Estado, desesperado para recuperar aquilo que nunca tivera, a autoridade real. Esse era o perfil do homem que acabou com a Ordem dos Templários. Em 13 de outubro de 1307, uma sexta-feira, os agentes do rei Felipe prenderam Templários por toda a França. As acusações:

1. *Que os membros negavam Cristo, Deus, a Virgem Maria ou os santos durante uma cerimônia secreta;*
2. *Que os membros cometiam uma infinidade de atos sacrílegos sobre a cruz ou a imagem de Cristo;*
3. *Que os membros praticavam beijos obscenos;*
4. *Que os membros incentivavam e permitiam a prática de sodomia e homossexualismo;*
5. *Que os padres e sacerdotes da Ordem não consagravam a Hóstia;*
6. *Que os membros dos Templários não acreditavam nos sacramentos;*
7. *Que os membros mais influentes dos Cavaleiros praticavam vários tipos de idolatria;*
8. *Que o grão-mestre, ou outros dignitários, absolviavam os irmãos de seus pecados.*

Todas as acusações contra os Templários eram típicas dos julgamentos do período entre 1300 e 1360, aliás, foram 10 os julgamentos do período motivados por questões políticas que envolveram acusações de bruxaria, algo que na época era fácil de se provar, especialmente numa sociedade onde o fato de ser acusado já era o suficiente para se parecer culpado.

A princípio, Clemente V hesitou em condenar ou sequer em julgar os Templários, mas Felipe havia tomado medidas seguras para garantir seu sucesso. Na ordem de prisão, Filipe o Belo tratou de colocar o nome de seu amigo e confessor pessoal, o inquisidor Guillaume de Paris, afim de garantir a legitimidade da mesma já que a ordem de prisão não poderia ser expedida pelo rei mas sim por uma autoridade eclesiástica, já que a Ordem dos Templários respondia diretamente para a Igreja.

Acusar publicamente de cuspir na cruz, homossexualismo e idolatria uma Ordem que trabalha diretamente para o papa, com o apoio do representante da Inquisição em um país como a França e com uma ordem de prisão já emitida, não houve como Clemente V pudesse suplantar o julgamento. Cabia-lhe agora apenas tomar assento como juiz do mesmo, presidir o julgamento e esperar que os fatos absolvessem os Templários.

Mas Felipe sabia com quem estava lidando. Aproveitou-se do momento (pois a Inquisição atinge o auge da técnica de tortura sobre suas vítimas por volta de 1300) e adotou o uso da tortura nos interrogatórios dos Templários. Muitos confessaram sob tortura as piores heresias, outros se mantiveram firmes e foram queimados como bruxos não arrependidos. Julgamentos de Templários eclodiam por toda a Europa e em 16 de outubro de 1311, Clemente V dá início a um Concílio Geral para julgar os Templários. As discussões duraram quase um ano. Após meses de discussão, a paciência de Felipe estava esgotada e em 20 de março de 1312, o rei com o apoio de seus irmãos Carlos e Luís e de um exército considerável chegou a Viena onde aconteceu o Concílio e forçou o papa a tomar uma decisão. Dois dias depois o Concílio votava pela supressão da Ordem com uma maioria de quatro quintos, claramente em razão da pressão francesa.

Apesar de suprimida, a Ordem dos Templários nunca foi realmente julgada herética e nem seus membros. Seus bens foram transferidos para a Ordem dos Hospitalários contrariando os desejos de Felipe de fundar uma ordem com um de seus filhos como líder. As intenções de

Felipe não foram frustradas apenas com o fim da Ordem, no momento da prisão dos Templários, em 1307, quando os agentes do rei invadiram o Templo de Paris, descobriram que não só todos os documentos sobre a Ordem mas também todo o tesouro dos Templários havia sido removido.

A frota Templária, a maior da Europa, também havia deixado o porto de La Rochelle evitando o confisco do rei. Até os dias de hoje, o tesouro Templário jamais foi encontrado. No restante da Europa, castelos vazios foram invadidos por soldados. Apenas terras, castelos, mobílias, galinhas e cavalos foram o que os reis da Europa confiscaram dos Templários.

Com a supressão da Ordem ficam as dúvidas. Como o tesouro dos Templários desapareceu? Acaso sabiam eles de sua prisão? E como? Para onde foi esse tesouro?

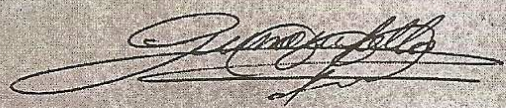
Que razão teria levado os Templários a não negarem as acusações de prática homossexual? É certo que o campeão das Cruzadas, Ricardo Coração de Leão, era um homossexual declarado, que a prática jamais havia sido citada pela Igreja como pecaminosa e que várias eram as ordens religiosas que realizavam o ato, mas isso bastaria para a ordem não rebater tal acusação?

Mas essas não são as únicas dúvidas que circulam em torno dos Templários e de sua Ordem. O que os historiadores não conseguem entender são gafes e furos históricos na existência dos Templários. Por que a Ordem só foi oficializada em 1128 se sua existência foi relatada desde 1119?

O que sabemos é que os Templários realizaram vários trabalhos de escavação em torno do Templo de Salomão e que esses trabalhos iam muito além do interesse apenas em reformar o prédio e em adaptá-lo para a Ordem. O tipo de escavação realizada pelos membros da ordem nos sugere que os Templários estavam procurando algo, talvez alguma relíquia, o antigo tesouro do rei Salomão ou até mesmo a Arca da Aliança. Se encontraram algo, isso é bem provável. Uma década de escavações não poderiam ter sido infrutíferas. Sabemos por exemplo, que as escavações Templárias chegaram as primeiras camadas do Templo, quando este realmente fora erguido por Salomão e não as reformas posteriores. Mais tarde, as fundações do templo foram em parte modificadas e algumas passagens abertas pelos Templários foram fechadas por eles próprios. Teriam os Templários encontrado a Arca da Aliança? Estaria em seu poder os tesouros de Salomão?

Os Templários não pesquisaram apenas o Templo de Salomão, toda a Jerusalém foi estudada profundamente por esses homens, bem como os conhecimentos judaicos, muçulmanos e gregos. Os cavaleiros da Ordem aprofundaram-se nos conhecimentos místicos do Oriente pois através do comércio realizado entre caravanas e nas cidades, os Templários podem ter entrado em significativo contato com filosofias e conhecimentos vindos da Pérsia, Índia e da distante China. Suas incursões em território muçulmano e a defesa dos povos cristãos do Egito pode ter levado esse homem a estudarem muito antes de Champollion e Carter os segredos do Nilo. Alguns estudiosos arriscam dizer que os Templários adquiriram um conhecimento e entendimento do mundo, da vida e do universo como nenhum outro homem pode imaginar. Seria isso verdade? E se for, isso teria contribuído para que os Templários escondessem seus segredos antes mesmo de sua prisão? Eles teriam uma compreensão de Deus e de Cristo superior ou totalmente diferente das convicções da época e das nossas próprias?

Essas respostas e muitas outras continuaram um mistério. A verdade é que, se os Templários não existem mais como uma ordem real, ao menos sobrevivem na maçonaria e num punhado de outras ordens secretas que se mantêm em segredo ou como organizações pequenas demais para chamarem a atenção. Seus segredos, conhecimentos e tesouros foram perdidos ao longo dos séculos, mergulhados no esquecimento, no ódio dos homens de curta visão ou nas disputas pelo poder. O poder pequeno e vil que leva a sociedade a disputas sangrentas por motivos tão ínfimos como terra, dinheiro ou mesmo por religião. Sua ordem foi criada para defender esses mesmos interesses menores e pode ter sido encerrada em razão dos Templários terem compreendido que o homem é pequeno demais e que os mistérios do universo estão muito longe de nosso alcance. A compreensão de algo maior que nós mesmos ocasionou a sua extinção. Cabe a nós, resgatarmos esse avatar do passado e mostrarmos a gerações futuras, o que nossos antepassados, homens como Felipe e Clemente V, não souberam compreender.



Gerson Mella Filho
Historiador

Criação de Personagem

Em **TEMPLÁRIOS**, a Criação de um Personagem é algo bastante fácil de se fazer, principalmente se você já conhece o sistema de Arkanun/Trevas, pois as regras permanecem rigorosamente as mesmas. A seguir, daremos um resumo de como criar Personagens (e NPCs) Templários de maneira prática e que dê ênfase na descrição de Personagens.

Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência do Templário no futuro. Existem também fatores relacionados com o Background do Personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização.

A história de um Personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o Jogador imaginou para o sistema de regras. Um Personagem bem construído facilita a própria vida do Mestre, pois as Aventuras acabam surgindo espontaneamente.

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. Escolha uma história

Para exemplificar a criação de Personagens, escolhemos a história de Fernando Couto, um Cavaleiro da Ordem de Aviz nascido em 1357, em Portugal, que auxiliou a Igreja contra as Brujas e outros demônios, nas regiões de Barcelona e Lisboa.

Fernando residia com seus pais na cidade de Barci, que foi totalmente destruído em um incêndio criminoso arquitetado por Magos da Ordem Pyros.

Sem família, Fernando vagou por Portugal durante alguns anos, até ser envolvido por engano em uma caçada a Templários. Fernando foi preso e acusado de heresia juntamente a um grupo de Cavaleiros Cruzados acusado injustamente de ter incendiando a cidade de Barci.

O grupo foi resgatado durante o trajeto entre Toledo e Avignon onde seriam julgado e assim passou a fazer parte da Ordem dos Cavaleiros de Aviz.

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

Recomendamos que os Jogadores construam seus Personagens juntos, de maneira a entrelaçarem as ambientações, estipulando amigos em comum, locais por onde passaram, contatos que fizeram, inimigos que enfrentaram e outros dados que irão facilitar muito a vida do Mestre, quando este precisar bolar novas Aventuras.

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 Templário?
15. De que maneira isso pode afetar sua carreira como Templário?
16. Por que ele se tornou um Templário?
17. Como ele enxerga a Igreja?
18. Por que ele escolheu essa vocação?

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 as 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 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 e com os outros NPCs.

Se a história de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, procure fazer modificações de modo a permitir um melhor entrosamento. Se isso não funcionar, comece novamente. A história de seu Personagem também deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Fernando iniciou seu treinamento com 23 anos, uma idade um tanto elevada para os padrões da Ordem. Todos os seus colegas de treinamento tinham entre 14 e 19 anos e consideravam que a presença de Fernando se devia a favores concedidos a um superior.

Percebendo-se de tal fato, Fernando foi reintegrado ao grupo de ação tão logo completou o treinamento básico. Seus colegas receberam ordens de concluir a instrução de Fernando, tratando-o como aprendiz até que concluísse seu aprendizado.

Isso não impediu que Pedro, Luís Antônio, Arnaldo e o espanhol Pablo se tornassem seus amigos.

Após outros quatro anos de trabalho (os últimos 3 meses em investigações sobre um possível caso de influência demoníaca sobre uma vila inteira), o grupo foi chamado a Cidade do Porto e Fernando foi graduado Cavaleiro. Passou a fazer parte do grupo como membro pleno e imediatamente retornaram à missão inacabada.



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).

Fernando Couto, homem, nascido em Porto, Cavaleiro da Ordem de Aviz de 1º Nível, 1,67m, 61kg, 28 anos.

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 são pouco importantes neste jogo. O fundamental é que eles expressem suas idéias.

O máximo de pontos que um Atributo pode ter na Criação do Personagem é 18, e o mínimo 5. Mais tarde você poderá aumentar estes valores com experiência. Dessa forma, um Personagem pode ultrapassar 18 pontos, chegando a até 24 pontos, em alguns casos (limite humano dos Atributos).

Os Atributos são divididos em físicos e mentais. Os Atributos Físicos são: Força (FR), Constituição (CON), Destreza (DEX) e Agilidade (AGI) e os Atributos Mentais são Inteligência (INT), Força de Vontade (WILL), Percepção (PER) e Carisma (CAR).

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

Fernando é extremamente ágil e resistente. Também é considerado atento por seus companheiros. Relativamente fraco, não é o que se pode chamar de uma pessoa brilhante em termos de inteligência.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	15	-	60%
Força	9	-	36%
Destreza	11	-	44%
Agilidade	17	-	68%
Inteligência	8	-	32%
Força de Vontade	12	-	48%
Carisma	13	-	52%
Percepção	16	-	64%

Total 101

5. Classe e Perícias

A seguir, vamos dividir os Pontos de Perícia do Personagem. Para tanto, calculamos o total de Pontos, dado pela seguinte fórmula:

Pontos de Perícia = 10 x Idade + 5 x INT
(até um máximo de 500 pontos)

Fernando possui 28 anos de idade e INT 8. Ele possui, então, 320 pontos para gastar.

Como escolhemos para ele a Classe de Cavaleiro Espanhol, no Kit *Cavaleiro da Ordem de Aviz*, gastaremos 300 pontos de Perícia com as Perícias pré-selecionadas (relativas à sua vocação) e podemos gastar ainda 20 pontos em outras Perícias, para lapidar melhor o Personagem.

Estas são as Perícias de Fernando Couto:

Conseguidas pelo Kit (300): Ciências (História 15%, Legislação 10%), Ciências Proibidas (Ocultismo 35%), Furtividade 10%, Heráldica 25%, Espanhol 20%, Ler e Escrever (Português) 30%, Linguagem Secreta 10%, Montaria 30%, Rastreo 25%, Religião 20%, Espada 30/30, Lança 30/20 e Adaga 20/30, Esquiva 30%, Briga +10/+10.

Lapidando o Personagem (20): Barganha 20%.

Quando preencheremos a ficha de Personagem, não podemos esquecer que algumas Perícias devem ser somadas ao Atributo correspondente.

Desta maneira, a ficha final de Fernando fica assim:

Perícias

Nome	Atributo	Gasto	Final
Barganha	CAR	20	33%
Ciências (História)	INT	15	23%
Ciências (Legislação)	INT	10	18%
C. Proibidas (Ocultismo)	-	35	35%
Esquiva	AGI	30	47%
Furtividade	AGI	10	27%
Heráldica	INT	25	33%
Espanhol	-	20	20%
Ler e Escrever (Português)	15	30	45%
Linguagem Secreta	-	10	10%
Montaria	AGI	30	47%
Rastreo	PER	25	41%
Religião	INT	20	28%

Perícias com Armas

Briga	DEX/DEX	10/10	21/21
Espada	DEX/DEX	30/30	41/41
Lança	DEX/DEX	30/20	41/31
Adaga	DEX/DEX	20/30	31/41

6. Pontos de Aprimoramento

Sua ficha já está bem avançada, mas falta ainda gastar os pontos de Aprimoramentos com o Personagem. Pontos de Aprimoramento são utilizados para dar um toque pessoal na sua Ficha, em termos de jogo e comparação entre Personagens.

É claro que você ainda deverá fazer algumas modificações na Ficha do Personagem, mas serão poucas. Podem ser utilizados Aprimoramentos dos jogos da DAEMON EDITORA, desde que condizentes com a época em que a Campanha se situa (**nada de armas de fogo para a Idade Média!**). TODOS os Aprimoramentos devem ser aprovados pelo Mestre. Novos Aprimoramentos podem ser criados, mas ainda assim precisarão da aprovação do Mestre.

Personagens de **TEMPLÁRIOS** começam o jogo com 5 pontos de Aprimoramento e podem conseguir outros pontos comprando-os com pontos de experiência.

Como escolhemos para ele a Classe de Ordens Espanholas, no Kit *Cavaleiro da Ordem de Aviz*, gastaremos 3 pontos de Aprimoramento com Aprimoramentos pré-selecionados (relativos à sua vocação) e podemos gastar ainda 2 pontos em outros Aprimoramentos, para definir melhor o Personagem.

Estes são os Aprimoramentos de Fernando:

Conseguidos pelo Kit: Fernando já foi consagrado Cavaleiro da Ordem de Aviz (custo: 3 pontos), o que lhe dá direito a Contatos 2 e Recursos 2.

Lapidando o Personagem:

Logo que começou a andar com seu grupo, Fernando mostrou uma rara habilidade: por obra do destino, ele é capaz de saber quando uma pessoa está mentindo.

Não se trata de uma capacidade permanente. Mas quando alguém está mentindo intencionalmente sobre algo realmente importante, Fernando sabe instintivamente na mesma hora. Essa habilidade não funciona se a pessoa faz uso de respostas evasivas, mas apenas quando tenta dizer algo que não é verdadeiro.

Alguns tipos de seres, como Demônios por exemplo, podem ser imunes a esse poder.

7. Calcule os Pontos de Vida

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

No nosso caso, Fernando possui 15 e 9 respectivamente. Somam 24 pontos. Dividido por 2 dá 12. Somado com 1 (Fernando está no 1º nível) dá um total de 13 Pontos de Vida.

8. Equipamentos e Armas

Neste RPG não nos preocupamos tanto assim com dinheiro, pois as Ordens Templárias poderão fornecer aos Personagens o que eles necessitarem (cavalos, mantimentos, abrigo...), apenas os gastos mais específicos precisarão de autorização de superiores dentro da Ordem, mas mesmo assim um pouco de *roleplay* devem resolver esse problema.

Defina se ele irá possuir uma base, uma casa, uma torre ou até mesmo um castelo, se possui um cavalo ou carroça (Algumas dessas coisas custam pontos de Aprimoramentos também). A única coisa que deve ser marcada na ficha são os equipamentos que o Templário está carregando, pois não importa quanto dinheiro ele têm na Base da Ordem, mas sim se ele possui ou não uma tocha em sua mochila quando estiver nos subterrâneos de um milenar templo pagão.

Na página 39 há uma lista de equipamentos comumente utilizados por aventureiros medievais. Naturalmente, há diversos objetos que não aparecem nesta lista. Trata-se apenas de um ponto de partida.

Fernando ainda é membro da família Couto. Apesar de ter deixado os negócios, seu segundo irmão André está prosperando. E muito.

Recentemente, André comprou uma pequena fortificação nos arredores de Porto e presenteou seu irmão Fernando com a mesma, numa esperança de que ele abandonasse a vida perigosa de Cavaleiro Templário.

O plano de André não só não funcionou como agora a fortificação foi restaurada e serve como base de operações para o grupo de Fernando.

Ele possui um cavalo treinado e roupas de qualidade, apesar de se importar muito pouco disso. Em sua mochila, muitos mapas do sul de Portugal, duas adagas, uma pedra amoladora para sua espada e pontas sobressalentes para sua lança que fica sempre à mostra quando ele viaja.

9. Armadura e Índices de Proteção

Escolha a armadura adequada 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).

Fernando usa uma Armadura de Anéis por baixo de seu manto. Ele possui 2 ponto de IP (Índice de Proteção), que são convertidos em penalidade de -1 em AGI e -2 em DEX.

Na ficha de Personagem, nós acrescentamos o modificador e corrigimos o valor do Teste de Agilidade, ficando assim:

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	17	-	68%
Força	9	-	36%
Destreza	11	(-1)	40%
Agilidade	17	(-2)	60%
Inteligência	8	-	32%
Força de vontade	12	-	48%
Carisma	13	-	52%
Percepção	16	-	64%

10. Pontos de Fé

Um Personagem Templário começa com alguns Pontos de Fé, dependendo do Kit que escolheu. Além desses pontos, ele precisa determinar como esta fé funciona para seu Personagem.

Fernando começa a Campanha com 4 Pontos de Fé, de acordo com o Kit que escolheu (*Cavaleiro da Ordem de Aviz*). Fernando aprendeu apenas os poderes *Bênção*, *Cura* e *Criação de Água Benta* (sendo que jamais usou este último).

Na páginas 36 e 37 há uma lista de Poderes que requerem Pontos de Fé. Todos os Personagens podem se utilizar de tais poderes, mas nem sempre eles têm consciência de tais capacidades.

De modo geral, um Personagem aprende a usar um Poder vendo outro realizar um feito heróico e então resolve tentar também.



Perícias e Aprimoramentos

TEMPLÁRIOS é um RPG medieval, que utiliza as mesmas regras de Arkanun, Trevas, Anjos, Demônios, Vampiros, Invasão e Inquisição.

Como o sistema de Jogo destes livros é considerado genérico, podendo ambientar cenários em qualquer época e local, este capítulo serve para facilitar a vida dos Mestres e Jogadores, limitando as Perícias e Atributos recomendadas para o período Medieval, especialmente para Campanhas centradas em Templários das mais variadas facções.

Esta é uma lista de sugestões. Sinta-se à vontade para acrescentar ou remover o que achar melhor.

Lista de Perícias Sugeridas

O valor entre parêntesis é o Atributo no qual a Perícia se baseia. Entre colchetes estão os subgrupos. Cada subgrupo é tratado como uma Perícia independente.

Animais [tratamento de animais (INT); treinamento de animais (0); doma (0)].

Armadilhas (INT).

Armas Brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, chicotes, bastões, machados, maças, man-guais, lanças].

Arrombamento (DEX).

Artes [Arquitetura (0), Atuação (CAR); Caligrafia (DEX); Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX); Instrumentos Musicais (DEX); Joalheria (DEX), Teatro (INT)].

Camuflagem (INT).

Ciências (INT) [Arqueologia; Botânica; Engenharia, Geografia; História; Legislação; Literatura].

Ciências proibidas (0) [Alquimia; Astrologia; Estudo dos Sonhos, Necromancia, Oculto; Rituais, Tarot].

Condução (AGI) [carruagens].

Disfarces (0).

Escapismo (0).

Escutar (PER).

Falsificação (0) [Arte; Assinaturas; Documentos].

Furtar (DEX).

Furtividade (AGI).

Heráldica (INT).

Herbalismo (INT).

Idiomas (0) [Inglês; Alemão; Francês; Italiano; Espanhol; Holandês; Árabe, outras].

Linguagens Secretas (0) [definir qual].

Línguas Antigas (0) [Grego Antigo, Hebraico, Latim, Hieróglifos, Escrita Cuneiforme].

Medicina (0).

Manipulação [Empatia (CAR); Hipnose (0); Interrogatório (INT); Intimidação (WILL); Lábria (CAR); Liderança (CAR); Manha (CAR); Sedução (CAR)].

Montaria (AGI).

Navegação (INT).

Negociação [Avaliação (PER); Barganha (CAR); Burocracia (INT)].

Pesquisa/Investigação (PER).

Primeiros Socorros (INT).

Rastreio (PER).

Religião (0) [Católica; Muçulmana; Judaísmo; outras].

Sobrevivência (0) [Florestas, Desertos, Terras Geladas, Savanas].

Subterfúgio (PER).

Tortura (INT).

Lista de Aprimoramentos Sugeridos

Os valores entre parênteses representam o custo em Pontos de Aprimoramento para se escolher este Aprimoramento. Consulte TREVAS e os demais livros básicos para melhor detalhar cada Aprimoramento.

Afinidade com Fadas (3 a 5).

Alma Dupla (3 a 5).

Alma Pura (2).

Ambidestria (2).

Anjo da Guarda (2 a 3).

Arma Mágica (1 a 3).

Biblioteca (1 a 5).

Biblioteca Mística (1 a 3).

Burocracia, Política e Governo (1 a 4).

Caçador de Demônios/Anjos (1 a 2).

Capaz de Enxergar Auras (1).

Classe Social (1 a 3).

Comunicação em Sonhos (2 a 4).

Conhecimentos Arcanos (2).

Contatos e Aliados (1 a 4).

Deteção de Magia (2 a 3).

Homúnculos (2)*.

Igreja (1 a 5).

Imunidade (3 a 5).

Olhar da Verdade (2).

Pactos (1).

Palavra de Deus (4).

Poderes Mágicos (1 a 5)*.

Recursos e Dinheiro (1 a 5).

Sensitivo (1 a 2).

Senso de Direção (1).

Sentidos Aguçados (1).

Sortudo (2).

Status (1 a 6).

Sociedade Secreta (1 a 2).

Aprimoramentos Negativos

Com a permissão do Mestre, os jogadores podem escolher Aprimoramentos Negativos para seus Personagens, desde que não ultrapassem -3.

Estes Aprimoramentos Negativos podem ser usados para balancear Pontos de Aprimoramento extras.

Para detalhes sobre Aprimoramentos Negativos, consulte o livro TREVAS 2ª Edição.

Templo de Salomão

Os Cavaleiros do Templo de Salomão são a mais antiga e ainda ativa sociedade secreta existente. Foram criados durante o reinado de Salomão, aproximadamente 1000 AC, como uma organização secreta de doze homens, que não possuíam dons mágicos, mas estavam entre os mais altos oficiais do Império.

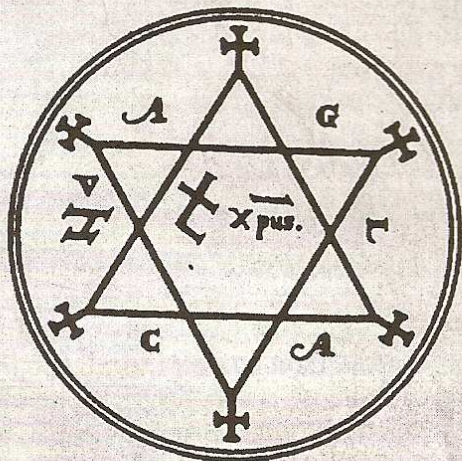
Comandados por Salomão (ou assim a lenda conta), esses homens e mulheres dividiram-se entre aqueles que dominariam as artes místicas comandadas pelos Demônios e aqueles que abraçariam as armas mundanas para derrotá-los. Ficaram estabelecidos os primeiros Magos e Guerreiros da Ordem do Templo.

Durante anos, os primeiros estudaram as artes místicas, guiados por emissários do Deus Único, que forneciam Rituais e feitiços capazes de localizar e enfrentar os Demônios (e também os adoradores de outros deuses).

Nesse período, os Templários não possuíam armaduras, nem cavalos, nem bandeiras e funcionavam como pequenos, porém eficientes grupos de caça. Os Magos conseguiam, através de poderosos Rituais, descobrir a localização precisa dos refugiados de Arkanun, enquanto os Guerreiros, em conjunto com os exércitos reais, atacavam e destruíam essa localização. Não precisou de muito tempo para que a Ordem do Templo tivesse de se tornar uma Sociedade Secreta, para evitar retaliações dos Demônios atacados.

Afastar a Magia e algumas verdades sobrenaturais do homem comum também possuía uma segunda vantagem: impediria que esse conhecimento caísse nas mãos erradas. Escolhendo pessoas previamente selecionadas (e testadas) evitaria que o grupo fosse infiltrado e manteria a equipe sempre dentro dos mesmos ideais.

Muitos sábios afirmam que alguns desses primeiros caçadores eram Nephalins (filhos de Anjos e humanos, que mantinham seus conhecimentos através de sucessivas encarnações - Ver ANJOS: CIDADE DE PRATA para maiores detalhes sobre os Anjos de Paradisia) que pretendiam conseguir poder através dos Rituais roubados de Demônios para executar uma vingança contra seus pais.



A Ordem dos Magos do Templo criou as bases do que mais tarde seria conhecido como Arkanun Arcanorum, ou a Ordem das Escolas de Magia, composta por membros importantes de diversas Ordens místicas que possuíam ideais próximos aos do Templo de Salomão, enquanto que a Ordem dos Guerreiros preparava as técnicas de combate necessárias para se lidar com esses seres sobrenaturais.

Em 586 AC, o rei Nabucodonosor, da Babilônia (na verdade, Nabuchadnezzar um demônio feiticeiro poderoso de Arkanun, que utilizou-se de seus Rituais e Magias para erguer o Império Babilônico, com diversos Demônios menores a seus serviços), em conjunto com seus exércitos de Cavaleiros Negros, atacou e destruiu a sede do Templo em Jerusalém, aniquilando mais da metade do exército do Templo de Salomão e forçando-os a procurar refúgio em outras cidades próximas (principalmente na Grécia e Roma). O templo em si ficou completamente destruído.

Os Magos

Nesse período, os Magos entraram em contato com as Ordens Gregas, em especial a Casa de Chronos, constituída de estudiosos e filósofos que procuravam entender os Caminhos da Magia, coordenados por Magnus Petraak, ele mesmo um Demônio de Ark-a-nun, que estava estudando os efeitos maléficos da Tormenta, para que a Terra não fosse destruída pelas mesmas forças que aniquilaram seu mundo. Com esses conhecimentos, a Ordem do Templo aliou-se à Casa de Chronos e criou o primeiro núcleo do Arkanun Arcanorum, com o nome de Ordem de Filósofos. O nome Arcanorum foi utilizado apenas no século IV quando membros da Ordem Luft, Escola de Yamesh, Templo de Ísis e Osíris e Druidas foram aceitos.

A Ordem do Templo mudou seu nome para a Ordem de Salomão, passou a ter um aspecto muito importante dentro da organização dos concílios dentro do Arkanorum e a reunir importantes estudos sobre a Magia e o avanço da degradação de Ark-a-nun.

Magos

Tempo de aprendizado: 6 a 8 anos.

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

Perícias: Alquimia 30%, Ciências Proibidas (Ocultismo 40%, Seres Sobrenaturais 40%), Empatia 35%, Herbalismo 25%, Hebraico 40%, Ler e Escrever (Hebraico 25% e Idioma Nativo 30%), Primeiros Socorros 20%, Religião 40%, Rituais 40%, Sobrevivência (Deserto) 25%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Caçador de Demônios 1.

Pontos Heróicos: 0+2 por nível

Pontos de Magia: 4+1 por nível.

Pontos de FÉ: 0 +1 a cada 2 níveis.

GUERREIROS

Os Guerreiros do Templo, por sua vez, tiveram de refugiar-se em locais inacessíveis e muitos desses grupos encontraram-se acuadaos. Incapazes de confiar em Rituais para localização de Demônios, esses grupos passaram a confiar na investigação e estratégias mundanas e acabaram cortando totalmente seus laços com os místicos. Após quase dois séculos de exclusão, os Guerreiros do Templo passaram a caçar feiticeiros também, absorvendo seus conhecimentos. Muitos dos grupos originais migraram para a Índia (onde, com a ajuda dos adoradores da deusa Agni deram origem ao grupo conhecido por Hiotas) e para a Arábia (onde especializaram-se em caçar Demônios orientais durante séculos, mesclando-se com ordens orientais e convertidos ao Islamismo, tornando-se a Ordem dos Assassinos).

Os Guerreiros que seguiam os preceitos do templo original ainda mantêm ligações com os Magos do Arkanun Arcanorum, mas não estão mais subordinados a eles, agindo apenas como aliados em casos de necessidade.

No século XIV, os Guerreiros do Templo estavam infiltrados em castelos e cidades grandes em pequenos grupos secretos, como verdadeiros "clubes de caça" de Vampiros e outras criaturas sobrenaturais (especialmente no norte da Europa, onde os portais para Arcádia ainda estavam abertos) e muitos deles acabaram aderindo às Cruzadas, tornando-se Cavaleiros Templários (agora com esse nome).

GUERREIROS

Tempo de aprendizado: 6 a 8 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 250 pts de Perícia.

Perícias: Armadilhas 15%, Camuflagem 25%, Seres Sobrenaturais 30%, Esquiva 35%, Montaria 40%, Rastreo 40%, Sobrevivência (Deserto) 35%, Sabre 20/30, Lança 20/25, Adaga 20/20.

Aprimoramentos: Caçador de Demônios 2.

Pontos de FÉ: 0 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Tabela de avanço de nível de Templários

Nível	Atributos	PVs inicial*	Perícias Inicial**
0	100	inicial*	Inicial**
1	101	+1	-
2	102	+2	+15
3	103	+3	+30
4	104	+4	+45
5	105	+5	+60
6	106	+6	+75
7	107	+7	+90
8	108	+8	+105
9	109	+9	+120
10	110	+10	+135

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.

Pontos de Fé, Magia e Heróicos dependem do Kit.



Graal

HIC LACET SEPULTUS
INCLITUS REX ARTURUS
IN INSULA AVALONIA

A lenda do rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda é uma das mais famosas do ocidente. O universo místico de Arthur e seus Cavaleiros engloba muito mais do que apenas Camelot, as florestas da Brocelândia e Excalibur, mas é uma fonte de incontáveis lendas, narrativas e textos (antigos e modernos) que sobrevivem até os dias de hoje.

Os primeiros cavaleiros britânicos surgiram com a vinda das legiões romanas para a Inglaterra. Os Cavaleiros da Ordem de Salomão, expulsos de Jerusalém por Titus, espalharam-se pelo mundo conhecido e uma parte deles chegou às Ilhas onde se estabeleceram como pequenos senhores feudais ao mesmo tempo em que continuavam sua missão sagrada de destruição dos Demônios e agentes do mal.

Por volta do século VI, surgiu na Inglaterra a lenda de que o Cálice com o qual Jesus havia celebrado a Santa Ceia (chamado Santo Graal) e que mais tarde teria sido usado por José de Arimatéia para recolher o sangue do ferimento causado em Jesus quando estava na cruz ainda estava intacto. O cálice teria sido levado de Jerusalém por José e trazido para as Ilhas Britânicas. Somente os Cavaleiros puros de espíritos e nobres de coração seriam capazes de enxergar o Cálice.

Muitos dos Cavaleiros bretões da antiga Ordem do Templo reuniram-se sob o comando de Arthur Pendragon (e sob a proteção do Mago Merlin) e formaram um grupo de Cavaleiros que mais tarde seriam conhecidos como os Cavaleiros da Ordem do Graal.

Com a construção do Castelo de Camelot por Arthur, e a criação da Távola Redonda (uma grande mesa em forma de círculo com quase 20m de raio) na qual poderiam sentar-se 150 Cavaleiros (os primeiros Cavaleiros e Paladinos da Ordem) para as grandes reuniões. No centro do círculo, donzelas traziam vinho e pão para os Cavaleiros, pois as reuniões poderiam durar dias.



Nobres de corpo e alma, os Cavaleiros do Graal deram origem a todas as regras de Cavalaria que seriam utilizadas como bases para praticamente todas as Ordens Monásticas que vieram depois dos Cavaleiros da Távola Redonda (incluindo Templários, Cruzados, Hospitalários e outros).

Os primeiros Cavaleiros da Távola Redonda foram Sir Lancelot du Lac, Sir Galahad, Sir Gawain, Sir Gareth, Sir Gaheris, Sir Kay, Sir Bors, Sir Bedieve, Sir Lamorak, Sir Tristam, Sir Geraint e Sir Percival. Após as aventuras relacionadas ao Graal, todos os relatos e textos sobre este período foram desaparecendo, até que a Ordem do Graal tornou-se oficialmente uma lenda. Camelot foi removido magicamente para Arcádia por Merlin e a Távola Redonda ainda existe (embora somente os membros mais antigos conheçam os portais para acessá-la. Reuniões importantes podem ser feitas em datas específicas, através de Rituais ou sonhos).

Dizem que os melhores e mais valorosos Cavaleiros da Ordem são levados por Merlin até uma fortaleza secreta em Arcádia, onde têm a oportunidade de conhecer alguns cavaleiros originais pessoalmente e talvez beber do Cálice Sagrado e ganhar a vida eterna...

Cavaleiro do Graal

Os Cavaleiros são recrutados jovens e têm um treinamento bastante difícil. Começam como escudeiros e galgam seus postos através da dedicação, competência e virtude. Tornam-se cavaleiros na idade de 21 anos e fazem voto de Castidade, Pobreza e Honestidade. Os 150 melhores Cavaleiros de cada época formam a Távola Redonda (geralmente Cavaleiros de 8º ao 10º nível) e cada Cavaleiro comanda um grupo de aprendizes subordinados a eles (de 7 a 10 Cavaleiros). A substituição de um membro da Távola Redonda ocorre por afastamento ou morte (embora alguns Cavaleiros abandonam o posto para tornarem-se Paladinos solitários ou Cavaleiros de Arcádia abandonando a Terra e tornando-se protetores do Reino Fantástico).

Dizem as lendas que muitos destes Cavaleiros possuem acesso a Rituais que retardam o envelhecimento (Sir Columbine possuía mais de 206 anos no final do século XIV, embora aparentasse não mais do que 30).

Cavaleiro do Graal

Tempo de aprendizado: 10 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 250 pts de Perícia.

Perícias: Esquiva 25%, Heráldica 40%, Montaria 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (floresta 30%, montanha 30%), Espada Longa 40/30, Lança 30/25, Adaga 30/20.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Feiticeiro

Recomenda-se utilizar como NPCs

Existem poucos Feiticeiros da Ordem. Geralmente um para cada vinte Guerreiros. São treinados por Merlin ou por seus três aprendizes mais antigos. Geralmente são filhos bastardos de Demônios e humanas, recolhidos no nascimento pelo Feiticeiro ou por seus discípulos e treinado desde o nascimento para servir à Ordem. Feiticeiros aprendem Rituais durante toda a sua vida (e podem viver por centenas de anos).

Paladino

O Paladino precisa fazer o voto de honestidade, de castidade e de pobreza e se quebrar qualquer um destes votos poderá ser punido com a perda permanente de seus poderes, ou até com uma maldição imposta pelos deuses por ter traído a confiança e apoio destes. O Paladino só conseguirá recuperar seus poderes se conseguir cumprir um *Quest*, ou seja, uma missão complicadíssima imposta por Deus que só poderá ser realizada com muito trabalho e sacrifício.

Paladinos não fazem parte oficialmente da Ordem do Graal preferindo trilhar seus caminhos de forma solitária (ou em pequenos grupos compostos de escudeiros, clérigos e colegas).

Paladinos

Tempo de aprendizado: 15 anos

Custos: 4 pts de Aprimoramento, 380 pts de Perícia.

Perícias: Direito 30%, Empatia 20%, Esquiva 25%, Etiqueta 30%, Heráldica 20%, Idiomas (Latim) 30%, Intimidação 20%, Ler e Escrever 30%, Liderança 20%, Montaria 30%, Rastreo 20%, Religião 30%, Sobrevivência (floresta 20%, montanha 30%), Espada Longa 40/40, Lança 40/25, Adaga 40/30.

Aprimoramentos: Sortudo, Alma Pura, Status

Pontos de FÉ: 3 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Tabela de avanço de nível de Cavaleiros

Nível	Atributos	PVs	Perícias
0	100	Inicial*	Inicial**
1	101	+1	-
2	102	+2	+15
3	103	+3	+30
4	104	+4	+45
5	105	+5	+60
6	106	+6	+75
7	107	+7	+90
8	108	+8	+105
9	109	+9	+120
10	110	+10	+135

* (FR + DEX) / 2 ** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Templários

A Primeira Cruzada foi chamada pelo papa Urbano II, em 1095. A razão pela qual ele a organizou ainda é causa de debates entre os historiadores, mas os sábios das Escolas de Magia acreditam que o imperador bizantino Alexius Comnenus enviou embaixadores para o oeste pedindo ajuda militar para combater os invasores turcos vindos da Ásia Menor e Urbano estava procurando por um grande evento, ou causa pela qual pudesse lutar. O pedido de Alexius gerou um plano muito maior na cabeça de Urbano II e ele o colocou em prática sem consultar o Imperador.

Urbano II chamou um conselho em meados de novembro de 1095 em Clermont (sul da França), e com exaltação, explicou aos fiéis que as terras de Jerusalém estavam nas mãos dos muçulmanos, que os turcos eram uma ameaça naquela região.

Mal completou seu discurso, o bispo local ajoelhou diante dele e pediu permissão para ser o primeiro peregrino. Urbano lhe presenteou com uma cruz de pano vermelho, para ser costurada sobre suas roupas como um símbolo. Centenas de pessoas seguiram esses passos e em poucas horas os mercadores da cidade ficaram sem tecido vermelho.

O Conselho garantia privilégios para quem vestisse a cruz o que foi confirmado por bulas papais. O evento espalhou-se rapidamente pelo sul da França e muitos cavaleiros (e caçadores de Demônios) escutaram as histórias sobre a Cruzada Religiosa de Urbano II.

O voto a ser feito era muito simples. O Cruzado era um peregrino, o seu voto era o de visitar Jerusalém e o Santo Sepulcro, mas como eles estavam nas mãos dos inimigos, o Cruzado deveria livrar-se deles antes de visitar essas localidades. Armados, prontos para a batalha e sob a proteção da cruz, os Cruzados caminharam direto para Jerusalém.



Era natural que a Primeira Cruzada tivesse como líder um religioso e Urbano II escolheu o bispo Adhemar of Puy, mas ele foi rapidamente superado por Godfrey de Bouillon, duque de Lorraine (descendente de Carlos Magno), que além de cristão, era caçador de Demônios. Godfrey viu nas Cruzadas a chance de reagrupar os caçadores novamente em torno de um ideal, o que o tornaria o líder perfeito para a Cruzada, mas não a que Urbano II tinha em mente.

Entre seus capitães estavam seu irmão, Baldwin of Bologne, Conde Raymond IV (de Toulouse, que havia servido na guerra de reconquista e era considerado um herói na Europa) e Bohemond de Taretum, um normando do sul da Itália que pertenceu ao exército que invadiu os territórios bizantinos anos atrás.

Com o conhecimento do Arkanun Arcanorum e a idéia da Cruzada colocada em sonhos simultaneamente nas mentes de vários caçadores, não foi difícil para Godfrey reunir um razoável exército de pessoas com conhecimento oculto necessário para formar uma nova Ordem do Templo de Salomão, desta vez disfarçada (e protegida) sob outros pretextos.

Após um longo cerco à cidade, os Cruzados finalmente conseguiram invadir Jerusalém e tomar o controle completo dos portões. Em três noites, cerca de 20.000 pessoas haviam morrido dentro das cidades e as ruas estavam lavadas com sangue. O representante do papa que os acompanhou (o bispo Adhemar) morreu durante os combates e não havia ninguém com autoridade religiosa no local para consagrar a cidade. Então os cruzados escolheram Godfrey para ser rei de Jerusalém, mas o Templário declarou que somente Jesus poderia reinar na cidade e escolheu para si o título mais humilde de Defensor do Santo Sepulcro.

Godfrey decidiu não estabelecer a nova ordem em Jerusalém, mas espalhá-la pela Europa. Durante os combates, já havia escolhido pessoalmente cerca de cinquenta líderes que continuariam sua missão. Estava fundada a Ordem dos Cavaleiros Templários.

Essa Cruzada serviu também para formar um laço permanente entre o Ocidente e o Oriente, baseado nas peregrinações dos fiéis que seguiram a Primeira Cruzada (partindo de Roma ou de Santiago, esse caminho mais tarde passaria a ser conhecido como *Axis Mundi*, ou o Eixo do Mundo).

Essa rota era sinônimo de grandes fortunas, principalmente para mercadores, cavaleiros errantes, mercenários e finalmente os Hospitaleiros de Jerusalém.

Os Templários haviam invadido, pilhado e destruído muitos castelos e fortificações muçulmanas e tomado o controle de muitas cidades para seus exércitos (e nessas incursões, eliminado a maior quantidade de Vampiros e Demônios que conseguiram encontrar). Ao

final das primeiras Cruzadas, os Cavaleiros já possuíam mais riqueza acumulada do que muitos pequenos reinos e esse tesouro serviria para patrocinar para sempre as atividades do Templo.

Durante este segundo período, os Templários ficaram totalmente desvinculados dos Magos (que agora consideravam hereges e infiéis, para serem mortos quando avistados). Pequenos grupos de Templários conheciam a verdade sobre o Templo de Salomão e protegeram o Arkanun Arcanorum da ação dos fanáticos, mas esses grupos eram uma minoria.

Ao contrário da Ordem do Templo de Salomão (que pregava a Terra para os humanos), para os Cruzados, apenas os católicos deveriam sobreviver. A influência dos Anjos nesse pensamento é algo que até hoje perturba os sábios, pois muitos dos Cavaleiros Templários deste período foram escoltados por Arcanjos ou outros seres angelicais e muitas das imagens de Santos guerreiros pertencem a esse período histórico.

Após a Primeira Cruzada, outras se seguiram: a Segunda Cruzada (1147), a Terceira Cruzada (1189), a Quarta Cruzada (1204), a Quinta Cruzada (1217), a Sexta Cruzada (1228), a Sétima Cruzada (1249), a Oitava Cruzada (1270), a queda da cidade do Acre, em 1291 e a expedição contra o Egito em 1334. A grande maioria dessas campanhas militares teria sido um fracasso estrondoso sem a presença dos Templários e mesmo as que saíram derrotadas tiveram suas perdas reduzidas por sua bravura.

Cavaleiro Templário

Tempo de aprendizado: 2 a 3 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 200 pts de Perícia.

Perícias: Esquiva 25%, Heráldica 20%, Montaria 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (deserto 20%, montanha 30%), Espada Bastarda 20/30, Lança 20/25, Adaga 20/20.

Aprimoramentos: Sortudo.

Pontos de FÉ: 2 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

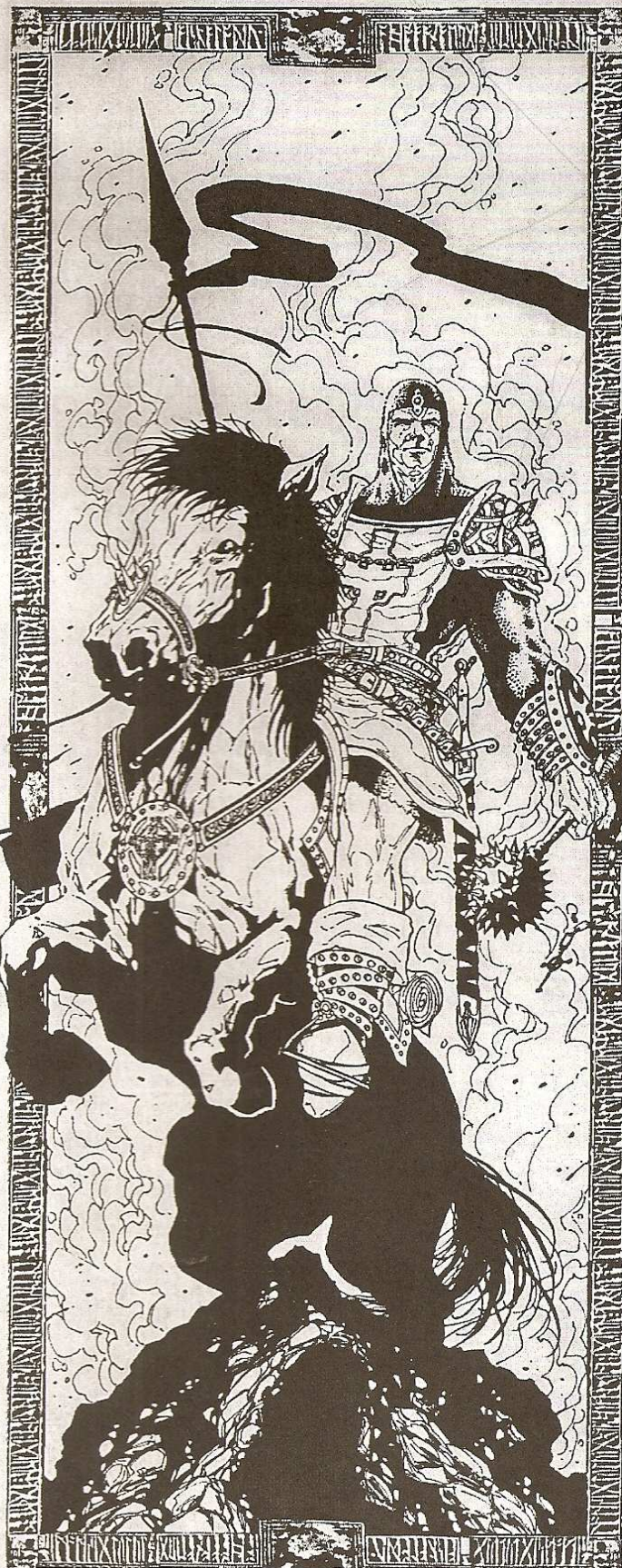
Tabela de avanço de nível de Cruzados

Nível	Atributos	PVs	Perícias
0	100	inicial*	Inicial**
1	101	+1	-
2	102	+2	+15
3	103	+3	+30
4	104	+4	+45
5	105	+5	+60
6	106	+6	+75
7	107	+7	+90
8	108	+8	+105
9	109	+9	+120
10	110	+10	+135

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Hospitalários

Considerada uma das mais importantes ordens militares, tanto pela extensão de sua obra quanto por sua duração. Dizem as lendas que começou antes das Cruzadas e ainda existe no século XX.

Durante sua longa jornada, trocou de nome algumas vezes. Conhecidos como os Hospitalários de Jerusalém até 1309, os membros dessa organização tiveram de dividir-se em duas frentes de combate: os Hospitalários passaram a defender os peregrinos em terra, enquanto as frotas marítimas adotaram o nome de Cavaleiros de Rhodes (por sua principal base estar situada na Ilha de mesmo nome) de 1309 até 1522 e de Cavaleiros de Malta desde 1530.

As origens da Ordem sempre foram encobertas nas brumas, gerando lendas e histórias a respeito da mesma. Sabe-se que o fundador da Ordem foi um general chamado Gerald (ou Gerard) e atestado pela bula papal de Pascoal II, em 1113, endereçada a "*Geraudo institutori ac praeposito Hierosolimitani Xenodochii*" (A Instituição de Geraldo Encarregada de Proteger os Peregrinos). A função primária da Ordem era justamente esta: dar proteção aos fiéis que peregrinavam de Roma até Jerusalém, através do território dos mouros (e também das criaturas maléficas que poderiam ser encontradas durante o caminho).

A primeira base dos Hospitalários ficava em Jerusalém, mas esse Hospital não foi o primeiro abrigo construído com esse propósito. Mesmo antes das Cruzadas, abrigos eram necessários para que os peregrinos e fiéis encontrassem proteção quando nas terras sagradas. Esses abrigos eram chamados de Xenodochia (Hospitais). Essa é também a origem do nome Hospital, e por isto, Hospitalários de Jerusalém.

No início, a Ordem estava dividida em dois grupos: O Hospital Húngaro, fundado durante o reinado de São Stephen (no começo do século XII) e o Hospital Italiano, gerenciado pelos mercadores de Amalfi, que tinham negócios com as terras Sagradas (em termos de jogo, ambos obedecem as mesmas regras de Cavalaria, apenas o *background*

do Personagem será diferente). A grande diferença entre os dois grupos é que o Hospital Italiano dependia financeiramente do Mosteiro de Almafí, enquanto a Ordem de Gerard sempre manteve-se independente.

A origem do nome também remota a São João. Os Cavaleiros veneravam São João Batista (St. John), padroeiro da região, enquanto os italianos cultuavam São João de Alexandria. Mais tarde, alguns Cavaleiros passaram a seguir as leis de São Augustine, mais tarde transformado-se na ordem dos Inquisidores Beneditinos (Gladius Dei).

Naquela época, hospitais eram conhecidos por tomar conta de viajantes e pobres, não de doentes. Quando Gerald morreu, seu sucessor, Raymond de Provence (1120-1160) gerenciou a construção de um grande prédio próximo à cidade sagrada, e dessa forma, o Hospital tornou-se também uma espécie de enfermaria, dando origem ao sentido moderno da palavra "hospital".

Com o dinheiro de doações, Raymond conseguiu aumentar as dependências do Monastério e contratar uma pequena armada, a fim de melhor defender os peregrinos e, com o tempo, tornaram-se um pequeno exército, com Cavaleiros recrutados das Cruzadas. Nessa época, surgiu o termo Marechal, designado como o chefe de uma pequena tropa de 30-40 homens. Gosbert (1177-1208), o 5º sucessor de Gerald, foi um dos principais marechais, assim como Roger de Moulins (1187). Nesse período, a Ordem assumiu também um lado militar e, com a inclusão dos Cruzados e Cavaleiros de Salomão, começaram a caçar criaturas sobrenaturais também. O Hospital era uma excelente forma de localizar vilarejos onde fenômenos anormais aconteciam e pequenos grupos eram enviados a esses locais para investigar.

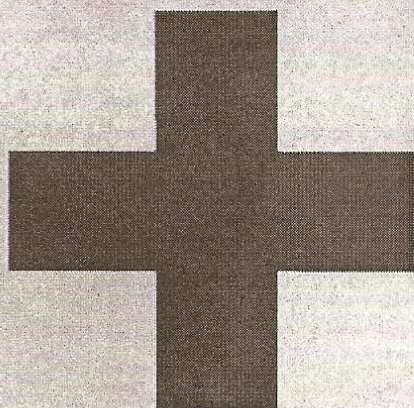
O 9º Grande Mestre, Alfonso de Portugal (1200) comandou a primeira grande caça aos Sobrenaturais (Vampiros e Demônios). Nessa época, a Ordem dividiu-se em duas partes distintas: Os Irmãos Militares e os Irmãos Enfermeiros.

Os irmãos Capelães, encarregados do serviço divino, formavam uma terceira classe independente.

Enquanto a Ordem de St. John tornava-se uma ordem mista, os Cruzados eram totalmente militarizados. Os Cruzados seguiam um conjunto diferente de regras e símbolos diferentes: vestiam sobre a armadura de cota de malha uma capa branca com a cruz Vermelha e os Cavaleiros Hospitalários um manto negro com a cruz branca.

Movidos por problemas internos (os Templários caçavam toda sorte de criaturas de outros planos, incluindo Anjos, enquanto os Hospitalários defendiam a bondade das criaturas de Paradisia), as duas Ordens tornaram-se rivais, chegando até mesmo a se enfrentar em algumas ocasiões.

Apesar dessa rivalidade, ambas as Ordens gozavam dos mesmos privilégios diante do papa, com mui-



tos poderes e concessões e ambas defendiam a Igreja e os humanos com a mesma ferocidade, ajudando-se mutuamente durante as batalhas. A história dos Hospitalários de Jerusalém está ligada ao território de mesmo nome, onde esses chegaram a possuir sete castelos, alguns situados na costa, outros nas montanhas. Magrat e Kralz foram as duas maiores fortalezas. Negret foi o terceiro maior monastério, mas foi destruído em 1228.

A Ordem era muito rica, chegando a acumular entre suas fortunas 19.000 casas em todo o território sagrado. O dinheiro dos impostos cobrados dos moradores dessas habitações era recolhido pela Ordem, mas como essas casas estavam espalhadas por toda a região que ia da Itália até Jerusalém, foi necessário criar um sistema administrativo para lidar com isto. Essa foi a função de Hugh de Ravel (1270).

Cada região ficou sob o governo de um chefe, chamado de Comandante. Cada membro da Ordem poderia pedir auxílio e proteção à Ordem, não importando em que região do sul da Europa estivesse.

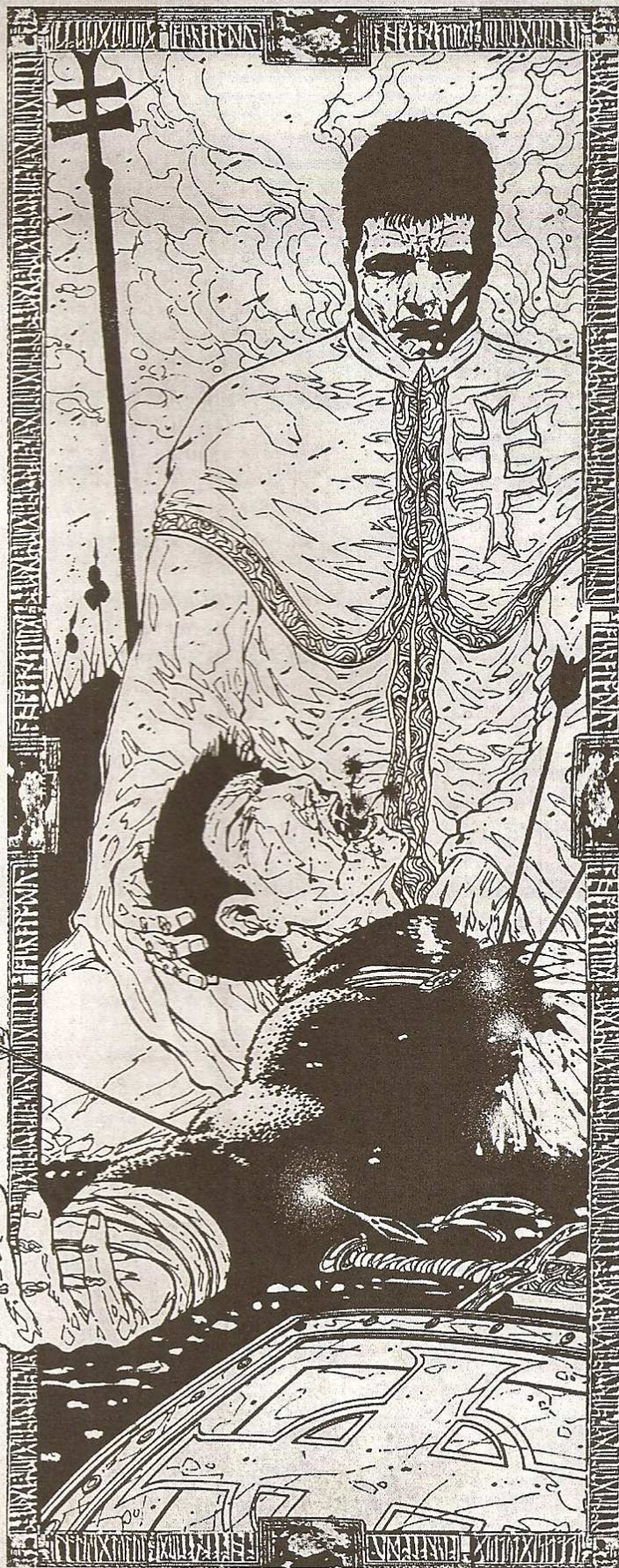
Graças a esses recursos, a Ordem conseguiu sobreviver à queda de Jerusalém, que causou a eles a perda de todas as suas posses na Ásia. Após a captura de Jerusalém por Saladino em 1187 (e influenciados pelos Demônios árabes conhecidos como Shar), os Hospitalários tiveram de mandar boa parte de suas possessões para Tripoli. Jean de Villier, governador da ilha de Chipre, garantiu a eles proteção.

Refugiados em ilhas, os Hospitalários tiveram de mudar suas táticas de combate, construindo navios de guerra e desenvolvendo formas de invasão pelo mar. Quando os cavaleiros mataram o último Vampiro da Ilha de Rhodes (uma Lamia com quase 2000 anos de idade, de nome Nazaria), Foulques de Villaret, Grande Mestre da Ordem promoveu uma completa transformação nela (ver Cavaleiros de Rhodes).

Os Hospitalários que ficaram na Europa tornaram-se uma ordem caçadora em Terra Sagrada, procurando e aniquilando todas as criaturas sobrenaturais que pudessem encontrar, principalmente Efreetis, Shar e Bergahazzas. Com o tempo, foram caçados por essas criaturas e acabaram marginalizados quando os Anjos Caídos tomaram o controle dos maiores escalões da Igreja na França e os declararam hereges em 1314 (ver o livro INQUISIÇÃO para maiores detalhes).

Os Cavaleiros de Rhodes

Os cavaleiros de Rhodes, sucessores dos Hospitalários de St. John, distinguiam-se dos antigos cavaleiros em muitas formas. Em primeiro lugar, seu Grande Mestre nasceu e cresceu em ilhas sob a proteção dos Imperadores do Leste. Em segundo lugar, com a fusão dos Hospitalários com algumas facções Templárias (após 1314), a organização ganhou novas forças e recursos provenientes da fuga dos Templários da França (todas as posses dos Templários na Europa foram confiscadas pela Igreja, exceto em Aragão e Portugal).



A principal diferença dos Cavaleiros de Rhodes para as outras Ordens era a transformação de cavaleiros em corsários, para combater a pirataria praticada pelos muçulmanos contra o comércio cristão.

Os Cavaleiros de Rhodes não apenas lutavam contra os muçulmanos, mas também defendiam as ilhas do Mediterrâneo de toda e qualquer criatura sobrenatural que aparecesse. Seguindo a trilha de Lamias, Shar, Demônios orientais entre outros seres, os Cavaleiros pilharam os mais importantes Portos do Oriente, Smyrna (1341) e Alexandria (1365).

Contudo, nessa época, os Inhi-Allah (Anjos venerados pelos guerreiros muçulmanos) auxiliaram os turcos otomanos da região de Iconium e retomaram a ofensiva contra os cristãos.

Após a queda de Constantinopla, Mahomet II voltou sua atenção para os corsários que infernizavam o mundo muçulmano e enviou para as ilhas 400 barcos e mais de 140.000 homens. Os Cavaleiros resistiram bravamente 6 meses sob cerco e ataque direto das forças muçulmanas, mas foram finalmente derrotados pelo rei Solyman II, em 1522.

Os Cavaleiros que restaram tiveram de se refugiar na Ilha de Malta, onde assumiram o nome de Cavaleiros de Malta em 1530, sob a proteção dos reis da Espanha e com a anuência de outros reinos cristãos.

Cavaleiros de Rhodes

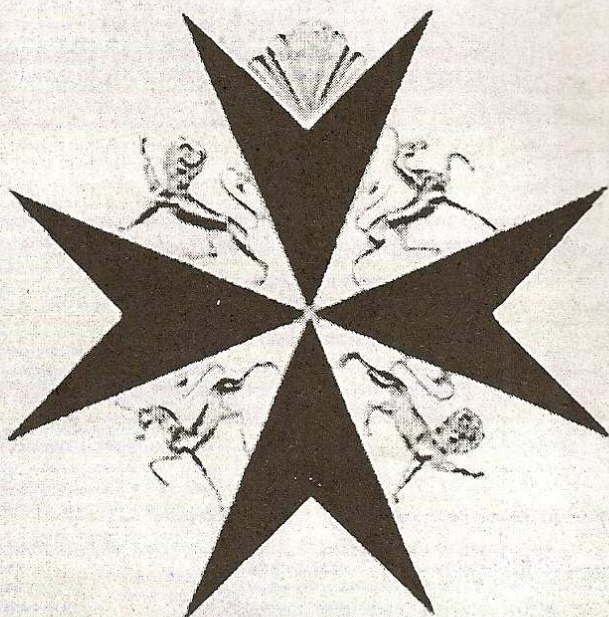
Tempo de aprendizado: 2 a 3 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 250 pts de Perícia.

Perícias: Astrologia 30%, Ciências Proibidas (Monstros Marinhos 40%), Esportes (Acrobacia 25% e Natação 30%), Navegação 40%, Sobrevivência (deserto 30%, mar 50%), Sabre de Piratas 40/30, Adaga 20/40.

Aprimoramentos: Senso de Direção e Sortudo.

Pontos Heróicos: 4 por nível.



Cavaleiros de Malta

Os Cavaleiros de Malta foram formados com a expulsão dos Cavaleiros de Rhodes pelos muçulmanos. A Ordem permaneceu praticamente a mesma que já existia há 200 anos na ilha grega. Contando com uma poderosa esquadra de aproximadamente sete galeões, os Templários que conseguiram sobreviver ao ataque turco vagaram sem uma base estabelecida por cerca de sete anos, até que o rei da Espanha, Carlos V, deixou que ficassem com a Ilha de Malta, onde estabeleceram definitivamente sua nova base.

Composta de uma capital e dois castelos/fortalezas e um porto capaz de abrigar seus galeões, a Ilha de Malta tornou-se uma das principais bases de caçadores de criaturas sobrenaturais da terra. O motivo para isto é que Malta passa diretamente sob uma das maiores Linhas de Ley da Terra, o que acaba gerando campos fortíssimos de contra-magia, tornando inviável para qualquer criatura sobrenatural observar o que se passa nas dependências dos castelos Templários.

Estabelecidos, os Templários utilizaram-se de parte de seus tesouros para equipar novamente seus galeões e atacar os turcos. O rei Suleiman II reuniu novamente todas as suas esquadras e iniciou um ataque maciço contra Malta (tão famoso quanto o cerco a Rhodes). Os Templários resistiram bravamente, mas perderam a batalha e se não fossem auxiliados pela Ordem de Aviz, perderiam a ilha para os turcos. Dizem que estas batalhas deixaram para trás mais de trinta mil mortos.

Após esse incidente, a cidade foi reconstruída e equipada novamente pela Espanha. A cidade de Valette, em Malta, foi nomeada em homenagem ao Templário que liderou as frotas contra os otomanos.

A partir desse período, a Ordem permanece como uma patrulha do Mediterrâneo, agindo contra os otomanos, mas também atuando em casos especiais, nas principais cidades costeiras.

Durante os séculos seguintes, a Ordem se manteve ativa, porém retirando-se do cenário político europeu cada vez mais, até desaparecer nas sombras. A Ilha tornou-se, com o passar do tempo, um recanto de turistas, enquanto o subsolo dos castelos e hotéis construídos abrigava equipamentos modernos de pesquisa e experiências paramilitares.

Cavaleiros de Malta

Tempo de aprendizado: 2 a 3 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 250 pts de Perícia.

Perícias: Astrologia 30%, Ciências Proibidas (Monstros Marinhos 40%), Esportes (Acrobacia 25% e Natação 30%), Navegação 40%, Sobrevivência (deserto 30%, mar 50%), Sabre de Piratas 40/30, Adaga 15/30, Bacamarte 15%.

Aprimoramentos: Senso de Direção e Sortudo.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Umôra Domini

O Umbrã Domini original surgiu em 1969 para substituir a Inquisição no combate às forças do mal. No entanto, com o passar do tempo, seus objetivos se distanciaram das determinações do Vaticano.

Essa divisão dos Templários surgiu em 1992, com o desenvolvimento de cibernéticos para algumas alas do exército britânico. Os técnicos do Umbrã Domini tiveram amplo acesso a essa tecnologia e recrutaram uma série de agentes para serem submetidos ao perigoso tratamento biônico.

Os Templários possuem grande parte de sua musculatura, ossos e nervos substituídos por partes sintéticas biomecânicas e são considerados guerreiros de elite, muito acima dos combatentes normais. Eles nunca se cansam, precisam dormir por períodos de tempo muito curtos e são verdadeiras máquinas de matar.

Os Cyber-templários são usados como guarda-costas de equipes ou (quando em time) grupos de caça e extermínio. São oponentes extremamente perigosos pois confiam plenamente na tecnologia que usam.

Umôra Domini

Tempo dedicado: mínimo de 7 anos.

Custo: 4 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Artes Marciais 50%, Ciência Militar 50%, Computação 30%, Direito 50%, Investigação 50%, Lábria 30%, Manha 20%, Ocultismo 50%, Sobrevivência 30%, Armas de Fogo (Pistolas 50%, Rifle 30%, Submetralhadora 40%).

Aprimoramentos: Cibernéticos 5.

Possuem 10 pontos de Cibernéticos para gastar (para detalhes sobre cibernéticos, consulte INVASÃO).

Pontos Heróicos: 4 por nível*

* O livro INVASÃO não contém a regra opcional de Pontos Heróicos. Ela só deve ser usada em Campanhas de Ação e não em Campanhas de Horror.

Tabela de avanço de nível de Hospitalários

Nível	Atributos	PVs	Perícia	Pontos Heróicos
0	100	inicial*	inicial**	0
1	101	+1	-	4
2	102	+2	+15	8
3	103	+3	+30	12
4	104	+4	+45	16
5	105	+5	+60	20
6	106	+6	+75	24
7	107	+7	+90	28
8	108	+8	+105	32
9	109	+9	+120	36
10	110	+10	+135	40

* $(FR + DEX) / 2$

** $10 \times idade + 5 \times INT$

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Ordens Prussianas

Cavaleiros Teutônicos

Era uma ordem medieval moldada nas formas dos Hospitalários de St. John, que trocou de base de operações algumas vezes durante a Idade Média. Seu primeiro estágio de desenvolvimento começou como um hospital teutônico em Acon, na parte latina de Jerusalém, para acolher os peregrinos alemães e dedicado à Virgem Santíssima, que ainda permanece como patrona da Ordem. O nome Mariani às vezes é usado para se referir a seus membros.

Esse hospital, que estava sob a jurisdição do Grão Mestre St. John, foi destruído durante a conquista de Jerusalém por Saladino (1187). Durante a Terceira Cruzada, peregrinos de Bremem e Lübeck, comandados pelo Duque de Holstein, estabeleceram um hospital temporário próximo à Acon. Nesse período, vários cavaleiros alemães se juntaram a esse hospital para a defesa dos peregrinos e a Ordem dos Cavaleiros Teutônicos foi fundada, tomando seu lugar junto às duas outras Ordens: os Hospitalários e os Templários.

Em 1192 foram privilegiados, por Celestino III, com os mesmos direitos que a Ordem de St. John e dos Cavaleiros do Templo e adotaram a forma militar. Inocêncio III, em 1205, garantiu-lhes o direito a usar o manto branco com a cruz negra. Durante a Quarta Cruzada, quando os portões de Jerusalém foram abertos aos cristãos pela última vez, os Cavaleiros Teutônicos conseguiram ocupar sua primeira casa, St. Maria dos Germânicos (1229), mas não durou muito tempo, pois tiveram de sair da Palestina quando essa novamente caiu nas mãos dos islamitas.

Uma nova carreira se abriu para os Cavaleiros na Europa Oriental, contra os heréticos na Prússia e as criaturas sobrenaturais que infestavam as florestas do norte da Europa. Essa costa do mar Báltico era difícil de se acessar e resistia bravamente aos missionários, muitos deles mortos durante alguns conflitos.

Para vingar a morte desses missionários, uma ordem de cavaleiros foi desenvolvida, chamada também de Cavaleiros Teutônicos. Os cavaleiros atacaram principalmente os Demônios russos e os Vampiros Heretics, em grande parte responsáveis pela resistência à conversão Católica.

O Cavaleiro Hermann Balk, com 28 cavaleiros e um exército de Cruzados da Alemanha, começaram um ataque que durou cerca de 25 anos, culminando com a colonização dessas áreas. Em 1309, Sigfried of Feuchtwangen, 15º Grão Mestre, transferiu sua residência de Veneza para a Prússia, no castelo de Marienburg, uma fortaleza inexpugnável.

A Campanha de um Cavaleiro Teutônico é uma das mais duras de todas, pois enfrentou os Demônios russos, orcs, trolls, Bruxas, fadas das florestas que auxiliaram os pagãos na resistência aos Cavaleiros, além das forças heréticas, Vampiros, Magos e outras criaturas sobrenaturais que assolavam a gelida região norte da Europa.

A Ordem é organizada em grupos de 20 a 30 soldados, comandados por um Marechal. Cada tropa de 100 a 150 homens é coordenada por um Comandante e ficam responsáveis pela proteção das cidades convertidas. Cada 5 a 10 Comandos são regidos por Mestres e respondem a um Grão Mestre Teutônico.

Para os Jogadores que gostam de conquistas, batalhas e muitos desafios, sejam eles naturais ou sobrenaturais, esta Ordem de cavaleiros é a mais indicada.

Cavaleiros Teutônicos

Tempo de aprendizado: 4 a 6 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Armadilhas 15%, Camuflagem 25%, Esquiva 35%, Montaria 40%, Rastreo 40%, Sobrevivência (Floresta Temperada) 35%, Espada 20/30, Machado 40/40, Martelo 30/30, Lança 20/25.

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados, Status 2.

Pontos de FÉ: 0 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível

Cavaleiros da Cruz

Ordo Militaris Crucigerorum Cum Rubra Stella

Foi uma ordem religiosa famosa na Boêmia e acostuada desde então ao uso de armas, um hábito que foi oficializado em 1292 pelo embaixador do papa Nicolau IV. O Grão Mestre ainda é abençoado pelo toque de uma espada em sua introdução ao cargo e a congregação foi reconhecida como uma ordem militar pelos papas Clemente X e Inocêncio XII, assim como por muitos outros imperadores.

Existem muitas discussões sobre o real surgimento da Ordem. Algumas autoridades traçam sua origem na Palestina, onde os primeiros membros carregaram armas contra os sarracenos. Naquela época eram comuns a formação de hospitais, mas não há nenhuma prova de que algum desses grupos tenha migrado para a Boêmia. O documento oficial, datado de 1356 não faz alusão a isso.

A Ordem foi fundada na Boêmia, como uma fraternidade protetora de um hospital em Praga, sob o comando das Clarissies (freiras da ordem de Santa Clara). Esse grupo se autodenominou Ordem dos Cavaleiros da Cruz. Eles vestiam mantos brancos sobre a cota de malha, mas usavam uma estrela vermelha de seis pontas, provavelmente originada dos exércitos de seu primeiro general, Albrecht von Sternberg.

Agindo como protetores da Boêmia, em seus séculos de existência, os Cavaleiros da Cruz prestaram inestimável serviço ao planeta Terra, destruindo centenas de Magos, Anjos Caídos e Demônios de Arkanun. Duas décadas após sua fundação, os cavaleiros já possuíam várias Ca-

sas (Houses) sob sua supervisão. Seu principal hospital ficava em Praga e foi sede dos Jesuítas (1555) e dos Capuchinos (1599). Suas principais bases de operação foram Praga, Viena, Eger, Brüx e Schaab.

Os Cavaleiros da Cruz eram divididos em Padres e Guerreiros. Este tipo de Campanha é mais voltado à caça e extermínio de Magos, supervisionando os serviços da Igreja. Grupos de Guerreiros eram formados por 10 a 20 soldados, aliados a 3 ou 4 padres e reuniam-se sob o comando de um Marechal. Grupos de Marechais eram subordinados aos Comandantes, que por sua vez eram coordenados pelos Mestres e pelo Grão Mestre. Muitos desses possuíam ligações com outros Mestres de outras Ordens. Os Cavaleiros da Cruz também possuíam muitos conflitos internos, questões políticos e brigas administrativas.

Para os jogadores que gostam de política, traição e manipulação, essa é a Campanha indicada. Ambientada nos Alpes Bávaros, os Cavaleiros da Cruz foram os principais inimigos da Ordem Luft (Magos especializados em Ar) e dos Magos da Irmandade de Tenebras (Magos adoradores de Demônios). Os Personagens também podem enfrentar conspirações, pactos e traições.

Os cavaleiros da Cruz eram auxiliados por Serafins e Anjos, infiltrados na Igreja e em algumas cidades também.

Cavaleiros da Cruz

Tempo de aprendizado: 4 a 6 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Armadilhas 25%, Camuflagem 25%, Esquiva 35%, Montaria 40%, Rastreo 40%, Sobrevivência (Floresta Temperada) 35%, Espada 20/30, Machado 45/45, Martelo 30/30, Manobra de Combate: Duas Armas (50).

Aprimoramentos: Sentidos Aguçados, Senso de Direção, Status 1.

Pontos de FÉ: 0 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível

Tabela de avanço de nível de Ordens

Nível	Atributos	PVs	Perícias	Pontos de Fé	Pontos Heróicos
0	100	inicial*	Inicial**	0	0
1	101	+1	-	1	4
2	102	+2	+15	2	8
3	103	+3	+30	3	12
4	104	+4	+45	4	16
5	105	+5	+60	5	20
6	106	+6	+75	6	24
7	107	+7	+90	7	28
8	108	+8	+105	8	32
9	109	+9	+120	9	36
10	110	+10	+135	10	40

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Ordens Espanholas

A Ordem dos Cavaleiros de Aviz teve sua origem como uma milícia de cavaleiros criada pelo rei D. Afonso Henrique (1128-1185) no ano de 1166, para assegurar a defesa de suas terras, principalmente nas proximidades da cidade de Évora.

Nesse período, o califa Abu Yaquib Yusuf (1163-1184), líder do movimento muçulmano no norte da África e em Andaluz havia estabelecido com Dom Afonso um tratado de paz, que durou até 1178.

Em 1187, buscando maior controle sobre as tropas, o rei concedeu-lhes a Constituição como Ordem de Calatrava e a base da milícia tornou-se o Forte de Calatrava, em Castela (uma fortificação abandonada pelos Templários alguns anos antes).

A Milícia da Ordem de Calatrava assumiu uma natureza monástica-militar como seus irmãos Templários e fizeram votos de castidade, pobreza e obediência, além da obrigação de lutarem contra os mouros.

A Ordem seguiu as bulas papais até 1192, quando o papa Celestino III confirmou a Ordem como ligada diretamente à Igreja e não mais apenas uma Ordem regional. O nome oficial da instituição era Ordem de Cavaleiros de São Benedito de Aviz.

Em 1211, o rei de Portugal, D. Afonso II, doou a cidade de Aviz para Dom Fernando Annes, Grão Mestre da Milícia de Évora, que acabou fortificando e murando a cidade durante quase cinco anos. No final desse período, ele moveu a sede dos Cavaleiros de Calatrava para Aviz. A partir de 1230, a Ordem já estava estabelecida com o nome de Ordem de Aviz.

A Ordem de Aviz esteve presente durante a retomada de Sevilha, em 1248 (liderada por Ferdinando III, rei de Castilha) e o rei de Portugal chegou a conceder grandes lotes de terras reconquistadas dos muçulmanos para essa Ordem (o suficiente para que os Mestres da Ordem tivessem poder quase equivalente ao do próprio rei).

Quando os Cavaleiros Templários foram perseguidos pela Igreja em 1314, muitos dos cavaleiros fugiram para Portugal, onde foram acolhidos pelas Ordens Espanholas (Calatrava, Évora e Castilha) e Portuguesa (Ordem de Aviz). Infelizmente, na Espanha a Inquisição permaneceria muito mais influente e poderosa do que em Portugal e as Ordens passaram a enfrentar a Igreja em muitos casos.

A partir de meados do século XIV, as Ordens Espanholas e Portuguesas tornaram-se completamente separadas. Enquanto a Ordem de Calatrava permanecia como principal força de defesa da Península Ibérica contra os muçulmanos, a Ordem de Aviz passou a desenvolver a marinha para tentar chegar ao continente lendário de Híbrido, conhecido pelos Templários desde o século X (na verdade, os Espíritos dos Atlantes infiltrados no Arkanun Arcanorum e nos Templários conheciam a localização da América séculos antes dela ser "descoberta" por Colombo).

Os Templários portugueses acompanharam o desenvolvimento do Brasil com cuidado e muitos chegaram a organizar Cruzadas nas terras recém descobertas em busca de informações a respeito do novo continente.

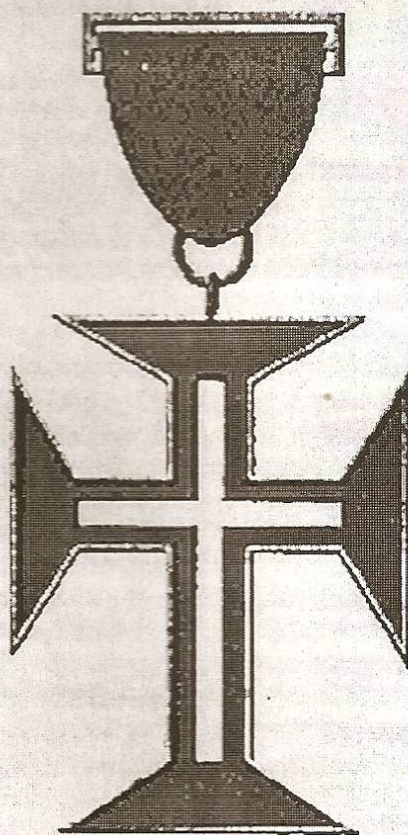
Com o tempo, os Templários dessa ordem afastaram-se cada vez mais dos ideais religiosos antigos para tornarem-se nobres, banqueiros e comerciantes, principalmente em relação às rotas comerciais entre a Metrópole e as Colônias. Seus membros mais importantes tornaram-se políticos na corte, fornecendo recursos para que os Cavaleiros continuassem sua guerra contra os seres sobrenaturais (especialmente Demônios e Vampiros).

No início do século XIX, com a vinda da Família Real Portuguesa para o Brasil, a Ordem estabeleceu-se definitivamente no Rio de Janeiro e de suas casamatas, passou a caçar e destruir seus inimigos. A Ordem de Aviz é extremamente tolerante com os Magos, principalmente com o Arkanun Arcanorum e com os Feiticeiros africanos. No século XIX, a Ordem expandiu suas áreas de influência para outras

ciudades importantes e no século XX possui casamatas em quase todas as grandes capitais do país.

Cavaleiro da Ordem de Calatrava

A Ordem de Calatrava possuía cerca de 1200 a 2000 soldados durante o século XIV e estavam quase todos concentrados na península Ibérica, espalhados pelas linhas de defesa contra os muçulmanos. Entre seus principais grão-mestres destacam-se García Lopez e Gautier Perez, responsáveis respectivamente por Aragão e Castela. Seus principais inimigos eram as Ordens Islâmicas de Magos (Pyros, Petro e Mármore) e os Demônios, sendo os principais Aquel (em Barcelona) e Leonardo (em toda parte), líderes dos grandes Sabbaths das Bruxas.



Cavaleiro da Ordem de Calatrava

Tempo de aprendizado: 5 a 7 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Ciências (História 25%, Legislação 20%), Ciências Proibidas (Astrologia 25%, Ocultismo 15%), Furtividade 10%, Heráldica 35%, Português 20%, Ler e Escrever (Espanhol) 30%, Montaria 40%, Religião 25%, Machado 25/35, Lança 25/25 e Adaga 20/35, Esquiva 35%, Briga 0/+10.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

Cavaleiro da Ordem de Aviz

A Ordem de Aviz permaneceu em Portugal e estava bastante entrosada com místicos, principalmente os Magos Atlantes, que tentavam desenvolver Rituais relacionados ao Tempo e Espaço (mais tarde chamada Metamagia), para conseguir localizações precisas das linhas de energia da Terra, de modo a encontrar Atlântida.

Enquanto os Magos pesquisavam, os Cavaleiros procuravam esconder essas pesquisas da Igreja e dos Magos de outras Ordens, especialmente a Ordem de Tenebras (que buscava esses mesmos Rituais, mas de maneira a abrir portais de Infernum para a Terra).

Cavaleiro da Ordem de Aviz

Tempo de aprendizado: 5 a 7 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Ciências (História 15%, Legislação 10%), Ciências Proibidas (Ocultismo 35%), Furtividade 10%, Heráldica 25%, Espanhol 20%, Ler e Escrever (Português) 30%, Linguagem Secreta 10%, Montaria 30%, Rastreo 25%, Religião 20%, Espada 30/30, Lança 30/20 e Adaga 20/30, Esquiva 30%, Briga +10/+10.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.



Tabela de avanço de nível de Ordens

Nível	Atributos	PVs	Perícias	Pontos de Fé
0	100	inicial*	Inicial**	0
1	101	+1	-	4
2	102	+2	+15	5
3	103	+3	+30	6
4	104	+4	+45	7
5	105	+5	+60	8
6	106	+6	+75	9
7	107	+7	+90	10
8	108	+8	+105	11
9	109	+9	+120	12
10	110	+10	+135	13

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.

Servos de Baphomet

No início do século XIV, um grupo de 140 Templários foi capturado pela Inquisição na França. A razão verdadeira dessa captura foi a descoberta pelos Anjos Caídos que governavam o papado em Avignon de que os Templários estavam estabelecendo bases fortes para iniciar uma caçada aos Nimbus da França.

Baphomet é um Demônio muito poderoso e benevolente que se rebelou contra seus companheiros por não mais tolerar a Guerra entre o Céu e o Inferno.

Na Terra, estabeleceu-se na França, durante o século XIII, onde conseguiu em pouco tempo reunir um pequeno, porém eficiente, grupo de caçadores Templários. Explicou a eles sobre a Guerra Celestial e sobre os perigos que a Magia terrena poderia causar.

Esse grupo acabou infiltrando-se nos Cruzados e quando a Guerra com a Igreja de Avignon começou, quase todas as investigações levantadas pelos clérigos da Igreja encontravam alguma anotação sobre uma entidade sinistra chamada "Baphomet" ou "Mahometh". Segundo eles, Baphomet era uma espécie de deus ou ídolo que era adorado pelos Templários. A Igreja estava apenas parcialmente correta. Baphomet era conhecido como Goat of Mendes (o Bode de Mendes), ou o Deus das Bruxas (na verdade, esse "deus das Bruxas" eram Aquel e Leonardo, Demônios responsáveis pelo Sabbat na Espanha e França). Muitos religiosos o confundiram com Pan ou Satan, mas também estavam errados.

Os Adoradores de Baphomet eram guerreiros, mas também possuíam um conhecimento muito grande de

Alquimia, ocultismo e sobre a Roda dos Mundos. Baphomet os preparava para enfrentar os mais perigosos Demônios do Inferno, as chamadas Hordas Demoniacas (legiões de Demônios menores que, em pequeno número poderiam ser derrotados, mas se os portais corretos fossem abertos para a Terra, eles invadiriam a Europa totalmente, trazendo um caos sem precedentes na história da humanidade).

Os maiores responsáveis pela conjuração das Hordas eram os Servos de Luvithy (a Sacerdotisa Demônia de Tenebras), dentro da chamada Irmandade de Tenebras (maiores detalhes sobre eles podem ser encontrados no livro TREVAS). Para enfrentá-los, muitas vezes os Servos de Baphomet eram obrigados a percorrer caminhos literalmente infernais. Mais de um grupo de Templários acabou preso nos Círculos do Inferno, em Rituais ou missões que falharam.

Graças à influência de Baphomet, muitos Incubi e Succubi tornaram-se membros da Ordem e até mesmo comandantes de algumas casamatas.

Muitas lendas levantadas pelos Inquisidores tratavam Baphomet como "uma cabeça humana barbada, que era adorada pelos cavaleiros e às vezes emitia conselhos para eles". Essas lendas estão parcialmente corretas. O Encanto a que se referem é um Ritual conhecido somente pelos Servos de Baphomet, que permite a eles conversar diretamente com o Demônio, através da voz de uma cabeça decepada barbada (um guerreiro otomano, geralmente). De posse da cabeça do inimigo e dos Rituais apropriados, Baphomet poderia falar através da voz dos mortos (esse Feitiço só poderia ser efetuado por um Templário-Mago de 9º Nível).

Grande parte dos Servos de Baphomet estavam infiltrados nos Cruzados, nos Hospitalários e nos Teutônicos e dos 140 Cavaleiros que morreram queimados, cerca de 80 pertenciam realmente aos Servos de Baphomet (Jacques DeMolay NÃO pertencia aos Servos de Baphomet, embora fizesse parte dos Templários que conheciam a verdade sobre o papado de Avignon).

Embora tivessem sofrido uma grande perda, os Servos não foram eliminados por Avignon, permanecendo infiltrados nas diversas Ordens que surgiram após a guerra com a Igreja.

Templários-Magos

Quase todos os Servos de Baphomet conhecem a Alquimia e alguns conceitos de Magia, ensinados pelo próprio Demônio ou por seus asseclas.

Dizem os relatos da Ordem que Baphomet desapareceu no final do século XIII, aparecendo para os Templários somente através do Ritual *Voz dos Mortos* no século XIV e após. As causas de seu desaparecimento são desconhecidas.



Templários Magos

Tempo de aprendizado: 6 a 8 anos.

Custos: 4 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Ciências (História 10%, Legislação 20%), Ciências Proibidas (Ocultismo 30%), Furtividade 10%, Heráldica 30%, Ler e Escrever (idioma nativo) 30%, Linguagem Secreta 10%, Montaria 30%, Rastreo 20%, Religião 20%, Espada Longa 35/25, Two-handed Sword 30/20 e Adaga 25/25, Esquiva 30%, Briga +20/0.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Contatos 2.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Escolhidos

Eles são membros da Ordem escolhidos pessoalmente pelos mais graduados líderes para fazerem pactos com Baphomet. Através de complexos Rituais, eles vendem suas almas em troca de Poderes Demoníacos (para maiores detalhes ver DEMÔNIOS), tornando-se assim, extraordinários combatentes.

Seu treinamento básico é o mesmo dos Templários Magos, mas não são capazes de aprender Magia.

Escolhidos

Tempo de aprendizado: 6 a 8 anos.

Custos: 4 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Ciências (História 10%, Legislação 10%), Ciências Proibidas (Ocultismo 10%), Furtividade 20%, Heráldica 20%, Ler e Escrever (idioma nativo) 20%, Linguagem Secreta 20%, Montaria 40%, Rastreo 30%, Religião 20%, Espada Longa 45/25, Two-handed Sword 30/20 e Adaga 25/25, Esquiva 30%, Briga +20/0.

Aprimoramentos: Poderes Demoníacos 2, Contatos 2.

Poderes Demoníacos: 3 poderes + 1 por nível

Pontos Heróicos: 5 por nível.

Tabela de avanço de nível de Servos

Nível	Atributos	PVs	Perícias
0	100	inicial*	Inicial**
1	101	+1	-
2	102	+2	+15
3	103	+3	+30
4	104	+4	+45
5	105	+5	+60
6	106	+6	+75
7	107	+7	+90
8	108	+8	+105
9	109	+9	+120
10	110	+10	+135

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.

Pontos de Magia e Heróicos dependem do Kit.



Ordens Árabs

A Irmandade dos Assassinos conhecida dos ocidentais foi fundada no século XII por um sábio árabe chamado Hassam Bem Nabbas, intitulado Homem da Montanha ou Velho da Montanha. Hassam pertencia a um grupo de caçadores de Demônios muito antigo, cujas origens perdem-se no tempo.

Segundo as lendas, os primeiros caçadores de Demônios surgiram na região do Oriente Médio durante o século VI AC, quando os exércitos do rei Babilônico Nabucodonosor destruíram a cidade de Jerusalém, sede do Templo de Salomão. Com a derrota e o controle do Templo nas mãos dos Demônios, muitos caçadores tiveram de se refugiar nas regiões próximas e formaram pequenos grupos que, eventualmente, perderam contato com o Templo Original. Julgando-se os últimos remanescentes do Templo, os guerreiros que fugiram para o Oriente reuniram-se na magnífica Bagdah e prepararam um novo Templo.

Disfarçados (pois não queriam chamar a atenção dos governantes, pois Demônios poderiam estar escondidos entre eles), os Guerreiros do Templo descobriram que o oriente possuía Demônios ainda mais estranhos que nos reinos de Jerusalém. Djinns e Efreetis atacavam os mercadores em suas trajetórias pelo deserto, ou reuniam-se com Feiticeiros para causar a desgraça e a destruição das terras desérticas. Ghouls, Espectros e outros mortos-vivos saíam das areias do deserto à noite para atacar os oásis e as caravanas.

Os guerreiros tornaram-se Sarrah-Senah (ou Sarracenos), caçadores de Demônios e sua fama e poder rapidamente se tornaram legendários. Muitos Magos que compartilhavam dos mesmos ideais da Ordem uniram-se a eles, em especial a Ordem Petra (os Magos bizantinos). Com o passar dos anos e séculos, a Ordem distanciou-se totalmente do Templo de Jerusalém e ape-

sar do pensamento inicial ainda se manter (erradicar da Terra a presença de criaturas impuras), a crença no Deus único havia sido diluída pelo convívio com as tribos nômades da Arábia e Oriente Médio.

SARRACENOS

Somente com a unificação da religião Islâmica no século VI pelo grande profeta é que a Ordem adquiriu novamente uma unidade e estrutura forte. Sob o manto e a proteção de Allah, o único Deus, a Ordem dos Guerreiros estabeleceu-se definitivamente, com o nome de Sarracenos.

Protetores dos Califas e das Mesquitas, os Sarracenos empreenderam a *Jihad* (conceito que imitava o dos Templários) contra os infiéis nas fronteiras dos reinos otomanos, aproveitando a Guerra Santa para dizimar as forças celestiais da Cidade de Prata. Dotados de uma Fé inabalável, os Sarracenos são máquinas de combate mortais. Liderados por Saladino, conquistaram Jerusalém no século XII.

O objetivo por trás dessa conquista era o de reerguer o Templo de Salomão em seu local de origem, mas segundo as novas visões dos Sarracenos. Ao invés disso, tal ato apressou a criação das Cruzadas.

Os Sarracenos não respeitam fronteiras nem as leis do homem. O Alcorão contém todos os ensinamentos e leis que um homem precisa saber para conhecer o paraíso.

SARRACENOS

Tempo de aprendizado: 5 a 7 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 280 pts de Perícia.

Perícias: Herbalismo 20%, Intimidação 40%, Liderança 30%, Montaria 30%, Religião 40%, Sobrevivência (deserto) 50%, Tortura 30%, Adaga Árabe 30/30, Cimitarra Longa 40/30, Esquiva 20%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos 2.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 5 por nível.



Assassinos

Situada no monte Alamout (hoje localizado em uma região sob controle do Irã), ficava a Fortaleza de Alamout, base central da Ordem dos Assassinos. Treinados inicialmente entre os Sarracenos, o líder dos Assassinos, Hassam Bem Nabbas, escolhia e treinava pessoalmente os membros de seu culto.

Composta somente de seres humanos, a Ordem dedica-se exclusivamente à erradicação completa das criaturas sobrenaturais da Terra (Anjos, Demônios e Vampiros, principalmente). Magos que possuam extrema fé islâmica também são aceitos, mas apenas nos graus

mais baixos da Ordem. Pouquíssimos conseguem escalar até uma posição de grande comando, pois ela exige dedicação total por parte do iniciado e os estudos arkanos consomem muito tempo dele.

O termo "assassinato" surgiu com esse grupo. Treinados em localização e extermínio de criaturas sobrenaturais, os Assassinos eram especialistas em infiltrar-se em fortalezas inimigas (ou cidades, ou castelos), eliminar seu alvo e desaparecer como uma sombra. Seus símbolos eram a adaga em forma de lua crescente e os turbantes negros. Também costumavam deixar tulipas negras sobre o travesseiro da vítima, como um aviso de que ela estaria sendo observada de perto pela Ordem.

Os Assassinos resistiram ao tempo e sempre aprimoravam suas técnicas cada vez mais. Utilizando-se de armas de fogo desde quando essas foram inventadas, eles estão sempre com a mais moderna tecnologia disponível, graças à grande fortuna acumulada em todos esses séculos de missões bem sucedidas.

Quando a Fortaleza foi destruída no século XIX, os Assassinos mudaram sua sede para várias cidades diferentes, espalhando-se pelo Oriente e pela Europa. Com grandes contatos em universidades e grandes centros de cultura islâmica, os Assassinos desapareceram para sempre dos olhos das agências de espionagem.

Assassinos

Tempo de aprendizado: 5 a 7 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 300 pts de Perícia.

Perícias: Arrombamento 35%, Camuflagem 25%, Dirfarce 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.

Podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos.

Pontos de FÉ: 0 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Tabela de avanço de nível de Árabes

Nível	Atributos	PVs inicial*	Perícias Inicial**
0	100	inicial*	Inicial**
1	101	+1	-
2	102	+2	+15
3	103	+3	+30
4	104	+4	+45
5	105	+5	+60
6	106	+6	+75
7	107	+7	+90
8	108	+8	+105
9	109	+9	+120
10	110	+10	+135

* $(FR + DEX) / 2$

** $10 \times idade + 5 \times INT$

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.

Pontos de Fé e Heróicos dependem do Kit.



Ordens Hindus

Quando o Templo de Salomão foi quase completamente destruído em 568 AC pelos temidos Demônios de Nabuchadnezzar, muitos Cavaleiros da Ordem tiveram de fugir para sobreviver. Boa parte deles migraram para as Ilhas Gregas; outros tantos acabaram chegando nos reinos árabes e uma terceira parte se aventurou para regiões mais orientais, chegando até os territórios onde hoje ficam a Índia e o Paquistão.

Estabelecidos nesses locais, os Cavaleiros passaram então a enfrentar as criaturas conhecidas como Rakshasas, Demônios poderosíssimos e imortais, com corpo de homem e a cabeça de tigre, que se alimentavam de carne humana (para detalhes sobre os Rakshasas, consulte o livro **VAMPIROS MITOLÓGICOS**).

Após cerca de três ou quatro gerações de caçadores dessas temíveis criaturas, os Guerreiros e Magos do Templo acabaram mesclando muitas crenças dessa região às suas próprias, principalmente em relação aos deuses Hindus.

Com o passar dos séculos, muitos caçadores acabaram migrando para a China, onde desenvolveram técnicas de combate armado e desarmado nos templos (especialmente o Templo de Shaolin) que mais tarde anexaram ao seu treinamento de combate.

Os Guerreiros que permaneceram na Índia e nas regiões próximas continuaram combatendo os Vampiros, mas assim como os Sarracenos, acabaram se distanciando da religião antiga com o passar das gerações. Por volta do século VIII, já estavam quase totalmente dissociados da idéia do Templo de Salomão e muitos deles nem sequer reconheciam qualquer tipo de ligação com o Templo Original.

Com a ajuda de alguns Daiphiri (filhos desses Demônios com mulheres humanas, que herdavam vários poderes vampíricos mas, se treinados pelo templo desde crianças, acabavam tornando-se exímios caçadores), os Guerreiros passaram a organizar-se muito melhor e adotaram o nome de AGNI, em homenagem à deusa do fogo e da purificação.

Muitos caçadores possuíam sangue romani (Cigano) e formaram uma poderosa sociedade entre a Magia e a espada, com o objetivo de caçar criaturas sobrenaturais de todo tipo. Durante o século X, ocorreram as primeiras migrações dos romani da Índia para a Europa. Eles estabeleceram-se em diversas áreas, principalmente na hoje chamada Romênia.

Os ciganos dividem-se em quatro tribos: os Kalderash, os Machavaya, os Lovani e os Churari. Dessas tribos, apenas os caçadores aprenderam a Magia, o tarot cigano e a arte das adivinhações, realizadas pelas Madji (Feiticeiras).

No século XII, os romani enfrentaram o avanço dos muçulmanos, que tentaram impor sua religião na Índia,

e lutaram contra os Sarracenos por muitos séculos, inclusive durante quase todo o período medieval. Foi nesse período que muitas caravanas de ciganos tiveram de partir para a Europa, em uma migração forçada que os ciganos chamaram de *Aresajipe*.

Os Hiotas vivem em comunidades ciganas, muitas vezes nômades, estabelecendo-se em uma cidade e atacando sem piedade todas as criaturas sobrenaturais que conseguirem encontrar. Depois que o trabalho está terminado, mudam-se para outras cidades e vilas.

Hiotas

O Hiota é o guerreiro cigano clássico. Possui habilidades sorrateiras, técnicas de furtividade e espionagens muito apuradas, mas também é um excelente guerreiro quando necessário. Vivem em acampamentos ciganos, espalhados por toda a Europa. Muitos os consideram párias, mas eles não se importam com a opinião dos não-romani. Para eles, a missão e a tribo são a únicas coisas que realmente importam.

Muitos Hiotas possuem contatos com fadas, lobisomens e outras criaturas de Arcádia (que os Romani consideram espíritos da floresta e, como consequência, aliados na caça de Demônios e seres malignos). A maioria dos Hiotas especializou-se em caçar Demônios do Inferno, Anjos Caídos e Vampiros (especialmente os desprezíveis Rakshasa).

Hiotas

Tempo de aprendizado: 5 a 7 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 240 pts de Perícia.

Perícias: Arrombamento 30%, Camuflagem 30%, Disfarces 40%, Empatia 30%, Etiqueta 30%, Furtar Objetos 40%, Furtividade 40%, Manipulação 20%, Religião 30%, Rápier 30/30.

Aprimoramentos: Escolha um destes: Enxergar Auras, Comunicação em Sonhos e Detecção de Magia.

Pontos de FE: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Madji

Madji são as feiticeiras ciganas. Muito valorizadas nos acampamentos, a Madji é reconhecida logo em seu nascimento, por marcas de nascença muito especiais.

As Madji são abençoadas pelas deusas da bondade e não podem ser tocadas pelo mal, desde que se mantenham fiéis às tradições ciganas. As Madji também possuem alguns poderes místicos, adivinhatórios e premonitivos. São capazes de interpretar o tarot, as linhas das mãos, a floresta e os espíritos que as auxiliam em suas missões.

Madji

Tempo de aprendizado: 6 a 8 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 280 pts de Perícia.

Perícias: Alquimia 20%, Arrombamento 20%, Camuflagem 30%, Ciências Proibidas (Ocultismo 20%, Rituais 35%, Tarot 45%), Disfarces 40%, Empatia 30%, Etiqueta 30%, Furtar Objetos 40%, Furtividade 30%, Manipulação 40%, Religião 30%.

Aprimoramentos: Alma Pura, Conhecimentos Arcanos.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Daiphires

Daiphires são os filhos bastardos de Rakshasas e humanas, nascidos de estupros ou abusos e abandonados pela mãe (se ela sobreviveu ao parto). Eles são adotados pelo Templo e treinados, pois a essência vampírica neles contida tornar-se-á uma forte aliada dos caçadores. Possuem Poderes de Rakshasa a partir da puberdade.

Eles vivem cerca de cinco vezes mais do que humanos. Eles envelhecem normalmente até a puberdade, quando diminuem seu envelhecimento e desenvolvem seus Poderes. Geralmente tornam-se caçadores solitários, reunindo-se com os romani para missões mais perigosas.

Daiphires

Tempo de aprendizado: 8 a 10 anos.

Custos: 5 pts de Aprimoramento, 400 pts de Perícia.

Perícias: Arrombamento 25%, Camuflagem 20%, Disfarces 30%, Etiqueta 30%, Furtar Objetos 30%, Furtividade 40%, Manipulação 20%, Montaria 40%, Ocultismo 20%, Religião 30%, Vampiros 50%, Esquiva 40%, Espada Longa 40/40, Adaga 30/40, Briga 40/40.

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (apenas Rakshasa) 3, Caçador de Vampiros.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Tabela de avanço de nível de Hindus

Nível	Atributos	PVs inicial*	Perícias Inicial**
0	100	inicial*	Inicial**
1	101	+1	-
2	102	+2	+15
3	103	+3	+30
4	104	+4	+45
5	105	+5	+60
6	106	+6	+75
7	107	+7	+90
8	108	+8	+105
9	109	+9	+120
10	110	+10	+135

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.

Pontos de Fé, de Magia e Heróicos dependem do Kit.



Iluminados

Os Iluminados fazem parte do segundo Arcanorum desde a sua criação, embora tivessem outro nome. Apesar de sua fundação no século XVIII, os ensinamentos e mistérios praticados nos Iluminados remontam da Antigüidade. Formaram-se por pessoas das mais diversas escolas de Magia, principalmente o Templo de Osíris, as Thules e a Ordem de Salomão, baseada nos preceitos Templários, além de outras pequenas Cabalas que foram sendo agregadas ao longo do tempo.

Seu objetivo principal é deixar a Terra sob o total domínio dos humanos, fechando todos os portais de acesso às outras criaturas, tomando o controle de todas as sociedades do mundo. Utilizam-se de vários métodos para atingir seus objetivos, principalmente forças federais e agentes secretos mundanos.

Ramificaram-se em um sem-número de Ordens Secretas, cada uma adaptada às condições de tempo e local. Essas Ordens são tão numerosas que seria impossível nomear todas. Entre elas temos a Carbonária Italiana, a Máfia, a Klu-Klux-Klan, o Pentágono, todo o comando do FBI, os Iluministas ou os Iluminados da Baviera. Como era de se esperar, muitas delas acabaram brigando entre si, com inimizades eternas e conflitos que duram até os dias de hoje (ou talvez seja somente um estratagema dos Mestres Iluminados... quem pode saber com certeza?). Basicamente todos os membros do Arcanorum consideram-se como parte dos Iluminados, salvo algumas exceções, e os Iluminados consideram-se chefes do Arcanorum (o que irrita consideravelmente outras ordens mais antigas).

Os Iluminados podem ser usados pelo Mestre como heróis ou vilões, dependendo de qual facção os Personagens pertençam. Muitas vezes, um grupo realiza missões para outras facções como favores para Mestres de grau superior (e às vezes nem sabem com certeza para quem estão trabalhando).

Eles são a única Sociedade Secreta composta quase que exclusivamente por humanos, sem a participação de Magos. Está dividida em milhares de organizações menores, chamadas Lojas, compostas de dezenas, ou até centenas de pessoas. É, de longe, a maior Ordem Secreta da Terra, embora apenas os membros mais graduados dos Iluminados tenham acesso ao Arcanorum.

Iluminados

Tempo de aprendizado: 3 a 5 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 200 pts de Perícia.

Perícias: Ciências (História 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Demônios 25% e Ocultismo 35%), Interrogatório 30%, Intimidação 40%, Legislação 30%, Ler e Escrever (idioma nativo) 30%, Liderança 30%, Manipulação 40%, Religião 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2.

Iluminados Conhecidos

GERAL

Benjamin Franklin, Buffalo Bill Cody, Davey Crockett, Charles Lindbergh, John Glenn (*astronauta*), Ty Cobb (*basebol*), Sugar Ray Robinson (*boxe*).

EXPLORADORES

Lewis and Clark, Cpt. James Cook, Lord Minto (*governador da Índia*), Sir Stamford Raffles (*fundador de Cingapura*).

MILITARES

George C. Marshall, Douglas MacArthur.

POLÍTICA e Negócios

Henry Ford (*fundador da Ford Motor Company*), Charles Hilton (*fundador do cadeia de hotéis Hilton*), André Citroen (*fundador da Citroen Motor Car Co.*), Cel. Harland Sanders (*Kentucky Fried Chicken*), Morris Sachs (*Sachs 5th Ave*).

LITERATURA

Sir Winston Churchill, Sir Arthur Conan Doyle, Alex Haley, Alexander Pope, Sir Walter Scott, Mark Twain, Oscar Wilde, Winfield Lovcraft.

CRIDADORES de Monumentos

Alexander Eiffel, Christopher Wren (*Catedral de St. Pauls*), James Smithson (*fundador do Instituto Smithsonian*).

COMPOSITORES CLÁSSICOS

Irving Berlin, Ludwig van Beethoven, Franz Haydn, Wolfgang Mozart, Hans Schuler.

COMPOSITORES POPULARES

Roy Rogers, Louis Armstrong, Nat King Cole.

ENTRETENIMENTO

Ernest Borgnine, Cecil B. DeMille (*ator, roteirista e diretor*), Glenn Ford, Douglas Fairbanks, Clark Gable, Oliver Hardy, Groucho Marx, Harry Houdini, Tom Mix, Tyrone Power, Richard Pryor, Peter Sellers, John Wayne, Billy Wilder.

INVENTORES e Cientistas

Samuel Colt, Sir Alexander Fleming (*descobridor da penicilina*), Jacques and Joseph Montgolfier (*inventores do balão de ar quente*), James Watt.

PRESIDENTES AMERICANOS

George Washington, James Monroe, Andrew Jackson, James Polk, James Garfield, James Buchanan, Andrew Johnson, William McKinley, Theodore Roosevelt, Howard Taft, Warren Harding, Franklin Roosevelt, Harry Truman, Gerald Ford.

Gráus da Ordem

Basicamente, os Templários do século XX organizam-se em *Células*, ou seja: pequenos grupos de quatro a dez membros, de acordo com a missão. As *Células* podem variar de tamanho e até mesmo seus membros, pois é constante a troca de Cavaleiros entre cidades, para a realização de missões especiais. Cada *Célula* funciona isoladamente, ou em conjunto com outras, para dar à equipe maior versatilidade e ao mesmo tempo impedir o inimigo de obter conhecimentos profundos sobre a Ordem, caso uma *Célula* seja desativada ou destruída. Membros remanescentes de missões são redirecionados para outras cidades e *Células*, para manter as equipes sempre recicladas. Templários passam por extenso treinamento militar quando não estão em missões.

Grão Mestre

O Chefe absoluto da Ordem. Respondia única e diretamente para o papa.

Senescal

Agia como consultor e *expert* para os Templários. Poderiam haver vários Senescais dentro da Ordem, de acordo com os campos de interesse dos Cavaleiros e com as situações de momento. Senescais conheciam o território, costumes, população e cultura dos locais onde estavam as principais bases e fortalezas.

Comandante do Reino de Jerusalém

Apesar do nome, poderia estar situado em qualquer província (apenas os primeiros comandantes estavam em Jerusalém). Comandante encarregado de proteger e organizar militarmente uma província. Respondia diretamente para o Grão Mestre e possuía poderes totais dentro de sua jurisdição. A partir do século XIX, os Templários adotaram três Comandantes com iguais poderes para cada região.

Comandante da Cidade de Jerusalém

Este era o encarregado da proteção e organização de uma cidade (originalmente a própria Jerusalém). Comanda os grupos especiais e operações de caça e extermínio. A partir do século XX, ficaram designados três comandantes para cada cidade grande ou capital (ver descrição abaixo).

Comandante de Trípoli e Antióquia

Tinham as mesmas atribuições do Comandante de Jerusalém, mas para as respectivas cidades. No decorrer do tempo, os três postos de comando foram sendo utilizados em todas as principais cidades, e tornou-se um título (Jerusalém, Trípoli e Antióquia, nessa ordem), indicando o posto dos comandantes principais dentro de uma cidade/fortificação.

Drapier

O Drapier era responsável pelas armas e armaduras. No século XX, passou a cuidar dos equipamentos, armamentos, veículos e munições. Geralmente cada Casamata templária possui dois ou três Drapiers (embora quase todos os Cavaleiros conheçam os procedimentos de manutenção).

Comandante de Casas

Tenentes que coordenam cada uma das Casamatas. Respondem diretamente para os Comandantes da Cidade onde estão localizados.

Comandante dos Cavaleiros

É o líder de cada *Célula* (grupo de seis Cavaleiros Templários), responsável pelo contato entre as *Células* e a Casamata. É ele quem recebe as missões e faz os relatórios.

Cavaleiros Templários

Nome dado a cada membro de uma *Célula*. Os Templários organizam-se em pequenos grupos (de 4 a 10 agentes) de modo a tornar as ações desses grupos ágeis. As informações são liberadas apenas o necessário (para a própria segurança do agente, pois ele pode ser submetido a torturas místicas ou outros poderes sobrenaturais, então é melhor que ele não saiba exatamente tudo o que está se passando).

Grão Mestres Templários (1118-1314)

1118-1136 Hugues de Payens
1136-1146 Robert de Craon
1146-1149 Everard des Barres
1149-1153 Bernard de Trem lai
1153-1156 Andre de Montbard
1156-1169 Bertrand de Blanchefort
1169-1171 Philip de Milly
1171-1179 Odo de St Amand
1179-1184 Arnold de Toroga
1185-1189 Gerard de Ridfort
1191-1193 Robert de Sable
1193-1200 Gilbert Erail
1201-1208 Philip de Plessiez
1209-1219 William de Chartres
1219-1230 Pedro de Montaigu
(??)-1244 Armond de Perigord
1245-1247 Richard de Bures
1247-1250 William de Sonnac
1250-1256 Reynald de Vichiers
1256-1273 Thomas Berard
1273-1291 William de Beaujeu
1291-1293 Tibald de Gaudin
1293-1314 Jacques DeMolay

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, obviamente trata-se do 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 estes 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 ou PSI ou qualquer outro tipo de poderes fica exclusivamente a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Campanha que deseja mestrar. Este Aprimoramento é vetado para as classe Iluminados.

- 1 Ponto: Seguidor. O Personagem possui 1 ponto de Fé.
- 2 Pontos: Fiel. O Personagem possui 2 pontos de Fé.
- 3 Pontos: Entusiasta. Possui 3 pontos de Fé.
- 4 Pontos: Fanático. Possui 5 pontos de Fé.
- 5 Pontos: Radical. Possui 7 pontos de Fé.

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, assumo que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranquilo 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 cumprir 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 Templário 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. Sebastião 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 Sebastião, repelidos pela força divina.

Aumento de Atributos Físicos

O Templário 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 Templário 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 Templário 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 Templário.

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 este 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 algum santo 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.



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 balas, enfrentar diversos capangas de um criminoso e outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Porque 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. 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. Desta forma, um Cavaleiro com 50 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito Orcs de uma vez só, como em um RPG de Fantasy, 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. Outras 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 jovem sai de seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certo 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. 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 consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

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 neste tipo de Campanha tendo portanto os mesmos direitos dos heróis.

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).

Aprimoramentos

Pode-se comprar Pontos Heróicos como se fossem Aprimoramentos. Recomenda-se que apenas Personagens realmente heróicos tenham esse direito.

Personagens que recebem Pontos Heróicos de acordo com o nível (no caso, quase todos os Templários) NÃO podem usar este Aprimoramento em NENHUMA hipótese.

- 1 Ponto: Corajoso. Ganha 5 Pontos Heróicos.
- 2 Pontos: Valoroso. Recebe 10 Pontos Heróicos.
- 3 Pontos: Intrépido. Possui 15 Pontos Heróicos.
- 4 Pontos: Herói. Tem 20 Pontos Heróicos.

Equipamentos

Tanto os Jogadores quanto o Mestre devem ter em mente que este é um jogo ambientado na Idade Média. Todos os equipamentos devem ser compatíveis com a época escolhida pelo Mestre para começar a campanha.

Cabe ao Mestre estabelecer os critérios monetários. Até mesmo porque o sistema financeiro da Idade Média era uma bagunça de fazer inveja aos economistas de hoje.

Existiam cerca de 300 tipos diferentes de moedas em circulação pela Europa (o equivalente a cada vila possuir seu próprio padrão monetário, assim como pesos e medidas). As principais moedas eram Libra inglesa, Dobrões espanhóis, Escudos portugueses e Florins.

Isso evita distorções de preços e valores de missões e recompensas. Normalmente os Jogadores estarão mais preocupados com outras coisas (sobreviver, por exemplo) do que com dinheiro.

Mas se for necessário, o Mestre deve definir um sistema monetário e assumir que os jogadores possuem uma quantidade de dinheiro. Geralmente o jogador pedirá para comprar ou obter tal item e o Mestre dará ou não autorização para isto.

Lista de equipamentos básicos

Aljava	Instrumentos de Tortura
Ampulheta	Lanterna
Anel de assinatura	Lente de Aumento
Apito	Livros e Mapas
Backpack	Manto
Balde	Martelo e talho
Barril, grande	Pá
Barril, pequeno	Papel
Barraca	Papiro
Bíblia	Pena para escrita
Cadeados	Pregos
Capa	Rede de pesca
Cesta	Roupas simples
Cinto ou Cinturão	Sabão
Cobertores de inverno	Saco, grande
Cobertores leves	Saco, médio
Copo ou Cálice	Saco, pequeno
Corda	Saco para sela
Correntes	Sacola
Cruz	Sapatos para neve
Espelho	Sela
Frasco de Água Benta	Sino
Frasco de Óleo	Tela de pintura
Frasco de Perfume	Tenda
Frasco de Cerveja	Tinta
Frasco de Vinho	Toalha
Gancho de Alpinismo	Tubo para mapas
Garrafas	Vara de pescar
Giz	Vela

Lista de Armas

Arma	dano
Adaga, Faca ou Punhal	1d4
Arco e Flechas	1d6 ou 1d8
Besta	1d6+2
Besta de mão	1d6
Cajado ou Bastão	1d6
Chicote ou Corrente	1d4
Dardo	1d3
Espada curta	1d6
Espada de duas mãos	1d10
Espada longa	1d8
Estilingue	1d3
Flail (mangual)	1d6+1
Foice	1d8
Funda	1
Lança de mão	1d6
Lança	2d6
Maça	1d6
Montante	3d6
Machado de Arremesso	1d4+1
Machado de Batalha	1d6+2
Martelo de Combate	1d6 ou 1d6+2
Morningstar	1d6+1
Rapier	1d6+2
Sabre	1d6+2
Tridente	1d6
Zarabatana	1d3

Uma lista com quase 300 armas diferentes, com ilustrações e descrições detalhadas pode ser encontrada no suplemento chamado GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Lista de Armaduras

Não esquecer que o bônus de proteção vêm acompanhados de penalidades em Destreza e Agilidade. A tabela mostra tais penalidades nessa ordem e devem ser aplicada aos Atributos e seus respectivos Testes sempre que o Personagem estiver usando a armadura. Caso uma armadura reduza um Atributo abaixo de 5, o Personagem não é capaz de utilizá-la.

Armadura	Proteção	Penalidade
Corselete de Tecido	1	-1/0
Corselete de Couro	1	-1/0
Corselete de Couro Reforçado	1	-1/-1
Armadura de Anéis	2	-1/-2
Camisa de Malha	3	-1/-3
Cota de Malha	3	-4/-3
Armadura de Placas	5	-2/-4
Armadura de Batalha	5	-3/-6
Armadura de Batalha Completa	6	-9/-7
Escudo leve	+1	

Fortalezas

Templo de Jerusalém

O Templo de Jerusalém original foi construído pelo próprio Mago Salomão, quando ele mandou trazer do Egito a Arca da Aliança (a arca que continha os dez mandamentos, tábuas que diziam ser capazes de controlar os homens e os Anjos da Cidade de Prata). Para guardá-la e protegê-la dos Anjos e Demônios, os guerreiros de Salomão construíram um santuário sobre uma das maiores e mais poderosas Megas (locais onde a Magia sofre sérios problemas por causa de linhas espirituais) da Terra. O Templo ficou conhecido como *Bet Yehovah* (a casa de Jeovah) e sede da Ordem de Salomão durante mais de 400 anos, até que o rei Nabucodonosor da Babilônia invadiu Jerusalém e destruiu completamente o Templo, mas não conseguiu capturar a Arca com os dez mandamentos (alguns Guerreiros da Ordem conseguiram fugir com ela para algum lugar do Egito, onde fundaram a Ordem dos Protetores da Arca da Santa Aliança, com a missão de proteger as tábuas da lei).

O Templo foi quase completamente destruído na batalha, e Nabuchadnezzar mandou erigir um templo dedicado aos deuses de Tenebras no local. O Templo de *Zorobabel*, como foi chamado, era muito inferior ao original e séculos mais tarde foi posto abaixo pelos romanos (Titus, em 70 DC).

Masada

Masada era uma fortaleza muito antiga, contruída pelo rei Herodes, que reinou de 37 AC a 4 DC. A fortaleza possuía dois palácios, doze grandes cisternas, uma sinagoga e muitas outras estruturas, incluindo um muro quase impenetrável. Foi construído como um refúgio de ataques dos egípcios.

Quando o rei Herodes morreu, tropas romanas ocuparam Masada até serem derrotados, em 66 DC, por rebeldes. Os romanos estavam em guerra com os Judeus e Titus, filho do imperador Vespasian, matou e escravizou milhares de judeus envolvidos nas rebeliões. Os 960 sobreviventes, homens, mulheres e crianças, fugiram para Masada, que tornou-se o último refúgio dos rebeldes. Em 75 DC, Flavius Silva enviou suas tropas para Masada, onde ergueram um cerco composto de oito tropas. Masada era muito bem protegido e sua localização impedia que os soldados escalassem as encostas para atacá-los. Os romanos demoraram sete meses para conseguir encontrar brechas na defesa da fortaleza, mas quando finalmente conseguiram derrubar os portões, não encontraram os gritos de desespero e pânico, não ouviram um som sequer. Todos os 960 moradores de Masada cometeram suicídio, como um protesto final: antes mortos do que escravos.

Europa 1302

— Limites do Império
• Cidades Principais
0 2 4 6 8 10
Dias de Viagem a cavalo



A fortaleza permaneceu deserta por muitos séculos, pois histórias de assombrações e espectros tornaram-se freqüentes e poucas tropas enviadas para Masada conseguiram voltar com sua sanidade intacta.

Apenas no século XIII os Templários conseguiram desvendar o mistério de Masada. Os espectros dos antigos habitantes da fortaleza (ainda eram cerca de 60 deles) ainda estavam nas muralhas e foram necessários vários Exorcistas e Feiticeiros para convencê-los de que os Templários não eram ameaça. A partir do século XIV, Masada foi ocupado pelos Templários e pelos Hospitaleiros, que permaneceram na fortaleza até o século XVI.

Com o passar dos tempos, quase todos os espíritos deixaram o local. No final do século XX, seu número deve estar em torno de 10 e se de fato existirem, seu poder e conhecimento não podem ser descritos em termos humanos.

Camelot

Camelot era a base principal dos Cavaleiros da Ordem do Graal durante os séculos V e VI. Construído segundo especificações romanas, era uma fortificação muito simples, constituída de quatro torres principais, o castelo e alguns pátios utilizados em discursos proferidos pelo rei ou por seus conselheiros.

O castelo era relativamente grande para os padrões da Baixa Idade Média e possuía um salão principal, onde ficava a Távola Redonda, capaz de abrigar os 150 cavaleiros do rei Arthur e onde eram realizadas a grande maioria das reuniões da Ordem do Graal.

Sua principal defesa é sua localização. Graças ao enorme poder de Merlin, desde meados da Idade Média, o paradeiro exato de Camelot é desconhecido.

Fortaleza de Rhodes

Construído no século XIV, o Castelo de Rhodes foi a base de operações dos Cavaleiros de Rhodes (também conhecidos como Cavaleiros de St. John of Jerusalém). Continha cerca de 200 quartos e poderia hospedar cerca de 900 soldados. Possuía um porto gigantesco, onde a frota naval hospitalária ficava para reparos ou entre missões. A marina poderia abrigar até 30 barcos de tamanho médio.

Os Cavaleiros governaram Rhodes durante 213 anos e transformaram a Ilha de Rhodes em um centro comercial e mercantil, com navios chegando do Oriente e da África e partindo para o Norte da Europa com especiarias protegidos pelos Hospitalários (o que ajudou a construir a enorme fortuna Templária).

A cidade de Rhodes (onde ficava o Castelo) era dividida em sete bairros, chamados Tongues (línguas): Provence, Auvergne, França, Itália, Inglaterra, Espanha e Alemanha. Em cada bairro estavam tavernas e hotéis dedicados aos cavaleiros dessas regiões, que evitavam se misturar. Cada vila era governada por um *Bailiff*, que respondia diretamente para os Comandantes Hospitalários.

A fortaleza foi destruída em 1523 pelos turcos e reconstruída no século XX, onde tornou-se base dos Templários, escondida sob a fachada de um luxuoso hotel cinco estrelas.

Alamut

O Castelo de Alamut foi construído em 1090 DC, em uma região conhecida por Daylan, perto do mar Cáspio. Pertencente a uma ordem de Sarracenos, o forte demorou quase sete anos para ser construído. Como a região pertencia aos fanáticos xiitas, muitos deles foram contratados para a construção do castelo assim como foram selecionados como aprendizes após o término da construção da fortaleza o que permitiu que o grupo fosse sendo dominado lentamente pela religião muçulmana fundamentalista. Em 1120, já era praticamente a religião dominante. Antes do século XIII era a única religião.

O fanatismo religioso, aliado às técnicas mortais de combate aprendidas dos Cavaleiros Templários, tornou os Assassinos uma seita temida e respeitada em todo o Oriente Médio.

Alamut está localizado nas montanhas Alborz, a noroeste de Teerã. O castelo fica no topo de uma colina rochosa, protegido praticamente de todos os lados contra invasores e só pode ser alcançado através de um caminho estreito que contorna a montanha. Naturalmente, o caminho é totalmente visível das torres do castelo e levava-se cerca de 2 horas para se percorrê-lo a pé. As elevadas muralhas protegem uma vila, uma mesquita e diversos armazéns, bem como um acampamento de treinos militares. No centro de Alamut fica um jardim muito bem cuidado, chamado pelos Assassinos de *Pedraço do Jardim do Paraíso*.

Em 1256, os mongóis, aliados a soldados chineses, enfrentaram o castelo dos Assassinos por meses a fio, utilizando Magias e técnicas de engenharia avançadas, conseguiram colocar a fortaleza abaixo. Muitos dos Assassinos conseguiram fugir, mas a fortaleza foi completamente destruída.

A partir desse período, os Assassinos passaram a reunir-se em mesquitas, tornando-se uma sociedade secreta dentro do Islã, mas sem nenhuma base central. Tradicionalmente, os Assassinos utilizam a palavra Alamut para designar a sua principal base dentro de uma região.

A Rocha de Malta

Em março de 1530, o Imperador Carlos V, da Espanha, ofereceu aos Cavaleiros de Rhodes a Ilha de Malta. Eles estavam sem uma base principal há sete anos, desde que os turcos liderados por Suleiman I invadiram e destruíram o Castelo de Rhodes. O Grão Mestre da Ordem, Phillippe Villiers enviou uma comissão para verificar a ilha e constatou que Malta era formada em grande parte por rochas, mas com uma grande área capaz de sustentar campos de plantações.

Os Templários dividiram a ilha em vários setores e construíram dois castelos, que os habitantes utilizavam-se durante ataques de corsários. Malta possuía dois grandes portos, capazes de abrigar grandes barcos e no século XX, tornou-se uma ilha bastante frequentada por turistas, que nem sequer desconfiam do verdadeiro propósito das instalações existentes no local.

Idéias para Aventuras

Em **TEMPLÁRIOS**, as possibilidades de Aventuras são muito grandes, pois este livro acrescenta uma nova visão ao universo de Arkanun/Trevas composta por aqueles que caçam as criaturas sobrenaturais em diversas formas.

A seguir fornecemos algumas idéias que podem ser desenvolvidas pelo Mestre para suas Campanhas. Note que muitas destas sugestões podem ser usadas em conjunto.

Regra número Um

Mude o que quiser deste livro. Assim você garante sempre que o fator desconhecido esteja presente em sua Campanha. Nunca deixe os Jogadores pensarem que possuem tudo sob controle e sempre acrescente elementos novos em suas histórias.

Templo de Salomão

Existem muitas Campanhas possíveis envolvendo o Templo de Salomão. Desde a luta permanente dos magos e guerreiros contra os Demônios de Arkanun e Feiticeiros necromantes (especialmente a Ordem de Tenebras e as criaturas de Arcádia) até intrigas dentro da própria Ordem (envolvendo grupos de caça aos Magos e grupos que apoiam o Arkanun Arcanorum).

Segundo algumas lendas, alguns Nephelins (híbridos de Humanos e Anjos) estão infiltrados no Templo de Salomão, usando a Ordem para seus próprios interesses, como peças no Xadrez Celestial entre Anjos e Demônios, o que pode vir a confrontar diretamente interesses de outros Grão-Mestres.

Magos

A política do Arkanun Arcanorum já deve mantê-los suficientemente encrocados, ainda mais se os Personagens fizerem parte de grupos que viajam entre as cidades com o objetivo de julgar questões e disputas entre Magos. Além das criaturas sobrenaturais que a Ordem enfrenta, os Magos estão sujeitos à vingança de outros Magos poderosos (dentro da Ordem), ataques de muçulmanos, à Peste Negra, à Inquisição, à Igreja (infiltrada pelos Anjos Caídos de Avignon) e aos próprios Templários (muitas outras Ordens consideram os feiticeiros como inimigos).

Guerreiros

Uma vida de aventuras nômades faz parte da realidade de muitos desses Guerreiros. São considerados heróis por onde passam, enfrentando diversos tipos de inimigos (Vampiros, orcs, trolls, monstros que vivem no interior de florestas, gigantes e outras criaturas). Possuem muito contato com as criaturas de Arcádia e muitas vezes são ajudados por elfos e anões provenientes desse mundo. Muitos grupos já fizeram incursões em Arcádia, deparando-se com toda sorte de criaturas mitológicas, algumas boas, outras maléficas.

Guerreiros também apreciam a companhia de espíões, assassinos e outros especialistas, bem como Exorcistas, Demonologistas (mas apenas os voltados para a erradicação desses seres) são bem vindos no grupo. Uma Campanha de Guerreiros pode até mesmo contar com a ajuda de Cabalas de Magos, pois muitos desses grupos ainda estão presos aos antigos ensinamentos, que dizem que mundanos e místicos podem auxiliar-se contra um mal comum.

Algumas vezes, grupos desse tipo constroem (ou adquirem) um castelo ou torre em uma cidade ou próxima dela e tornam-se defensores desse vilarejo (e muitas vezes protetores do próprio governante), mas ao mesmo tempo, passam a envolverem-se em disputas políticas (seja com a Igreja, seja com reinos vizinhos).

Ordem do Graal

A Inglaterra enfrenta grandes problemas no século XIV. De um lado, conflitos com a França envolvendo a Guerra dos 100 anos e por outro lado, guerras sangrentas contra o reino da Escócia, cujos exércitos são liderados por um guerreiro invencível de nome William Wallace.

A Ordem do Graal ainda possui alguns inimigos muito poderosos no século XIV, como Morgana Le Fey e algumas de suas Feiticeiras aprendizes (que apesar do nome, dominam a Magia há quase duzentos anos), junto com seus espíões, cavaleiros negros, orcs, ogres e trolls.

A Ordem ainda precisa se preocupar com os diversos portais da Britânia para Arcádia (as lendas a respeito de elfos, gnomos e outras criaturas fantásticas assolando as florestas inglesas são muito numerosas nesse período), sem contar investidas da Ordem Corrosiva e da Ordem de Tenebras, com suas constantes tentativas de envenenar Londres.

Paladinos

A vida de um Paladino nunca é fácil. Levam a caridade cristã aos vilarejos mais distantes e enfrentam qualquer tipo de inimigos que Satã enviar para testá-lo. Os Paladinos sempre recebem auxílio da Igreja (e dos Anjos) por onde quer que vão, ao mesmo tempo nunca podem recusar um pedido de ajuda.

Os Paladinos não são exatamente caçadores de Demônios (embora atuem sempre que necessário) e muitas situações interessantes poderão surgir do *roleplay* entre os Personagens com ideologias diferentes.

Templários e Hospitalários

A vida de um Cavaleiro Templário é regida por combates, pela honra e pela necessidade de se cumprir ordens divinas. A guerra com os pagãos reúne esses três itens e se durante os confrontos com esses exércitos amaldiçoados for possível reunir fortunas, melhor ainda.

Os Templários podem dividir sua Campanha em diversos níveis: desde o Cavaleiro que enfrenta as batalhas com a própria espada, ajuda a derrubar cercos e muralhas e caminha por entre as chamas da cidadela derrotada, até o Senescal, líder Templário responsável por organizar e executar essas operações, quase como um grande jogo de estratégia, passando por administradores das terras conquistadas (conquistá-las é apenas o começo... é preciso manter as terras adquiridas da vingança dos derrotados).

Outro foco interessante é a Igreja. Dominada pelos Anjos Caídos, os papas de Avignon passaram a temer os Cavaleiros do Templo, pois seu poder e sua organização começavam a ameaçar os planos desses religiosos e uma batalha política estava prestes a explodir. Muitos Templários tiveram de enfrentar seus irmãos Inquisidores por causa desses problemas políticos, como se os inimigos que tivessem não fossem poderosos o suficiente...

Ordem de Malta

A Ordem de Malta enfoca um diferente ponto de vista nas batalhas entre cristãos e muçulmanos. O mar Egeu tornou-se um importantíssimo ponto estratégico na guerra e muitos portais para Arcádia (especialmente a Velha Arcádia) ainda existem. A Campanha focada na Ordem de Malta lida com piratas, corsários e navios muçulmanos, ao mesmo tempo em que utiliza-se de criaturas da mitologia grega, ilhas desconhecidas, com seus habitantes estranhos, torres abandonadas (ou não tão abandonadas assim), monstros marinhos, maldições de deuses e a perigosa proximidade com as terras da África.

A Ordem de Malta possuía postos avançados em quase todos os portos importantes da Idade Média, incluindo Cairo, Alexandria, Cartago, Atenas e algumas cidades próximas a Jerusalém, portanto Campanhas envolvendo mercadores cristãos, especiarias e transportes de estranhas cargas também podem ser utilizadas..

Servos de Baphomet

Uma das Ordens mais controversas da Antiguidade, os Templários desse pequeno grupo foi impiedosamente caçado por quase todas as outras Ordens Cristãs, incluindo todos os grupos de Inquisidores e boa parte dos próprios Templários. Uma das Ordens mais envolvidas com demonologistas e com Necromânticos, enfrentam os Demônios em seu próprio campo de batalha. Muitos deles recebem poderes especiais dos Demônios para que possam enfrentar a ameaça no próprio mundo de Ark-a-nun, através de poderosos Rituais.

Os inimigos principais desta Campanha são os adoradores de Luvithy, a Irmandade de Tenebras e os DeathKnights. Os principais aliados são os Magos das Sombras, cuja principal fortaleza fica nos reinos húngaros.

Assassinos

Assassinos costumam aparecer mais em Campanhas como NPCs e antagonistas, pois seria muito complicado fazer com que eles se reunissem com qualquer grupo na qual tivesse a presença de infieis. Seus princi-

pais aliados são os Magos das Ordens Mármore, Pyros e Petros, especialmente porque são eles quem fornecem armas de Hadjar (o lendário metal negro capaz de destruir um Anjo Católico para sempre).

Assassinos passam a maior parte de seu tempo em missões de treinamento ou caçada e seus alvos principais, ao contrário do que as lendas propagam, são os próprios Demônios árabes ("limpar primeiro a própria casa, depois agir com relação aos vizinhos" - antigo provérbio árabe) incluindo Vampiros Asimani (africanos), múmias egípcias, Shar, Ghouls, e principalmente as legiões de Seddin, Sebbiti, Shamash, Iblis-al-quadim e Éblis (para detalhes sobre estes e outros Demônios, consulte o livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA).

Hiotas

Provenientes da Índia, os Hiotas passam grande parte de seu tempo auxiliando a AGNI no combate aos Demônios Rakshasa, aos adoradores de Kali e a outros monstros Cthonianos (entidades malignas que vivem nos reinos negros de Spiritum e do Sonhar) que porventura consigam escapar através dos portais dos pesadelos.

Hiotas, além de possuírem acesso a muitos itens mágicos especialmente designados pelos ciganos e pelos faquires, sempre contam com a presença de sábios de um desses grupos (capazes de leitura de tarot e de outras formas de adivinhação e previsão, extremamente úteis para caçadores de Demônios).

Brasil

Diz a tradição que o nome Brasil vem do pau-brasil, madeira cor-de-rosa. Mas a tradição é insuficiente quando se sabe que desde 1339 o nome Brasil aparece em mapas. No século XIV, os planisférios dos cartógrafos Mediceu, Solleri, Pinelli e Branco mostravam uma ilha Brasil, sempre a Oeste dos Açores. O historiador brasileiro Sérgio Buarque de Holanda acreditava que a origem do nome é uma lenda céltica que fala de uma "terra de delícias", vista entre as nuvens.

A primeira carta geográfica onde aparecem referências seguras ao Brasil real é o mapa de Cantino. Nele podem ver-se papagaios, florestas e o contorno do litoral a Norte e a Sueste. O trabalho foi encomendado pelo espião italiano Alberto Cantino, em 1502, a um cartógrafo de Lisboa e enviado ao seu senhor, o duque de Ferrara. A forma como foi feito é um mistério. Afinal, as únicas viagens oficiais de espanhóis e portugueses ao Brasil até 1502 foram as de Vicente Pinzón, ao estuário do Amazonas, e de Pedro Álvares Cabral, até onde hoje é a Bahia. Como explicar, então, a presença, na carta, do desenho do litoral?

Fruto provável de um suborno do cartógrafo, a avaliar pela conta apresentada por Cantino ao duque, o mapa torna claro que já havia conhecimento profundo das terras a Oeste do Atlântico. Além de 4000 quilômetros de litoral brasileiro, aparecem no mapa a Florida, a Terra Nova (hoje Canadá) e a Groenlândia. Historiadores portugueses modernos, como Jorge Couto e Luciano

Pereira da Silva, acham que Duarte Pacheco Pereira, o navegador que negociou Tordesilhas e autor do livro *Esmeraldo de Situ Orbis*, sobre as navegações portuguesas, escrito em 1505, deixou indicações de que esteve no Brasil. Teria visitado a costa do Maranhão e a Foz do Amazonas, em 1498, quatro anos depois de Tordesilhas. Mesmo assim, há questões não respondidas a respeito do mapa de Cantino. A única certeza é que entre a versão oficial e os fatos reais agiam em sigilo os Cavaleiros da Ordem de Aviz (às vezes mencionados como Ordem de Cristo), cuja documentação nunca foi encontrada.

Desde 1339 que o nome do Brasil aparece em mapas e planisférios. Os portugueses sabiam muito mais sobre as terras situadas a Oeste do que reconheciam publicamente. O continente sul-americano não foi descoberto por acaso. O que estas terras maravilhosas poderiam oferecer aos Cavaleiros?

TEMPLÁRIOS + ARKANUN

Inimigos naturais na maior parte do tempo, Magos e Cavaleiros podem ter uma gama enorme de situações que possibilitem encontros interessantes entre os Templários e o Arkanun Arcanorum (tanto como aliados quanto como inimigos).

Para os Jogadores de Arkanun, as Ordens deste livro poderão ser usadas como adversários fabulosos e caçadores incansáveis. Por outro lado, às vezes as ameaças são tão grandes que é necessário colocar de lado diferenças entre Feiticeiros e Guerreiros.

TEMPLÁRIOS + ANJOS

Os Nephalins e os Obscuri Nimbus são os principais pontos de ligação entre estes dois RPGs. A Cidade de Prata, localizada em Paradísia sobre o Monte Vaticano, controla com mãos de ferro toda a história religiosa de nosso planeta, desde a expansão do Império Romano até os dias de hoje.

ANJOS traz também os Anjos Captares, caçadores de Demônios que auxiliam os Templários em tempos de crise, bem como os Anjos da Guarda, Protetores e Anjos Cabalísticos. Conheça a verdade por trás das intrigas entre os papas de Roma e de Avignon, bem como as bases do Xadrez Celestial, responsável pela formação do primeiro Templo de Jerusalém.

TEMPLÁRIOS + DEMÔNIOS

Demônios são a principal ameaça para os Templários, estejam na forma em que estiverem. Com estes livros, o Mestre será capaz de detalhar os grandes oponentes das Ordens, seus objetivos e as forças que as movimentam. Ainda traz uma série de NPCs importantes, que podem ser utilizados pelo Mestre como Antagonistas de suas Campanhas, não importando a época e o local onde ela esteja sendo conduzida.

Os Poderes Demoníacos também são extremamente úteis, principalmente para os servos de Baphomet, que podem adquiri-los através de Rituais e pactos com Baphomet, o sábio.

TEMPLÁRIOS + VAMPIROS

Os Hiotas e os Assassinos foram grandes caçadores de Vampiros durante a Idade Média (e até os dias de hoje), principalmente os Asimani e os Rakshasas e este livro fornecerá ao Mestre poderosa ajuda na descrição dos hábitos de caça e defesa dessas criaturas sobrenaturais. Além disso, Campanhas envolvendo Vampiros Strigoi e os Cruzados são favoritas entre os Mestres, principalmente a Campanha envolvendo Nathanael Van Hooves, líder Templário da região de Flandres que foi transformado em Vampiro e agora procura vingança contra a Ordem que o abandonou.

Existem muitas ligações entre a raça de Vampiros chamada de Sábios e os Templários espanhóis, bem como a constante disputa entre as Brujas (principalmente através dos Demônios Aquel e Leonardo) e os caçadores.

TEMPLÁRIOS + TREVAS

Ideal para Mestres que desejem ambientar suas Campanhas em um mundo moderno. TREVAS traz a posição do Arkanun Arcanorum nos dias de hoje, com as relações entre as Ordens de Magos e as criaturas sobrenaturais que sobreviveram ao século XX.

TEMPLÁRIOS + INVASÃO

Apesar de INVASÃO estar totalmente voltado para ficção científica, ele contém muitos capítulos que podem interessar ao Mestre e aos Jogadores de uma campanha de caçadores (quem disse que caçadores não podem ter certas vantagens também?). O capítulo sobre PSI, por exemplo, lida com poderes mentais que podem ser usados para a criação de caçadores telepatas, pirocinéticos, médiuns e outros; o capítulo de Cibernéticos e Equipamentos vai certamente criar um novo universo de possibilidades, tanto para os caçadores quanto para os caçados (não pessoalmente, mas através de seus auxiliares e capangas).

Além disso, apresentamos também o Umbr Domini, equipe especial criada pelo Vaticano na década de sessenta como uma Organização Secreta para substituir a Inquisição no combate às forças do mal e que podem interagir com outras Ordens Modernas de Templários.

TEMPLÁRIOS + INQUISIÇÃO

Antes do século XIV, eram como instituições irmãs. Combateram os Cátaros em 1290, destruíram hereges e resgataram Jerusalém das mãos dos muçulmanos... até 1314. Com a intromissão do rei da França (auxiliado pelos Anjos Obscuri Nimbus que descobriram os planos dos Templários para exterminar as criaturas sobrenaturais do planeta), os Templários foram acusados de heresia e quando Jacques DeMolay e sua equipe francesa (composta de 140 Templários) foram capturados e executados, a Ordem caiu em desgraça, fugindo para países como Escócia, Grécia e Portugal.

Outros uniram-se à Igreja (ou infiltraram-se, segundo alguns historiadores), uma terceira parte vendeu sua alma aos Demônios, e uma parte deles tornou-se inimiga declarada dos Inquisidores. Amigos tornaram-se inimigos, irmãos tornaram-se opositores. De que lado sua Campanha estará?

Bibliografia

Livros

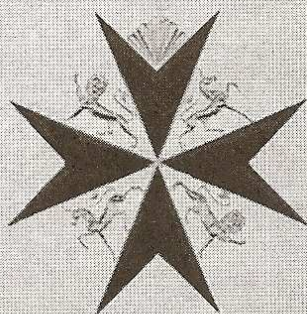
- Addison, Charles G.; *The History of the Knights Templars*; Paperback 1997.
Alighieri, Dante; *A Divida Comédia*, várias edições.
Barber, Malcolm; *The Trial of The Templars*; Cambridge Press, 1978.
Case, John; *The Genesis Code*; 1997.
Del Debbio, Marcelo; *Arkanun Segunda Edição*, Daemon Editora, 1998.
Del Debbio, Marcelo; *Trevas Segunda Edição*, Daemon Editora, 1999.
Eco, Humberto; *O Nome da Rosa*; várias edições.
Eco, Humberto; *O Pêndulo de Foucault*; várias edições.
Edward, Peters; *The Inquisition*, California, 1989.
Forestier R.; *Les Illuminés de Bavière*, Paris, 1914.
G. Zielger; *Histoire secretè de Paris*, Paris, 1967.
Gassicourt, *Le Tombeau de Jacques Molay*, Lanvere, 1966.
Poe, Edgar Allan; *O Poço e o Pêndulo*, várias edições.
Robinson, John J.; *Dungeon, fire and Swords: The Knight Templars in the Crusades*; M Evans, 1992.
Sora, Steven; *The Lost Treasure of the Knights Templar: Solving the Oak Island Mystery*; Paperback 1999.
Upton-Ward, J.M.; *The Rule of the Templars*; Boydell Press, 1992.
Vannoni, Gianni; *Le società Segrete*, Firenze, 1985.

Filmes

Conquista Sangrenta, O Sétimo Selo, O 13º Guerreiro, Coração Valente, Dogma, Coração de Dragão, Dracula de Bram Stoker, Anjos Rebeldes, Excalibur, O Nome da Rosa, Joana D'Arc (vários filmes, mas em especial o de Luc Besson), Marco Polo, Nostradamus, O Poço e o Pêndulo, Army of Darkness, Beowulf, Jabberwocky, Ladyhawk, Robin Hood (várias versões), Warlock I e II, Poltergeist, O Exorcista

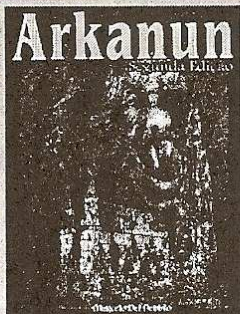
hq's

Dragonesa, Darkness, Sandman, Hellblazer, Preacher, O Santo dos Assassinos, Hellboy.



PUBLICAÇÕES

Arkanun



Arkanun é considerado um dos melhores RPGs brasileiros. Ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto 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 e florestas eram habitados por criaturas terríveis e monstros horrendos. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

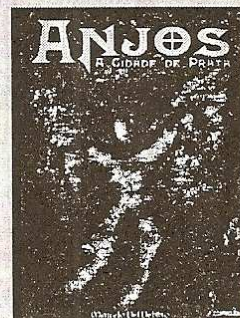
O sistema de Magia, prático e original, é baseado nas Formas e Caminhos da alquimia real, utilizados pelos feiticeiros durante a Idade Média: Corpus Hermeticum (Hermes), De Heptarchia Mystica (John Dee) e Malleus Maleficarium (Jakob Sprenger).

Sistema de regras e ambientação totalmente compatíveis com ANJOS, DEMÔNIOS, TREVAS, VAMPIROS MITOLÓGICOS e INVASÃO.

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; **Capture**, 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, Antiguidade 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 tempos, 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.

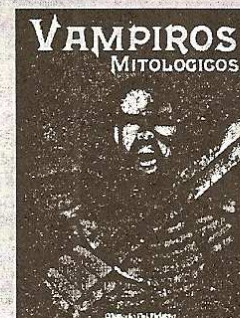
Regras para criar Personagens e NPCs Demônios, Anjos Caídos, Hellspawns, Death Knight, Succubi e Incubi, Espectros, Hordas Demoníacas e Gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de Gárgulas, Imps, Homúnculos, Familiares e Mandrágoras.

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; **Lamia**, 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.



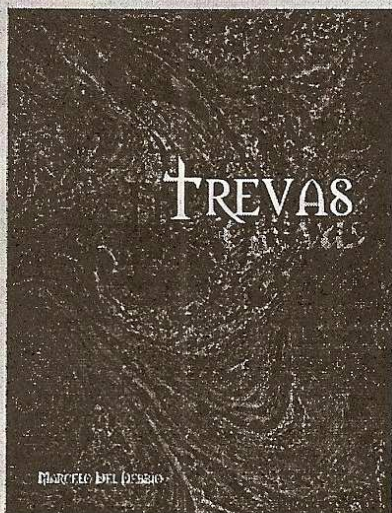
TREVAS

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.

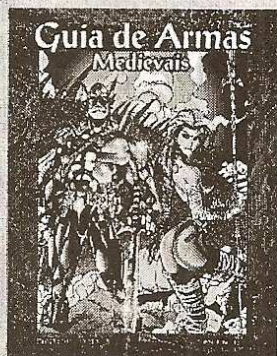
Considerado o melhor RPG nacional de todos os tempos, TREVAS vai sem dúvida nenhuma revolucionar o seu conceito sobre os RPGs!



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 anti-gas, 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).



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

Este Guia traz para você cerca de 500 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, 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.

O Guia é compatível com os RPGs mais jogados do Brasil: ARKANUN/TREVAS (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros); D&D, AD&D, GURPS e Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changelling).

Templários



A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo à Terra. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam Cavaleiros Templários.

TEMPLÁRIOS traz regras criar os caçadores de Demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (os Templários Originais, do Antigo Templo de Salomão), **Cavaleiros do Graal** (Cavaleiros remanescentes da famosa Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitalários** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Cavaleiros Templários** (os combatentes das Cruzadas), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros), **Umbra Domini** (Templários modernos que se utilizam de tecnologia), **Ordens Árabes** (Sarracenos e Assassinos) e **Ordens Hindus** (Madji, Hiotas e Daiphiris).

Inclui regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras, as principais bases dos Templários e idéias para Aventuras envolvendo estas Ordens.

Compre !

E se prepare para a maior batalha de sua vida!

R\$ 12,00

ISBN 85-87013-14-9



9 788587 013149

Daemon
Editora