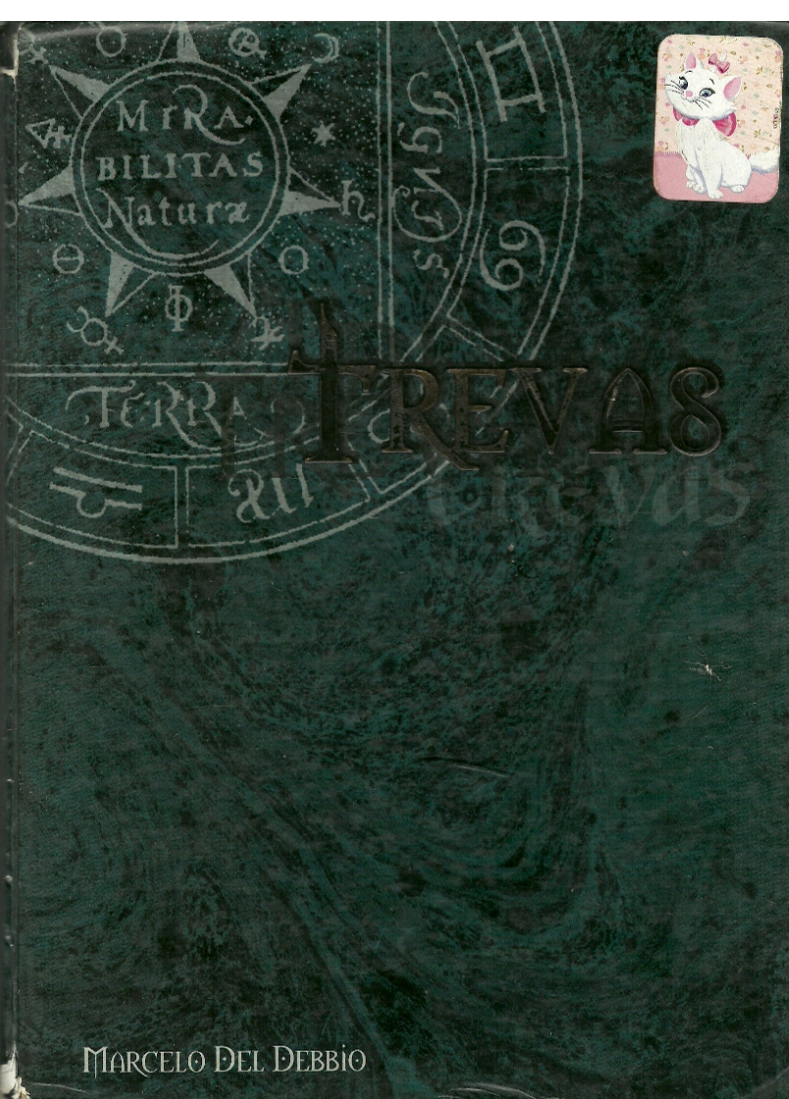




MARCELO DEL DEBBIO

Orbe de Marte

Spiritum

Paradisia

Edhen

Terra

Arcad

Luna







TREVAS

TERCEIRA EDIÇÃO

MARCELO DEL DEBBIO

Daemon Editora LTDA
Av. Horácio Láfer, 160 sala 3
Fone/Fax (011) 3675-1860
Website: <http://www.daemon.com.br>
E-mail: daemon@daemon.com.br

TREVAS

Criação: Marcelo Del Debbio

Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel

Revisão: Ana Flora Schindwein

Capa: Luciana Bacci

Arte: Evandro Gregório, Cristiano Rodrigo, Silvio Compagnoni

(Ver Bibliografia para demais desenhos, símbolos e gráficos)

Fotos de Marcelo Del Debbio e Luciana Bacci

Programação Visual: Factory Design

Diagramação: Daemon Editora

Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express

Impressão: Gráfica Melhoramentos

A meu pai e minha mãe.

Ao Norson Botrel, por todas as grandes idéias e sugestões.

- À Luciana, por me ajudar com os encantamentos mais perigosos.

- À Caroline D'Ávila, por acreditar no nosso trabalho.

- A Sanyaza, Hermes, Enoch, Salomão, Ovídio, Abramelin, Agrippa, Paracelsus, Dante Alighieri, John Milton, John Dee, Edward De Vere, Pierre Grimaldi, Aleister Crowley e Anton La Vey por toda a base de pesquisa que resultou nesta obra.

- Ao Marcelo Cassaro por toda a ajuda e apoio desde o início.

- JM Trevisan, Karabrok e o pessoal da Dragão Brasil.

- A Douglas, Mauro, Iano e Débora da Devir.

- A João e Neusa pelas dicas e apoio.

- A Klink, Silvana e pessoal da Gibiteca Municipal Henfil.

- A Fernando Couto e Richard Garrell, pelas ótimas sugestões.

- A Guilherme Moreno, por toda a ajuda e divulgação via internet.

- A Mr. Wheres, pela ideia da Aventura em Rose Graves.

- A Claus Reiger, Ricardo Augusto, Cristiano Rodrigo, Alex Filó, Ian Saukas, Lukas Szaki, Ricardo Grego, Fernando Bacci, Leandro Pedrosa, Tatiana Ricci, Marcelo Games, Luis Santori, Marcelo Sarsur, Mr. Kanter, Lucas Butcher, Shafiel, Arytianne, Yana, Douglas 3, Daniela e Douglas.

- A todos os meus amigos da internet que responderam à minha pesquisa sobre o lançamento deste livro (muito numerosos para citar... vocês sabem quem vocês são!).

Desaconselhável para menores de 16 anos
ou pessoas com QI menor que 80.

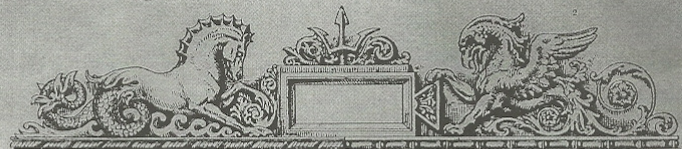
Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

Email do Autor: mxyzplk@daemon.com.br

Email da Editora: daemon@daemon.com.br

visite nosso site: <http://www.daemon.com.br>

(c) 1999, 2001 Daemon Editora. O 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 estocada 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.



Do what thou wilt
shall be the whole of the law

Esta é uma obra de ficção.
Apesar dos fatos citados neste livro terem sido
extraídos de lendas e histórias reais de diversos
povos, a Magia e os Rituais como são aqui
descritos não devem ser utilizados fora do jogo,
pois poderiam ferir os participantes. Mesmo os
eventos, agências, sociedades Secretas e
Personagens verdadeiros citados aqui são tratados
de forma ficcional.
Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Love is the law, love under will

Marcelo Del Debbio

TREVAS

Conceitos Básicos	6	Aprimoramentos	72
Sociedades Secretas	8	Perícias	82
Criação de Personagens	30	Pontos Heróicos	91
Atributos	36	Pontos de Fé	92
Mundanos	38	Equipamentos	94
Místicos	44	Magia	98
Ordem de Dagon	44	Regras de Magia	102
Magos Atlantes	45	Fogo	110
Escola de Yamesh	46	Água	112
Escola Cabalística de Luft	47	Air	114
Senhores da Tempestade	48	Terra	116
Sagrada Ordem dos Magos	49	Luz	118
AGNI	50	Trevas	120
Templo de Ísis e Osiris	51	Plantas	122
Magos Vermelhos	52	Animais	124
Escola de Pyros	52	Humanos	126
Ordem Mármore	54	Spiritum	128
Magos Petros	54	Arkanun	130
Sociedade de Hassam	55	Metamagia	132
Casa de Chronos	56	Caminhos Secundários	134
Illuminados	57	Ferramentas Místicas	136
Ordem de Salomão	58	Rituais	141
Magos Austro-Húngaros	59	Regras e Testes	156
Ordem do Dragão	60	Desenvolvendo o Personagem	166
Ordem do Graal	61	O Mundo de Trevas	168
Wiccans, Bardos e Druidas	62	A Lei	170
Brujas	64	Fora da Lei	174
Ordem de Luvithy	64	Al Qaeda	177
Irmadade de Tenebras	65	Seres Sobrenaturais	179
Magos das Sombras	66	Londres	192
Hellfire Club	67	NPCs	198
Asima	68	Planos de Existência	204
Golden Dawn	69	Alfabetos Mágicos	208
Ordem da Rosa e da Cruz	70	Século XX	210
Mandarins	70	Idéias para Aventuras	214
		Bibliografia	216

Introdução

RPG já está no Brasil há mais de 12 anos. Já se passou muito tempo desde a primeira versão do GURPS traduzida pela Devir até os últimos lançamentos nacionais e traduzidos. É tempo suficiente para que bons e experientes Jogadores se formassem. Tempo suficiente para que um novo tipo de Jogador fosse criado e desenvolvido: os *roleplayers*. Jogadores de RPG mais preocupados com o ambiente, com a representação e com as relações políticas de seus Personagens do que com as regras. Este jogo foi feito para vocês.

TREVAS é ambientado na realidade. Os Personagens são humanos, a dor e o dano são realistas. As perdas são sentidas e as decisões tomadas não tem volta...

TREVAS convida o Jogador a retirar o véu de ilusões que recobre a nossa realidade e a encará-la como ela realmente é. A Magia e o sobrenatural estão a nossa volta, observando-nos, mas nunca pudemos realmente compreendê-los. A sanidade e a loucura sempre caminharam juntas e nem sempre foi impossível ao homem separar o real do fictício, a loucura da Magia. Explicações racionais e desculpas baseadas na ciência procuram cada vez mais amarrar nosso subconsciente e nossa vontade de descobrir novos caminhos. O porquê disto poucos sabem...

Mas e se essas amarras fossem afrouxadas? Você está preparado para a verdade?

O que é RPG?

Um RPG ou *Role Playing Game* é uma mistura de teatro e jogo de estratégia. Como assim?

Em um teatro, os atores recebem seu *script* com tudo o que seus Personagens devem fazer. Cada fala, cada gesto está descrito nesse papel. Em um jogo de estratégia, por outro lado, você nunca sabe qual será o movimento de seus adversários. No RPG, esses dois universos se juntam para formar Personagens complexos controlados pelos Jogadores, mas sem nenhum *script*. Os Jogadores devem tomar suas decisões com base nas características de seus Personagens.

Uma Campanha de RPG é formada por diversas Aventuras interligadas, onde um grupo de Jogadores cria um grupo de Personagens segundo certas regras. Esse grupo é coordenado por um Jogador mais experiente, que chamamos de Mestre. Ele será o diretor da peça, a pessoa que criará a Aventura que os Jogadores tentarão resolver. Podemos comparar

uma Aventura a um filme ou a uma peça de teatro, onde os Jogadores fazem o papel dos atores e o Mestre faz o papel de diretor. Como um ator, o Jogador pode representar um Personagem que é muito diferente de si mesmo.

A diferença entre o RPG e um filme ou um livro comum é que não há um roteiro a ser seguido. A ação vai se desenrolando à medida em que os Jogadores tomam decisões por seus Personagens e os rumos da Aventura se modificam a cada ato dos Jogadores. É o Mestre (e muitas vezes a sorte da jogada de alguns dados) que determina se os Jogadores foram felizes em suas ações, estabelecendo quais foram as consequências no mundo imaginário de TREVAS.

Você já deve ter percebido que para jogar esse RPG serão necessárias algumas pessoas (um mínimo de 3 e um máximo de 8 pessoas), sendo uma delas o Mestre. Pelos temas tratados neste livro, recomenda-se que os Jogadores sejam adultos, ou tenham maturidade suficiente para lidar com os fatos e situações aqui apresentados. Lembre-se: isto é apenas um jogo.

TREVAS

Enquanto os jogos convencionais fazem com que os Jogadores criem e desenvolvam Personagens com base em regras fixas e imutáveis, estabelecendo seus limites muito bem definidos, TREVAS é basicamente um jogo de contar boas histórias de terror.

Neste jogo, os Jogadores literalmente encarnam os Personagens. O próprio conceito de jogo parte da suposição "O que aconteceria se EU estivesse vivendo esta situação?". O objetivo de TREVAS é contar uma história, modificando as situações conforme elas forem surgindo e explorar todas as possibilidades de interpretação por parte dos Personagens.

Por causa disso, as regras criadas para este jogo são adaptadas para *Live Action*, de modo a conduzir a história em um nível extremo. Em TREVAS, praticamente não há regras fixas, nem tabelas complexas e os Jogadores são obrigados a interpretar, sendo esse um dos objetivos de jogo.

TREVAS é uma espécie de exercício de interpretação e *roleplay*. Diferente de tudo o que você já jogou. Mestres mais inexperientes poderão achá-lo exigente demais, pois ele infelizmente (ou felizmente) necessita de mais raciocínio, pensamento rápido e interpretação de Personagens, coisas que os outros RPGs não exigem.



Conceitos Básicos



Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. **TREVAS** não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que você não está familiarizado. Esses conceitos e termos são usados no sistema de Magas e combates também são tratados neste capítulo.

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

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens (em Sistema **Daemon**) encontra-se no final deste livro. Ela **NÃO** deve ser preenchida; cada jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

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

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

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

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

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição, Força,**

Destreza e Agilidade e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.** Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop". Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

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

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

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

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

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma determinada arma. É composta de dois

números, ataque e defesa. (Por exemplo, *Espada longa 35/30*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de combate.

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

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

Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma *Bola de Fogo*, utiliza-se **Criar e Fogo**. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de **Entender e Humanos** e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos de Magia: Plantas, Animais, Humanos, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quanto avançado um mago está em determinado Caminho ou Forma e os limites que aquele mago pode possuir. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

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

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Feitiço: São os gestos, falas ou materiais necessários para a canalização de um feitiço ou Ritual. Podem ser relacionados com a Magia a ser executada, por exemplo, para realizar uma viagem astral, o feiticeiro precisa de um chá de cogumelos especiais, que deve ser ingerido sob certas condições especiais descritos no Ritual. Estes procedimentos são chamados de feitiços.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quanto poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada

para o grupo. Por causa disto, o **Sistema Daemon** utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente; ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para "refinar" a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

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

Ataque e Defesa: No **Sistema Daemon**, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

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

Por exemplo, alguém que possui *Espada 50/30*, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem.

Sociedades Secretas



Informação é poder. A primeira sociedade secreta apareceu quando as primeiras entidades descobriram que a informação completa da verdade traria o controle sobre os humanos que não a tivessem.

A Roda dos Mundos

Uma das primeiras lições que os magos iniciados nas escolas de Magia aprendem é a respeito da Roca dos Mundos, o nome dado ao mecanismo astral responsável pela evolução dos mundos espirituais e que está dividido dentro do sistema solar em nove engrenagens, chamadas orbes.

Estas gigantescas engrenagens invisíveis envolvem todo o universo, decretando o nascimento e a morte dos mundos. A Terra onde nós vivemos faz parte da terceira orbe solar, também chamada satúrnica, junto a seus planos irmãos Paradisia e Arkanun.

De acordo com a história da Cidade de Prata, como ela nos é contada, o universo como conhecemos passou a existir quando Jeovah (também chamado pelos estudiosos de Demiurge ou Demiurgo) rompeu a barreira que separa Éden de Paradisia, fundando a grande Cidade de Prata, lar dos anjos alados. O que havia antes disso, ninguém ao certo sabe a verdade.

Além do Demiurgo, outro nome é conhecido dos estudiosos do Reino Astral: o Ancião dos Tempos. Sabe-se que essa poderosa entidade é mencionada nas escrituras como já existente naquela época, mas nenhum sábio jamais conseguiu encontrar sua verdadeira origem.

A Primeira Sociedade Secreta

A primeira sociedade secreta surgiu quando Lúcifer, o mais lindo e poderoso anjo dos céus, decidiu organizar seu manifesto pela liberdade.

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

Então Lúcifer fez o impensável: desafiou o poder de Deus.

Segundo o poeta John Milton, a morada dos primeiros anjos era chamada de castelo Oostegor, ou Milek. Um castelo de proporções gigantescas, aproximadamente do tamanho de uma metrópole na Terra, apenas inferior ao castelo Júpiter, lar dos anjos altíssimos.

Oostegor foi a base da rebelião dos primeiros anjos.

Sentado junto a seus marchais, Lúcifer tramou a primeira de todas as rebeliões...

A Primeira Rebelião

Enfrentando o dobro de suas forças, os anjos rebeldes conseguiram derrotar as falanges de Miguel e tomar o castelo Júpiter. Tropa após tropa, todos os anjos principais do céu tombaram diante dos ataques de Lúcifer e seus exércitos.

Quando as falanges finalmente tentaram tomar o Solarium, a Grande Sala dos Altíssimos, encontraram Christos, filho do Demiurgo, sentado à direita do Pai. Naquela época, Christos era conhecido apenas como "Lumen Fillis" (o Filho Iluminado). Christos ergueu uma espada brilhante como mil sóis e enfrentou Lúcifer e seus anjos sozinho. A luta prolongou-se por uma eternidade e os espíritos mais antigos dizem que o universo brilhou nesse dia e depois escureceu para sempre.

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

Os outros Deuses

Após a vinda do Demiurgo, os deuses Gaia (Gaia, a mãe Terra) e Uranus (o pai, o céu) foram as próximas entidades a cruzar a fronteira espiritual entre Éden e Paradisia. Tiveram ao todo doze filhos, chamados de Titãs por causa de seu imenso tamanho e poder e povoaram partes de Paradisia. Um de seus filhos, Chronos, também se rebelou contra seu pai Uranus e, assim como Lúcifer, combateu seu criador.

Armado com a Lança do Destino confeccionada por Gaia, Chronos castrou Uranus e arremessou seus testículos para a Terra, onde as espumas formadas pelo sêmen e pelas águas do mar deram origem à deusa Afrodite, a mais antiga deusa a pisar na Terra, cerca de dez mil anos atrás.

Após a derrota e banimento de seu pai, Chronos assumiu o domínio da região sul de Paradisia, junto a seus irmãos Titãs (Oceanus, Thetis, Ceo, Phebe, Hipenion, Thea, Cría, Euripia, Japeto, Clímenes e Rhea) e juntos governaram a Terra por muitos séculos, na chamada Era de Ouro da Terra. Chronos (que muitos sábios afirmam ser apenas outra forma do Ancião dos Tempos) teve diversos filhos com Rhea, entre os quais Réstia, Démeter, Hera, Zeus, Hades e Poseidon.

Alertado por um Oráculo de Spíritum que seria derrotado por seu filho mais jovem, Chronos decidiu devorar toda sua prole, para impedir que a previsão do Oráculo se realizasse. Sobre esse capítulo da história grega, muitos sábios acreditam que foi o próprio Chronos quem avisou a si mesmo no passado, sobre sua derrota para Zeus.

Rhea, quando o sexto filho homem nasceu (Zeus), decidiu escondê-lo do pai, moldando com seus poderes mágicos uma pedra na forma da criança. O deus verdadeiro foi enviado para a distante Ilha de Creta, onde foi criado pelos demônios conhecidos como dáctilos até que atingisse a idade adulta e pudesse atacar seu pai.

Zeus, com a ajuda dos centimanos (gigantes com cem braços e cinquenta cabeças que vivem no Olympus), atacou os Titãs e os derrotou, aprisionando-os na região que mais tarde seria conhecida como Inferno. Em seguida, libertou seus irmãos do ventre de seu pai e tomou a cidade de Olympus como morada. Casou-se com Hera, sua irmã e passou a governar os chamados deuses olímpianos.

Apesar de relativamente próximas, a Cidade de Prata e Olympus quase nunca travaram contato desde a primeira rebelião de Lúcifer até a tomada do poder de Olympus por Zeus. O primeiro contato entre as duas regiões ocorreu por volta de 7.500 A.C., com a chegada do mensageiro dos deuses gregos Hermes à Cidade de Prata.

Deuses Egípcios

Khepera foi um dos próximos deuses a cruzar a barreira entre os dois planos celestiais. Deus besouro, construiu sua morada no deserto de Dudacl, afastado ao sul de Paradisia, a muitos dias de viagem da região onde está localizada a Cidade de Prata.

De suas próprias lágrimas, Khepera criou Rá (por isso o símbolo de Rá é um olho lacrimejante) e todos os outros deuses que mais tarde seriam conhecidos como deuses egípcios. Em seguida, criou as imponentes pirâmides de Dudacl e a Cidade Dourada, onde passou a governar junto a seus filhos. Khepera desapareceu pouco tempo depois, nas areias do deserto e nunca mais foi encontrado.

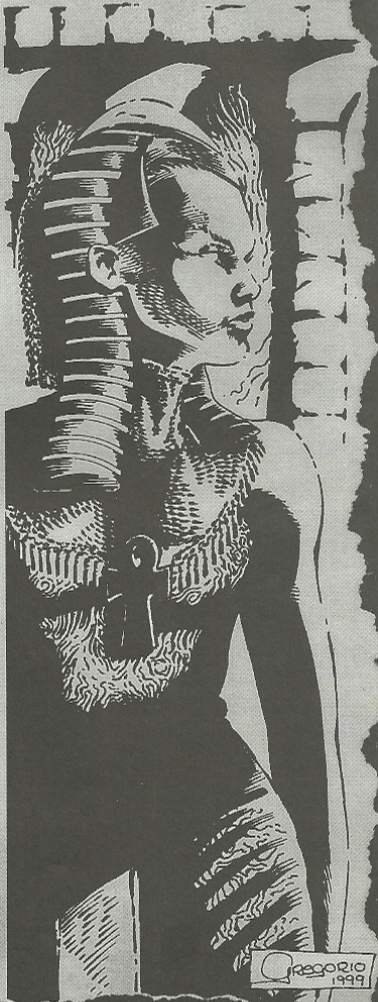
Rá, filho mais velho, sentia-se muito solitário e criou os deuses Maat, Nut e Thot para lhe fazerem companhia. Com a deusa Nut teve cinco filhos: Osíris, Haroeris, Set, Isis e Nephthys. Os deuses Set e Nephthys também tiveram um filho, Anúbis, o deus de cabeça de chacal, guardião dos mortos e coordenador das almas egípcias em Spiritum.

A pirâmide dourada e a Cidade Dourada de Rá tiveram uma convivência pacífica com Olympus e com a Cidade de Prata, com troca de informações, Rituais e Magias entre os diplomatas dessas cidades.

Metrópolis

Com o enfraquecimento da barreira entre Éden e Paradisia, outros deuses mais fracos conseguiram atravessar o portal para Paradisia também. Bel Meridath e Leviathan foram exemplos desses deuses que cruzaram a barreira entre Éden e Paradisia em 10.000 A.C..

A luta entre o deus da luz e o dragão baleia da escuridão marcou Paradisia com o brilho de cem estrelas e foi narrado em diversas mitologias antigas, principalmente na região da Mesopotâmia. Inimigos mortais por incontáveis eras, Bel Meridath enfrentou Leviathan ainda no Éden, conseguindo forçar o demônio à queda para um plano inferior...



Apesar de considerado um dos mais poderosos demônios que já habitaram a Orbe Terrestre, Leviathan perdeu a batalha contra Bel Meridath e foi derrubado dos céus sobre Paradisia, causando um grande cataclisma. Sua queda abriu uma cratera gigantesca, chamada pelos anjos mais antigos de "O Fosso", tão profunda que é impossível enxergar seu fim.

Do ventre amaldiçoado do deus-baleia Leviathan nasceram 823 543 *keepers* (sete elevado à sétima potência), que escalaram as bordas do Fosso como uma verdadeira horda de seres abomináveis, até onde seria erguida a cidade de Metrôpolis. O nome *keeper* foi dado por São Estevão em 35 D.C. e significa Guardião ("Keepers of Leviathan" no original).

Criaturas hediondas, os *keepers* lembram anjos disformes e obesos, com asas deformadas e rasgadas, geralmente apenas com os ossos à mostra. Seus dentes afiados e seus olhos vazios são uma caricatura doentia da beleza dos anjos de Paradisia.

Os anjos deformados organizaram uma gigantesca cidade fortificada, trabalhando sem parar durante setemil anos. As bordas do Fosso formam 7.777 "dentes", ao redor da cidade de Metrôpolis, com forma muito semelhante às mandíbulas de um tubarão. A cidade de metal negro está construída dentro dos penhascos ao redor do fosso e muitas partes estão construídas sobre o fosso, com torres, palácios, edifícios com centenas de andares, castelos e milhares de mausoléus, onde estão enterradas as maldenhadas criaturas geradas pela alquimia dos *keepers* e pelas mutações impostas pelos campos energéticos do Fosso. Esses mausoléus guardam os chamados "Deuses Mortos".

Metrôpolis também é chamada de Necrópolis, ou de Lanka, Cidade dos Mortos, venerada na Índia. Sua localização física está disposta sobre a cordilheira do Tibet, o que explica o clima gelido ao redor da cordilheira onde estão localizadas as 7.777 torres.

A visão para o viajante de Paradisia é assustadora. Após caminhar por dias em espessa neve, enfrentando temperaturas extremas, o peregrino irá se deparar com torres de metal negro que alcançam o céu, formando uma enorme boca de tubarão. Uma vez atravessando os portões externos, a temperatura dentro da cidade é amena (ficando cada vez mais quente, conforme se aproxima do Fosso e das estruturas construídas em seu interior).

Os diplomatas de Metrôpolis foram enviados para as cidades conhecidas na época, que não viram com bons olhos seus irmãos deformados de corpo e alma, mas não tiveram outra escolha senão tentar uma convivência pacífica.

A Quaballa

Entrelaçando todos os mundos da Orbe Terrestre (incluindo Arkanum, Terra e Paradisia) está Yggdrasil, a Árvore da Vida. Nenhum sábio conseguiu explicar totalmente seu funcionamento, mas sabe-se que a árvore está relacionada com a Roda dos Mundos e com suas engrenagens dentro desse mecanismo celestial. Aquele que dominar os caminhos da Roda dos Mundos, dominará a Orbe completamente.

Após a descoberta dessa árvore pelos habitantes de Aasgard (os deuses nórdicos que vivem ao norte de Paradisia), Hermes e seus companheiros de fuligem, em um total de onze arcanjos, foram

enviados pelo Olympus e pela Cidade de Prata como diplomatas para analisar e descobrir os poderes da Árvore do Mundo.

Esses anjos foram escolhidos entre os mais antigos recíperes e nimbos da Cidade de Prata e são eles: Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Malkuth (o reino). Cada um deles tornou-se responsável por um ramo da Árvore da Vida e a ela foi dado o nome de Quabal ou Quaballa. Os dez arcanjos denominaram-se sephiroh (no plural, sephiroh), os guardiões da Árvore da Vida.

O décimo primeiro arcanjo, Chorozen, vislumbrou por acidente o ramo proibido da Árvore, chamado Daath e acabou se corrompendo. Destruido nesse processo, seu espírito encontrou conforto nos Reinos Infernais, onde viviam Lúcifer e Shaitan. No Inferno, ensinou a alguns demônios escolhidos por ele (chamados mais tarde de qliphoth) as mesmas regras de Magia que os arcanjos aprenderam, para que pudessem se opor aos sephiroh.

Muitos sábios argumentam que Chorozen descobriu a verdade por trás da Roda dos Mundos e, por isso, tornou-se um proscrito da Cidade de Prata, sendo caçado e quase destruído, tendo de se refugiar no Inferno sob a proteção de Lúcifer para poder sobreviver e que teria fundado o qliphoth como uma mancha de alertar os outros magos a respeito do perigo de se estudar a Árvore da Vida.

A Quabal tornou-se uma ordem secreta de anjos dentro da Cidade de Prata, conhecida apenas pelos anjos ligados a Hermes, ao recíper Samyaza e aos dez sephiroh. Esse conhecimento místico chegou aos humanos através de um personagem muito famoso entre os anjos, o próprio Samyaza.

Atlântida

O grande filósofo Platão, na Antiga Grécia, foi o primeiro a escrever sobre esta lendária ilha localizada no local que mais tarde ficaria conhecido como Triângulo das Bermudas.

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

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

Quando a Atlântida foi destruída, seus habitantes, por serem quase todos filhos de deuses e humanos, ficaram presos no plano espiritual da Terra, condenados a reencarnarem em novos corpos humanos. Outros tiveram suas essências capturadas por demônios e aprisionadas em cristais que foram usados como fonte de energia mística durante milênios.

Os Nephalins

Após os primeiros estudos da Árvore da Vida, a Quaballa passou a dominar boa parte da política na Cidade de Prata e entre os deuses menores que viviam em Olympus. Não chegava a ser influente o suficiente para afetar decisões tomadas por Christos ou Zeus, mas conseguia desviar esforços e recursos para mais estudos sobre as propriedades da Magia, que eram divididos apenas entre os integrantes dessa sociedade.

O primeiro embaixador do Olympus na Cidade de Prata foi o próprio Hermes que, em conjunto com Sanyaza, desenvolveu a primeira versão dos Caminhos e das Formas de Magia, a partir do desenho esquematizado da disposição da Árvore da Quaballa. Os dois aprimoraram os conhecimentos e os ensinaram a muitos anjos, milênios atrás.

Nesse mesmo período, os anjos da Cidade de Prata enamoraram-se das filhas dos mortais, que eram muito belas. Ao contrário dos deuses nórdicos, gregos e egípcios, que permitiam a seus guerreiros compartilharem a cama com as mortais, Jeovah, governante da Cidade de Prata, proibiu os anjos alados de se deitarem com as filhas dos humanos.

Sanyaza e sua filange, composta de 200 anjos rebeldes, decidiram descer à Terra para fornicar com as mulheres mortais. Esses duzentos anjos eram liderados por Urakibameel, Akibeel, Tamiel, Ramuel, Danel, Azkeel, Sarakmyal, Asiel, Armers, Batraal, Anane, Zavebe, Samsaveel, Ertael, Turel, Yonyael e Atrazael, mas

entre os chamados anjos rebeldes estavam também deuses de Olympus, de Aasgard e de Ur.

Em 4.500 A.C., os anjos desceram ao monte Aradis e espalharam-se pelo mundo, dando origem à raça dos seres híbridos chamados gigantes ou nephalins. Os gigantes eram criaturas de imensa estatura, capazes de chegar a até dez metros de altura, que devoravam e destruíam tudo em seu caminho. Os nephalins nasceram como humanos normais em todos os aspectos, exceto um: eles mantinham boa parte das memórias de todas as suas encarnações anteriores, sendo incapazes de esquecer o que haviam aprendido (de uma maneira muito semelhante à maldição dos feiticeiros da Atlântida).

O Dilúvio

Infelizmente, os anjos não previram um grande problema, que custou a eles sua ruína. Os gigantes tornaram-se criaturas ensandecidas e destroçavam tudo que estava em seu caminho e o clamor das almas destruídas chegou aos céus.

Miguel, Gabriel, Suryal e Uriel baixaram seus olhares para a Terra e viram o sangue que corria pelos campos. Sob comando divino, o Dilúvio cobriu a Terra (ou a parte da Terra onde se passa esta história), destruindo os gigantes e os nephalins. Os anjos foragidos foram capturados e mantidos enterrados no Abismo por setenta gerações. Depois, foram acorrentados pelas mãos e pés no deserto de Dudael, condenados a sofrer sob o fogo brando até o dia do Juízo Final.



Dos duzentos anjos, 127 foram capturados, muitos foram destruídos e alguns escaparam. A grande maioria dos gigantes foi morta por Miguel, Gabriel e pelo Dilúvio. Os espíritos dos nephalims retornaram à Terra após o Dilúvio, recuperando sua memória nas encarnações posteriores.

Nesse mesmo período, segundo a mitologia nórdica, Baldur é assassinado pelo deus cego Hodur, segundo as artimanhas de Loki. Baldur (ou Balder) era considerado o deus belo, abençoado pela deusa Frigg (esposa de Odin) com a promessa que nenhum ser de Paradísia poderia feri-lo, exceto a madeira de visgo. Durante um festival, os deuses divertiam-se atirando objetos e armas contra Baldur e assistindo as lanças e flechas desviarem-se do guerreiro.

Loki encontrou o velho Hodur sentado em um banco e perguntou a ele se também desejaria atirar algo contra Baldur. Hodur concordou e Loki preparou-lhe uma flecha de visgo, que Hodur disparou contra Baldur, matando-o.

Com sua morte desonrada, Baldur desceu ao Nono Círculo do Inferno, morada de Hel, a deusa da Morte. Os deuses pediram, então, que todas as coisas e criaturas existentes na Terra chorassem por Baldur. O Dilúvio ocorreu como resultado dessa tentativa de libertar Baldur das garras da deusa da morte, quando os céus choraram.

Nesse mesmo período, Zeus também ordenou um Dilúvio, assim como Elil, Vishna, Poseidon e outros deuses, por diversos motivos conhecidos e explicados em cada uma das mitologias. De acordo com muitos sábios da Quaballa, a única entidade na Orbe capaz de arquitetar e coordenar todas essas ações e reações (todas elas feitas por deuses!) para que todos os dilúvios acontecessem ao mesmo tempo, foi o Ancião do Tempo.

E assim foi realizado...

A destruição de Atlântida

Ainda segundo Platão, a ilha de Atlântida foi destruída por uma briga entre Cleto e Poseidon, por razões que o filósofo não terminou de descrever em seu texto "Crítias". Muitos criticam essa versão, alegando que não foi a briga a verdadeira causa da destruição da Atlântida, mas uma guerra entre alguns poderosos feiticeiros da Atlântida e do Continente Negro de Um, que originou um Dilúvio.

Sabe-se que a destruição da Atlântida aconteceu em conjunto ao grande Dilúvio, provavelmente como consequência de uma trama muito maior, mas que as almas de muitos híbridos filhos de atlantes e humanas voltaram à Terra posteriormente (nephalims é o termo utilizado pela Bíblia para os filhos dos anjos da Cidade de Prata com humanos; outras religiões utilizam outros nomes para descrever os híbridos).

Os sábios de Atlântida, em especial a princesa chamada Seyfried e os magos Galesh e Jarr, fundaram uma sociedade secreta na Grécia, ligados a Platão e outros filósofos mais de dois mil anos depois. Os espíritos desses poderosos feiticeiros passaram a reencarnar em novos e diferentes corpos, inventando fórmulas e métodos de se reencontrarem a cada encarnação, para continuarem suas pesquisas e seus estudos. Foram chamados de Magos Atlantes.

As Pirâmides

Após o período do Dilúvio, os egípcios dominaram a região colonizada pelos filhos de Cam (um dos três filhos de Noé). Em 2.205 A.C. foram erguidas as três pirâmides mais famosas (Queops, Quefnen e Mikeninos) formando uma ligação permanente entre a Terra e a Cidade Dourada de Rá. Existem ao todo cerca de vinte pirâmides nos desertos do Norte da África, mas as outras foram há muito engolidas pela areia.

Outras teorias afirmam que a maioria dessas pirâmides já existia desde 8.000 A.C. e que os faraós terrestres apenas gravaram seus nomes sobre estruturas já existentes, que faziam a ligação da Terra com o mundo espiritual há muitos séculos.

Nesse período, os deuses gregos e egípcios eram as mais poderosas criaturas a caminhar na Terra. Zeus tornou-se soberano dos céus, venerado pelos deuses e pelos mortais de toda a Grécia e Mediterrâneo. Hades, seu irmão, desceu ao Inferno em 2.000 A.C. para tomar o domínio do Reino de Tártaro, conforme acordo com seus irmãos e Poseidon unificou os domínios dos mares da Terra e de Paradísia.

Os habitantes da Cidade Dourada de Rá (não usamos o termo "anjos" porque esse termo refere-se apenas aos habitantes da Cidade de Prata) fizeram muitas experiências no Egito, principalmente na região do Cairo. Entre as que ficaram para a posteridade encontram-se um crânio perfeito de cristal e a coluna feita de um metal que nunca enferrujou (muitas teorias atuais, principalmente o livro *Eram os Deuses Astronautas?* de Erich Von Daniken, que dizem que foram extraterrestres que deixaram essas relíquias, de certa forma, estão certas).

Ísis e Osíris

As mais antigas sociedades secretas de que se tem notícia foram formadas pelos iniciados nos mistérios religiosos, descendentes de facções da Quaballa, mas que mantinham basicamente os mesmos ensinamentos que os magos atlantes e os sephiroth. Ísis e Osíris eram os deuses egípcios mais ligados à Magia e como apenas os sacerdotes e as castas mais ricas e influentes do Egito tiveram acesso aos templos e aos deuses, as sociedades secretas tornaram-se elites dentro da sociedade egípcia.

Os magos sacerdotes aprendiam nos primeiros anos os segredos da própria religião: a Roda dos Mundos e como retirar energia de seu fluxo para realizar feitos miraculosos.

Em seguida, ao longo de anos e anos de treinamento, os clérigos aprendiam a manipular as Formas-Pensamento dos servos para fortalecer ainda mais o poder dos deuses aos quais prestavam veneração.

Após o descortinamento dessas informações, os sacerdotes aprendiam a preservar estes segredos dos profanos (o nome que os magos dão aos não-iniciados), sob pena de morte e outros castigos piores.

O culto a Ísis e Osíris viajou por todo o mundo conhecido, onde ocorreu a fusão dos conhecimentos da deusa-lua e do deus-sol com os conhecimentos de outras seitas, formando diversas sociedades secretas que seriam mais tarde eliminadas em guerras pela manutenção do poder.

Moisés

Até esse período da História, a Cidade de Prata estava envolvida com seus próprios problemas internos e não se manifestou na Terra, salvo pela visita esporádica de anjos recíperes, embaixadores ou exploradores, mas o Conselho da Cidade de Prata ficou preocupado com o poder que as sociedades secretas estavam conseguindo através da Forma-Pensamento dos escravos e esconderam o mago chamado Moisés, da Ordem de Yamesh, para retirar os israelenses das mãos do faraó e de seus sacerdotes e levá-los à Terra Prometida. O Demiurgo conversou com Moisés e explicou a ele sua missão (*Êxodo 4:1-17*).

Moisés conversou com o faraó e explicou a ele as ordens do Conselho da Cidade de Prata. O faraó Ramsés negou a Moisés o cumprimento da ordem e, para convencê-lo, Jeovah castigou impiedosamente o reino do faraó com dez pragas, uma mais terrível que a outra, até os diplomatas da Cidade Dourada de Rá cederem às demandas do Conselho.

Moisés atravessou o deserto com os israelitas, realizando diversos milagres nessa travessia. Entre os milagres estavam: a Chuva de Maná, a travessia do Mar Morto (com a ajuda do espírito de Yamesh) e a destruição do Bezerro de Ouro.

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

O Mundo Grego

A Grécia começou a desenvolver-se a partir desse período, quando os deuses olímpicos descobriram os Rituais de passagem de Olympus para o monte Olimpo, na região onde hoje está a Turquia. Esse primeiro período tornou-se muito conturbado, com a proliferação de monstros terríveis e criaturas que devastavam as vilas, aproveitando as brechas dimensionais para atravessarem os Reinos de Spiritum e proliferarem pela Terra. Heróis como Perses, Hércules e os Argonautas auxiliaram os exércitos das cidades-estados na destruição e captura de criaturas mitológicas.

A maioria dos deuses e deusas da mitologia grega veio até a Terra pelo menos uma ou duas vezes nesse período e não era incomum o envolvimento dessas entidades em assuntos mortais, muitas vezes terminando em relacionamentos com eles e até mesmo gerando filhos (chamados semi deuses).

Arcádia

O episódio Arcádia aconteceu mais ou menos nessa época. Existia uma parte da Grécia chamada Licânia, governada por um soberano chamado Licaon, que possuía diversas esposas (humanas e ninfas) e cinquenta filhos e filhas.

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



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

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

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

O espírito de Árcaide conseguiu reunir a essência vital do reino de Licaon e mesclou-a à sua própria, criando um semi-plano em Spiritum chamado Arcádia, lar das criaturas míticas. Licaon permaneceu como soberano desse novo reino fantasma.

Magnus Petraak

Durante o período de desenvolvimento da cultura helenística, Magnus Petraak foi um dos primeiros magos de Arkanun a conseguir cruzar a barreira mística que separava o mundo morto da Terra. A princípio, ficou desorientado por alguns dias, enquanto os habitantes de uma vila próxima o tomavam por um dragão. Quando o campeão da vila, Acmones, veio enfrentá-lo, Petraak já havia conseguido comunicar-se com o guerreiro e expor suas intenções. Acmones levou o "dragão" até o Oráculo de Tebas, que conversou com ele durante dias até que um acordo fosse estabelecido.

Em poucas semanas, Petraak já estava instalado em uma fortificação próxima à cidade de Tebas e contava com o apoio e recursos do rei de Tebas, enquanto fundava a ordem dos Mistérios de Chronos, ou simplesmente a Casa de Chronos.

Em Arkanun, Magnus Petraak foi um dos magisters mais importantes da Ordem Mármora mas, quando chegou à Terra, decidiu fundar seu próprio círculo dos mistérios, com objetivos diferentes dos da Ordem original.

Essa Ordem, chamada Casa de Chronos, estava destinada a trazer o conhecimento para a humanidade, de modo que a Terra não acabasse árida e desprovida de energia mística como Arkanun. Para isso, seria necessário avisar a todos os magos sobre o perigo de se lidar com a energia da Roda dos Mundos e, talvez, eliminar aqueles que se opusessem a essa ideia.

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

encontrou aliados entre os magos atlantes e entre os discípulos do Templo de Isis e Osiris.

Após a guerra de Tróia, outros demônios de Arkanun também conseguiram cruzar a barreira mística e fundaram suas próprias ordens secretas, algumas aliadas de Magnus, outras inimigas.

O Templo de Jerusalém

Enquanto os primeiros demônios de Arkanun fundavam suas ordens na Grécia, o grande mago Salomão, obedecendo aos desígnios do Demiurgo, construiu o grande templo de Jerusalém, em homenagem ao deus único. Salomão escreveu também diversos tomos de Magia, base de muitas sociedades místicas que surgiram a partir dessa data. É interessante notar que as raízes da magia utilizadas tanto pelos magos do templo de Salomão quanto pelos magos estudiosos da Quaballa provinham da mesma fonte, descoberta e estudada por Hermes e Sanayaza muitos milênios atrás.

O Templo Sagrado foi erigido com a ajuda de muitos híbridos, nephalins e cavaleiros e formou-se a primeira versão da Ordem de Salomão, que mais tarde daria origem direta ou indireta a todas as ordens militares combatentes das criaturas sobrenaturais na Terra. Com a morte de Salomão, seu reino divide-se em dois: Judá e Israel.

Durante o reinado de Salomão, foi criado o Selo de Salomão, o desenho místico que reúne e representa os seis Caminhos Elementais da Magia (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas) e foram estabelecidos os seis primeiros diáconos (deacons), magos responsáveis pela organização dos feitiçeiros dentro de uma cidade ou região.

Essa estrutura será utilizada por quase todas as cidades a partir de então, como forma de organizar e coordenar as atividades sobrenaturais pacíficas. Estava fundado o que seriam as bases do Arkanun Arcanorum.

Mais tarde, o templo de Jerusalém foi destruído em uma rebelião, arquitetada pelos demônios de Arkanun (detalhes sobre o Templo de Jerusalém podem ser encontrados no livro *TEMPLARIOS*).

O Império Romano

Todo o processo de estruturação do Arkanun Arcanorum demorou décadas, séculos, para se organizar. Com a ascensão do Império Romano, todas as ordens místicas enviaram representantes para a grande metrópole, centro do mundo conhecido. Os gregos e os egípcios perderam muito do poder que possuíam, enquanto Alexandre, o Grande, conquistava quase todo o território conhecido em nome das ordens romanas.

Os Cavaleiros Romanos foi a primeira tentativa organizada dos humanos em exterminar as criaturas demoníacas e angelicais que começavam a infiltrar-se dentro das castas dominantes.

Até Alexandre, os membros das sociedades místicas eram todos sacerdotes guerreiros, dedicados a um ou outro templo, mas a partir das legiões romanas, as ordens secretas foram divididas entre guerreiros e magos, para aprofundamento das capacidades de cada indivíduo dentro da organização. De certa forma, esse ato data origem aos cavaleiros templários, quase mil anos após esta divisão.

Jesus

No ano 4 A.C., o Conselho decide que finalmente é hora de evoluir sua posição na Terra. Os homens estavam em um estado mais purificado agora e, depois das leis de Moisés, é chegada a hora de unificar as religiões da Terra na vontade do Demiurgo, governante da Cidade de Prata.

Para isso, Christos assume a forma humana, junto a outros seis membros do Conselho e nasce na Terra como um mortal, na cidade de Belém, em agosto de 4 A.C..

Antes da morte da forma física de Christos, o culto a Mitras, o deus Persa da luz, do fogo e da sabedoria, era de longe a religião mais importante de Roma, superando até mesmo as antigas religiões greco-romanas da Antiguidade. Mitras era adorado pelos exércitos legionários romanos e tinha conseguido sobrepujar até mesmo a influência dos deuses do Olympus, que estavam cada vez mais afastados da Terra.

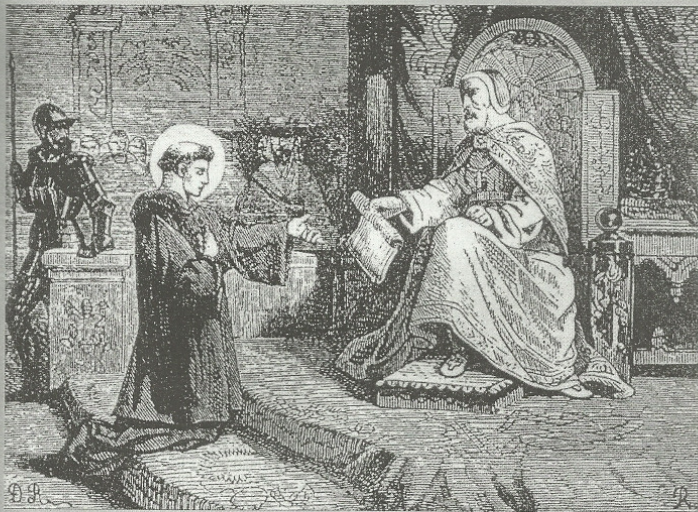
Seu culto foi perdendo poder gradativamente, em parte pela repulsa das esposas dos senadores ao batismo de Mitras (que consistia em cortar um touro e banhar o neófito com seu sangue, representando o touro da virilidade e o sangue da guerra), preferindo o batismo calmo das águas de São João Batista.

Durante os primeiros três séculos após a morte de Christos, os chamados cristãos foram queimados e perseguidos pelos senados romanos, em especial pelos diáconos, que queriam a todo custo expulsar os anjos da Terra antes que fosse tarde demais. Infelizmente, eles falharam.

A Expansão da Igreja

Após a morte de Jesus, São Pedro assume como o primeiro papa e, após a sua morte, retorna à Cidade de Prata, como protetor dos Portais do Céu e como chefe dos exércitos de Luna, o maior distrito da cidade. São Linus assume como segundo papa e continua seu trabalho, apesar da enorme perseguição dos diáconos ao cristianismo.

Com a expansão romana, Mitras teve seu poder enfraquecido pelos anjos nimbos da Cidade de Prata, até ser totalmente derrotado e banido para o Inferno, onde uma legião de soldados romanos mortos em batalhas o acompanhou. Até então o Inferno não possuía nenhum tipo de organização militar, sendo um mero fosso demoníaco onde as criaturas indesejadas eram lançadas ou procuravam refúgio. O culto a Mitras foi o grande responsável pela militarização do Inferno e pela divisão dos demônios em legiões.



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

O Romanismo e a Ordem Mármore

O avanço lento e constante do cristianismo prossegue pela Europa até o século X. Enquanto isso, nos Reinos Árabes, Al-Dynia, o primeiro dos Veneráveis Mestres da Ordem Mármore de Arkanun, chega à Terra em 309 A.C., na cidade de Atenas. Durante quase quinhentos anos, expandiu os conhecimentos do Caminho da Terra pela Grécia, preferindo afastar-se dos territórios romanos. Fez acordos com seu anjo menor, Magus Petrak e expandiu a ordem para a Turquia e Oriente Médio, chegando até o leste da Ática.

Nesse período, os djinns (nome que os habitantes de Arkanun receberam dos membros da Ordem Mármore) auxiliaram os combatentes árabes e os Magos Petros a enfrentarem os anjos em seu território, mantendo a influência da Cidade de Prata e de Roma apenas nas bordas da Europa.

A fundação da Ordem Mármore do Oriente ocorre nessa época, tendo como membros fundadores os anjos que mais tarde se converteriam ao islamismo, em especial Khalid e Ismail.

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

Durante o século IV, é fundada pelos magos mais poderosos de cada um dos Caminhos Elementais existentes uma segunda versão do Arkanun Arcanorum, ou A.A., uma sociedade de magos baseada nos princípios de Salomão, cujos objetivos principais são a exploração dos mundos astrais, a proteção dos centros de energia mística da Terra e a defesa da Terra dos seres sobrenaturais que a utilizam como campo de batalha.

A organização do Arkanun Arcanorum estabelece inúmeras fortalezas na Europa, com casamatas e grandes castelos em quase todas as cidades importantes, incluindo a fortaleza Aranis, na Turquia, onde estão guardados as tábuas com os dez mandamentos. Esta segunda versão do Arcanum diferenciava-se da primeira versão por possuir magos de diferentes crenças (cristãos, hindus e pagãos) entre seus diáconos.

Os Nefheim e a Ordem Luft

Assim como nos Reinos Árabes, o Norte da Europa também foi palco de sangrentas batalhas entre os conquistadores romanos e os povos celtas e germânicos.

Os primeiros nephelins, ou híbridos, chamados de Nefheim pelos nórdicos, eram os filhos dos deuses nórdicos com mulheres mortais e deram origem a muitas ordens de magos (entre elas a Ordem de Luft, a mais poderosa ordem de magos da Europa até o século XV). Esses nephelins foram os responsáveis pela organização e pela liderança das tribos bárbaras, além da estruturação das Ordens de feiticeiros e bruxos que utilizavam a Magia Rúnica.

Criada em 788 D.C., a Ordem Cabalística de Luft era ligada ao norte com os magos da Rosa dos Ventos e à Europa com o Arkanun Arcanorum. Fundada por Kleper Von Sunders, manteve seus magos unidos através de complexos rituais de comunicação únicos e Magias de transporte instantâneo. Seus feitiços sempre foram muito unidos, apesar da grande predominância de arianos e nephelins. Entre seus magos principais, destacam-se Mathias Szakmary e Luigi Canterri. O próprio Odin chegou a fazer parte dos magos de Luft, assim como Thor e Baldur.

Dos nórdicos, os nephelins desceram pela Europa até chegarem à Índia, espalhando-se por todo o território, sem entrar em grandes conflitos com os governantes romanos. A maioria dos nephelins juntou-se aos cavaleiros templários e às ordens secretas de magos, de acordo com seus pontos de vista e, com o passar das gerações, reencarnando e mantendo suas memórias, tornavam-se veneráveis mestres facilmente, dando continuidade a seus planos originais.

Merlin

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

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

Merlin permaneceu como protetor da Inglaterra, auxiliando vez por outra a ordem. Não gosta muito de política e nunca se entendeu direito com o Arkanun Arcanorum, desconfiando sempre das reais intenções dos "feiticeiros romanos". As lendas dizem que Merlin está ativo até os dias de hoje, auxiliando e protegendo grandes magos ingleses como John Dee e Aleister Crowley.

Maomé e o Grande Islã

No século VII, o profeta Maomé foi o responsável pela unificação das tribos que viviam nos desertos árabes. Através do deus único e verdadeiro, Allah (protetor de todas as coisas justas e valorosas), originou-se a religião muçulmana, composta de valorosos guerreiros que muito contribuíram para segurar a expansão da Cidade de Prata nos Reinos Árabes.

Os exércitos de Maomé tomaram a cidade de Meca, que se tornou o centro mundial do islamismo e declarou a guerra Santa contra os anjos da Cidade de Prata e os iniciês.

Seus discípulos herdaram a força e a coragem da Fé de Allah (que seu nome seja sempre venerado), organizando escolas, bibliotecas e centros de estudos. Durante o período de expansão, muito do que hoje usamos em astronomia, navegação e matemática foi desenvolvido pelos grandes sábios muçulmanos.

As Cruzadas e os Templários

Utilizando-se da formação original dos cavaleiros do templo, o Arcanorum desenvolveu um exército monástico para deter a expansão dos muçulmanos no continente e, ao mesmo tempo, proteger os peregrinos em seus caminhos de Roma até Jerusalém.

Para essa finalidade, foram criadas as Cruzadas. Com o objetivo secundário (e secreto) de exterminar toda e qualquer criatura sobrenatural que estivesse sobre a Terra, as cruzadas avançavam sobre os territórios fronteiriços, angariando terras e um tesouro fabuloso.

Também foram treinados os hospitalários de Jerusalém (com o objetivo de proteger os peregrinos), que se estabeleciam nos chamados Hospitais, ou centro de atendimento.

Hugh de Payens e Robert de Craon eram dois dos maiores comandantes do Arcanorum e tomaram-se os dois primeiros grandes mestres templários, aproveitando o momento para conseguir apoio político dos anjos nimbos da Igreja Católica (os mesmos que mais tarde planejavam atacar e destruir). "Um avanço de cada vez, avançar sempre" era o lema de algumas das primeiras Cruzadas.

Por causa do apoio (e interferência) da Igreja, algumas tropas começaram a caçar e destruir magos e alquimistas também, pois nem todos os comandantes dos templários pertenciam ao Arcanorum. Com o tempo, a ordem acabou dividindo-se em várias facções, algumas ligadas indiretamente à Igreja (caçadores de magos) e outras ligadas ao Arcanorum (caçadores de demônios e anjos). Isso naturalmente criava rivalidades e luta por interesses opostos. Muitas batalhas envolveram apenas templários em ambos os lados.

A Inquisição e as Bruxas

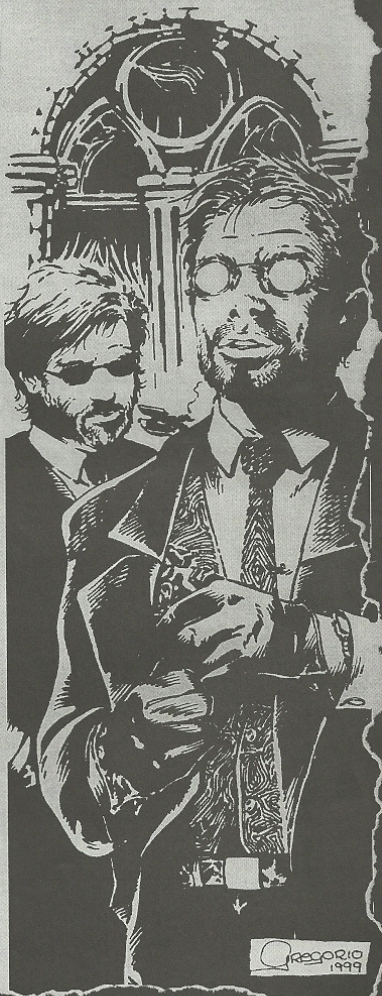
Terrível instituição criada sob o papado de Inocêncio II, manipulado pelos nimbos para garantir que os heréticos fossem condenados e punidos (e, com sorte, localizar os grupos de templários traidores antes que tivessem poder suficiente para atacar a Igreja).

Em 1233, Gregório IX deu-lhe estatuto e ao mesmo tempo, declarou repressão à ordem dos dominicanos. A Inquisição tornou-se a principal instituição caçadora de magos que se utilizavam da força mística de Arcanum. Destruíram praticamente a metade dos demônios que estavam na Terra, bem como seus magos, adoradores e seguidores das outras religiões.

Em algumas investidas, foram amplamente auxiliados pelos templários influenciados pela Igreja; em outros pontos, enfrentaram resistência discreta da ordem.

Em 1257, em uma manobra dos anjos corpore, o Papa Alexandre IV se recusa a incluir feitiçaria na categoria de heresia, mas em 1451 Nicolau V permitiu que a instituição intervisse nos assuntos de feitiçaria e magia. O papa Inocêncio VIII e seus sucessores reforçaram essa decisão em suas bulas.

Durante esse período, muitas vezes forças humanas dos anjos protetores e dos demônios de Arcanum tiveram de se aliar para impedir que fossem destruídos pelos inquisidores (para detalhes sobre este período conturbado da Idade das Trevas, veja o RPG ARKANUM).



A Igreja impunha seu poder através do medo e devido ao uso contínuo de Forma-Pensamento humana, criou-se o conceito de Inferno como o local onde os pecadores iriam caso cometessem algum pecado (e o conceito de pecado durante a Idade Média era muito amplo). Essa crença auxiliou os demônios a configurar definitivamente o Inferno, como descrito pelo médium Dante Alighieri, em sua obra, *A Divina Comédia*.

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

A Ordem da Rosa e da Cruz

Os primeiros traços da Ordem da Rosa e da Cruz apareceram no Egito, cerca de cinco séculos antes de Cristo. É uma das primeiras sociedades secretas, mas sua criação oficial data de 1615 D.C. Desde o século XIII os alquimistas já utilizavam as anotações secretas dos anjos, chegando até mesmo a decifrar o alfabeto enochiano, utilizado pelos anjos da Cidade de Prata em seus documentos.

Com o passar dos séculos, a irmandade foi sendo dividida em centenas de pequenas sociedades secretas, tanto por razões de perseguição religiosa, necessidade de expansão ou simples divergências políticas. Cada pequena subdivisão possui suas próprias regras e Rituais de iniciação.

A Idade das Trevas

O período onde os anjos obscuros nimbos (os anjos caídos da casta nimbos) reinaram supremos na Terra, com a Inquisição caçando e destruindo praticamente todas as formas de Magia e cultura existentes no mundo central. Os portais para o Reino dos Céus fecharam-se definitivamente, sobrevivendo apenas um ou outro caminho; o mesmo aconteceu com o reino das fadas e dos espírios.

Magos se isolavam cada vez mais e mantinham suas ordens cada vez mais escondidas. Os templários, por sua vez, tiveram de cair na marginalidade para poder combater os anjos e demônios com maior eficácia. Tornaram-se uma ordem secreta e dividiram-se em diversas organizações, espalhadas por toda a Europa. Do encontro dos templários com os árabes surgiram outras sociedades de assassinos, ansiosos por eliminar a maior quantidade de anjos católicos que conseguissem. Os principais representantes dos templários árabes são a Sociedade de Hassan e os Sarracenos.

Durante a Idade das Trevas, castelos e igrejas góticas foram erguidas, em centenas de vilas medievais. A função de cada uma dessas vilas era a de se tornar uma base de operações e um portal direto para a Cidade de Prata, por onde os exércitos celestiais pudessem passar em caso de necessidade. Esses portais permaneciam fechados em tempo integral e somente poderiam ser acionados a partir de Paradis.

Com a dissolução e posterior perseguição aos cavaleiros templários em 1314, quase toda a ordem foi obrigada a cair na clandestinidade para evitar a perseguição da Igreja. Acusados pelo rei da França de serem satanistas e hereges, para que Avignon pudesse colocar as mãos em seu fabuloso tesouro, os cavaleiros templários foram obrigados a esconder-se das mãos poderosas da Inquisição e das milícias reais, apoiadas pelas criaturas sobrenaturais que estivessem infiltradas nessas cortes. Apesar dos esforços dos anjos e da Igreja, o tesouro verdadeiro dos templários NUNCA foi encontrado.

Escondidos principalmente na Espanha, Portugal e Escócia, os cavaleiros templários tornaram-se mercenários, cavaleiros contratados ou caçadores independentes. Com seus tesouros, não foi muito difícil montar novamente um império, desta vez como banqueiros ricos e empresários respeitáveis, utilizando-se da região do Flandres e do comércio de especiarias como fachada para sua guerra sobrenatural.

A Peste Negra

Em 1348, os magos da Ordem Corrosiva lançaram um ataque aos anjos, igrejas e suas instituições. Utilizando-se de poderes de Infernium, eles lançaram sobre a Europa a peste bubônica, que destruiu quase um terço da população existente na época. Foi necessário um esforço conjunto de Merlin, Baskiatt, Aesclepius e Uriel para conseguir deter o avanço da peste e mesmo assim os Rituais demorariam quase quarenta anos para finalmente triunfar.

O mago infernalista Marcellus Van Lexus, antigo Grão-Mestre da Rosa dos Ventos, quase destruiu Londres e Paris com um poderosíssimo Ritual abandonado desde a Antiguidade, chamado Hecatombe.

Este ataque dos magos corrosivos teve duas frentes de batalha. Uma em Londres, onde foram derrotados por Merlin e outra em Paris, onde os vampiros strigoi e ekimmi conseguiram transformar Filipe Valois, um dos Discípulos de Van Lexus, em um vampiro sob o total domínio dos strigoi e frustrar os planos dos feiticeiros necromantes temporariamente.

Os anjos e a Igreja conseguiram restabelecer o poder na Europa, principalmente após a intervenção do serafim Armagnac, que conseguiu dividir a França em duas partes: a norte, governada pelo vampiro Valois e a sul, governada pelo próprio Armagnac e seus partidos políticos.

A Guerra das Duas Rosas

No ano de 1455, as duas principais facções da Rosacruz na Inglaterra, os Lancasters e os Yorks começaram uma guerra de palavras que se desdobrou no campo místico, envolvendo a disputa pelo trono da Inglaterra, após a vitória dos magos ingleses sobre os anjos franceses.

Essa guerra durou cerca de 30 anos e ambos os lados da disputa sofreram pesadas baixas. O desgaste foi tamanho que um terceiro acabou se sobressaindo. Os magos de Tudor, um grupo até então secundário chefiado por Henrique Tudor, magister da Ordem do Graal. O feiticeiro assumiu o trono com o título de Henrique VII.

A Alemanha

Neste período, o Sagrado Império Germânico, conhecido hoje como Alemanha, viveu uma constante luta entre os imperadores, assistidos diretamente pelos magos, demônios e os papas. Essa luta deixou a Alemanha arrasada. Centenas de pequenos estados independentes surgiram e, através da Dieta, uma assembléia formada pelos chefes de cada vila, o imperador era proibido de formar um exército ou um tesouro nacional. Com isso, o domínio dos anjos e da Igreja na Alemanha ficou muito reduzido, deixando quase toda a política nas mãos dos mortais.

Por outro lado, as florestas germânicas sempre foram palco da batalha entre magos da Ordem de Luft e os magos da Tempestade, principalmente os arredores da Schwartzwald (Floresta Negra). São incontáveis as histórias de bruxas e outros seres lendários nas proximidades das vilas dessa região.

As sociedades secretas da Bavária, resultado das antigas ordens dos cavaleiros Teutônicos, acabaram por destruir quase todos os seres de Arkanum que ainda permaneciam na região. Ao mesmo tempo, diversas relíquias e artefatos do tempo de Christos foram mantidas escondidas em igrejas todo esse tempo, o que tornou essa parte da Europa um terreno fértil para aventuras e problemas.

Do século XVI vem a lenda de Fausto, um dos primeiros mortais a enganar um demônio maior, revelando algumas fraquezas nos contratos entre humanos e demônios.

A Península Ibérica e as Bruxas

Durante todo esse processo, Espanha e Portugal se tornaram propriedade absoluta da Inquisição. Bruxas, magos e demônios foram praticamente extirpados. Com o casamento de Fernando, rei de Aragão, com Isabel, rainha de Castela, a Igreja conseguiu a soberania de toda a península Ibérica, anexando o reino muçulmano de Granada.

Torquemada foi provavelmente o maior inimigo que os demônios já encontraram sobre a Terra. Sob seu comando, mais de 300.000 pessoas queimaram nas fogueiras da Inquisição e boa parte dessas pessoas foi realmente culpada de alguma coisa.

O catolicismo passou a ser uma grande arma nas mãos dos governantes, que não hesitaram em utilizar a Inquisição para perseguir e destruir muçulmanos e judeus. Com o fortalecimento do estado e o desaparecimento dos dragões e outros monstros marinhos, removidos para Paradisia e Arkanum, tornou-se possível navegar mais uma vez com segurança nos oceanos. Começava a época das grandes navegações, com a viagem de Colombo à América em 1492.



Enquanto os navegadores avançavam sobre o novo continente, no interior da Espanha, os sabbats das bruxas descendentes das antigas Ordens das Menades gregas tentavam sobreviver. As feiticeiras passaram a realizar pactos com entidades de Infernum em troca de mais poder para resistir aos avanços do exército de Deus e boa parte da Ordem tomou-se corrompida de uma forma ou de outra. Os encontros entre essas brujas eram chamados de Aquelejar na região da Catalúnia e os demônios Aquel e Leonardo foram as criaturas que mais ofereceram resistência à Inquisição, dando forças para que as bruxas enfrentassem os padres e inquisidores durante quase dois séculos.

Aquel refugiou-se em Barcelona, onde permaneceu à procura de uma relíquia chamada Ampullata Romana, um artefato dos tempos de Cristo que diziam ser capaz de paralisar o tempo, enquanto Leonardo permaneceu como grão-mestre dos sabbats, auxiliando as feiticeiras em seus rituais mais complexos.

As ordens ibéricas mais poderosas eram a Ordem de Luvithy, as brujas, os magos da Ordem Mármora (vindos com os guerreiros muçulmanos durante as invasões) e a irmandade de Tenebras.

O Renascimento

Com os anjos nimbus da Cidade de Prata equilibrando o jogo de xadrez, a humanidade conseguiu respirar aliviada. Grandes gênios como Michelângelo e Da Vinci puderam desenvolver seus trabalhos com o apoio dos anjos protetores e muitas novas ordens de matemáticos e estudiosos surgiram na Itália, principalmente da Casa de Chronos (no sul da Itália) e as ordens necromantes (principalmente os albinos e os giovanni, em Veneza). Também foram iniciados pela primeira vez estudos e trabalhos sobre o arcano negro que os magos italianos chamaram de Metamagia, ou o estudo do tempo, do espaço e da própria Magia.

Inaugurava-se a Idade da Razão.

Nesse período, formou-se pela terceira vez um conselho dos magos na Europa, baseados na tradição do Arkanum Arcanorum, composto originalmente de 44 ordens (mas chegando ao final do século XVII com apenas 32 ordens) e seguindo o código de conduta de Salomão. Muitos desses sábios tornaram-se conselheiros de reis e rainhas em Portugal, Espanha e Itália.

Durante o Renascimento, os portais da cidade maldita de Metrópolis abriram-se para a Terra em uma quantidade assombrosa, permitindo que chezas, keepers e cenobitas viessem para a Europa. Eles já haviam estado no velho continente antes e muitos acreditam que foram eles quem inspiraram muitas das ornamentações das igrejas góticas. Mas foi somente a partir do século XV que a presença desses anjos disformes se intensificou. Muitos dos chezas começaram a participar dos jogos políticos dos anjos nimbus pelo poder e domínio da Terra e a se aliar aos seres de Inferno.

Relatos de succubi e incubi são comuns nesse período do Renascimento, bem como sua representação em diversos quadros e gravuras. O final do Renascimento marca o retorno das lâminas aos seres sobrenaturais. Os feiticeiros acreditavam que essa raça de vampiros estivesse extinta desde a Antiguidade, mas alguns desses monstros apareceram em relatos e poemas na Inglaterra.

Astecas, Maias e Incas

O encontro dos navegantes europeus com os nativos do novo mundo foi um acontecimento único na história da humanidade. Durante mais de 4 milênios, os habitantes de Arkanun haviam conseguido construir uma civilização no lado ocidental da Terra, compostas pelas culturas Asteca, Maia e Inca. Possuíam pirâmides tão belas quanto as egípcias, portais e monumentos que os ligavam diretamente a Arkanun, onde mantinham contato com seus deuses e levavam uma vida muito próspera e avançada para a época.

Infelizmente, ao contrário dos anjos, eles eram um povo dedicado à paz e não possuíam quase nenhum tipo de arma (os Incas utilizavam-se de metais, mas apenas para ornamentos e utensílios domésticos). Com a chegada dos espanhóis, ingleses e portugueses, vieram com eles os anjos protetores e corpos.

Decididos a transformar este "Novo Mundo" em uma colônia de exploração da Cidade de Prata, os colonizadores não mediram esforços para destruir os nativos das Américas. A guerra entre espanhóis e nativos destruiu quase três quartos da população local. Exércitos de humanos comandados pela Igreja devastaram as vilas incas, astecas e maias como rolos compressores.

Os habitantes de Arkanun, acostumados com a vida de harmonia e paz dos últimos milênios, foi pulverizada pelas máquinas de guerra dos espanhóis. A guerra durou pouco mais de cento e cinquenta anos, terminando no final do século XVII com a derrota total dos nativos e mais de três milhões de mortos. Os deuses dessas civilizações tiveram de se refugiar em Arkanun para escapar à destruição completa.

Junto às expedições ao novo mundo, estavam diversos magos descendentes dos habitantes de Atlântida, na esperança de encontrar novamente seu continente destruído e reconectar o que os Círculos de Mistério mais altos chamavam de projeto Nova-Atlântida. Poucos nephilims existentes conseguiram recordar exatamente onde estava localizada a verdadeira Atlântida, mas alguns dos mais poderosos e antigos entre eles lembravam-se vagamente de sua localização em uma região na costa leste (próxima da região que hoje conhecemos como Triângulo das Bermudas).

A Caça às Bruxas

Com a colonização inglesa da América do Norte, muitos magos, vampiros e demônios perseguidos migraram para as novas terras, na esperança de conseguir escapar das garras da Inquisição.

Os ingleses fundaram colônias, desenvolveram vilas e, ao invés do pensamento explorador português e espanhol, procuravam manter uma nova base de operações para contra-atacar. A guerra da religião tomou proporções realmente grandes, com o domínio em solo americano pertencendo exclusivamente às sociedades secretas mortais, caçadoras de magos e seres sobrenaturais. A paranóia dos colonizadores obrigou os feiticeiros novamente a tornarem-se organizações secretas.

O sonho de estabelecer uma colônia de demônios na América foi frustrada pelo fanatismo de seus habitantes, que contavam ainda com a ajuda sobrenatural dos padres e inquisidores e pelas ordens templárias, que montaram verdadeiras fortalezas de caça e captura de magos, anjos e demônios.

Os Iluminados e a cabeça de Luís XVI

A Ordem dos iluminados (Illuminati) foi fundada em 1º de maio de 1776, em Ingolstadt, por um professor daquela universidade (ex-aluno dos jesuítas) chamado Adam Weishaupt. Seu objetivo era a unificação nacional alemã e, em uma segunda instância, a unificação de todos os reinos da Terra sob o seu ponto de vista e a dominação do mundo através das sociedades secretas.

A organização da seita era muito simples e, ao mesmo tempo, engenhosa. Consistia em um sistema ternário, na base do qual o centro diretor bifurcava-se em um par de associados menores, cada um dos quais dirigia, por sua vez, a dois associados e assim por diante. Dessa forma, as diretrizes do alto poderiam estender-se até as linhas mais baixas de comando, através dos elos sucessivos e secretos, sem que a incriminação e o interrogatório de um associado, que só conhecia uma pequena parte da organização, pudesse revelar os grupos colaterais e o centro supremo.

As linhas eram compostas de graus: na primeira linha, os 4 primeiros graus: Neófito, Minerval, Aprendiz e Iluminado Menor. A segunda linha era dividida em três graus: Aprendiz, Companheiro e Mestre e a terceira linha, composta de dois graus: Iluminado Maior e Novício Escocês.

Para coroar a estrutura acima dessas organizações, estão compreendidas as Classes dos Mistérios: os Pequenos Mistérios (com os graus de Padre e Regente) e os Grandes Mistérios (mago e homem-rei).

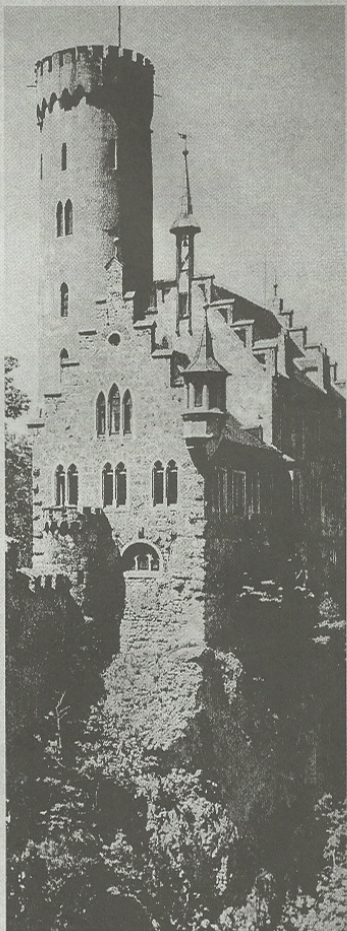
A ideia de colocar graus "adaptados" da maçonaria como intermediários era muito boa. Assim, os candidatos que não correspondessem às expectativas dos mestres illuminati poderiam ser "desviados" para a maçonaria, que atuaria assim como um "rim" para os iluminados.

A seita foi descoberta pelos anjos em 10 de junho de 1785. Em menos de dez anos, os illuminati haviam sido eliminados de seu país de origem pelos arcanjos da Cidade de Prata, mas muitos iluminados conseguiram escapar dos anjos, fundando outras seitas de ideologias semelhantes: os Carbonari na Itália, os *Unbedingte*, os *Tugend*, as várias *thules* na Alemanha (algumas dariam anos mais tarde origem ao nazismo) e os Decabristas na Rússia.

Dos iluminados surgiram as ideias iluministas e, em consequência disso, a Revolução Francesa em 1789, quando os humanos fizeram uma revolução armada, invadiram e destruíram diversos castelos e mataram dezenas de criaturas sobrenaturais, entre elas, o rei Luís XVI e vários outros nimbos infiltrados nas cortes francesas. Vitória para os humanos.

A África

O continente negro foi uma das regiões da Terra que mais conflitos teve entre a Cidade de Prata e os deuses nativos. Cada vila na África cultua seus próprios deuses, a maioria deles proveniente de Arkanun e Spiritum. Os grupos de feiticeiros e bruxos que comandavam as cidades também recusavam-se a integrar qualquer ordem mística ou colaborar com o Arkanun Arcanorum em sua guerra contra os anjos. A metade norte da África sofria influência dos muçulmanos e dos egípcios, mas a metade sul do con-



tinente permaneceu misteriosa até o final do século XV. Seus deuses desconhecidos foram sendo varridos da Terra pelas forças expedicionárias européias.

A religião yorubá e seus deuses poderosíssimos foram combatidos e derrotados quando os exploradores ingleses e franceses começaram suas incursões no continente. Seus deuses principais eram Mulungu, Nyambee, Ieza e Nyame, criaturas poderosíssimas de Arkanun, mas que, devido à indole pacífica de suas culturas, tornaram-se presas fáceis para as máquinas de guerra européias.

Com a escravidão, centenas de milhares de negros foram transportados para a América do Sul, Central e sul dos Estados Unidos, trazendo consigo suas crenças, os vampiros assimani (que permaneceram quase desconhecidos na Europa até esse período), seus feiticeiros e seus poderosos Rituais. Com esses feiticeiros, vieram para a América as raízes dos Caminhos de Magia que mais tarde se ramificariam em três vertentes: o candomblé, o Voodoo e a Sarteria.

Atualmente, os bruxos e feiticeiros pertencentes ao Arkanun Arcanorum cujas raízes místicas estejam na mãe África denominam-se assim, não importando sua etnia, região ou religião de origem.

A Revolução Industrial

Com o advento das máquinas, começa uma nova era na humanidade. Uma era baseada na mecanização, cujo funcionamento de suas máquinas era totalmente contínuo ao processo de pensamento dos anjos.

Começava uma migração para as cidades e os campos se tornaram terras mais vulneráveis às catástrofes sobrenaturais. A concentração e crescimento das populações das cidades, por outro lado, tornavam fértil o terreno de caçadas dos vampiros do ocidente e para a negociação de almas pelos demônios.

As ordens templárias, oriundas das grandes guildas do século XIV e infiltradas em praticamente todas as sociedades secretas tornaram-se grandes adversários dos iluminados no tocante à caça aos magos. Nesse período, muitas sociedades secretas lidavam com a Magia e com as antigas tradições de magos das 32 ordens e, se por um lado os iluminados adoravam manter o controle sobre essas forças, por outro lado os verdadeiros cavaleiros templários gostariam de usar as sociedades secretas contra elas mesmas.

Os anjos nimbos e os chezas ingleses foram os primeiros a descobrir as vantagens da mecanização sobre o trabalho humano e tentaram de aprender o mais rápido que puderam sobre esses novos mecanismos.

Muitas invenções tecnológicas começaram a surgir nessa época, englobando as grandes corporações de ofício e utilizando-se das fábricas para seus experimentos.

Os demônios, por sua vez, aproveitaram-se da ganância humana e da febre pelo "vil metal" para estabelecer bases e indústrias com ratos fortíssimas na Terra; empreitadas gigantes, comandadas por agentes inescrupulosos e com garras em todas as partes da sociedade, que mais tarde se tornariam grandes corporações milionárias.

Como o dinheiro passaria rapidamente a ser o verdadeiro deus dos mortais, o melhor que as sociedades secretas tinham a fazer era controlar o dinheiro. Isso não foi fácil, pois muitas das organizações de demônios, vampiros e anjos também tiveram a mesma idéia ao mesmo tempo.

Alcister Crowley e a Golden Dawn

Em Londres, nos primeiros anos do século XX, dois dos maiores magos de todos os tempos decidiram reunir suas forças em uma sociedade secreta com o objetivo de fazer renascer as doutrinas perdidas dos antigos magos egípcios. Eram eles Alcister Crowley e Samuel Lâlden Mathers e o nome dessa sociedade ficou conhecido como Ordem Hermética da Golden Dawn.

Mathers vivia em Paris com a mulher Moira, irmã do filósofo Henri Bergson e era considerado Imperator, ou seja, chefe visível da Golden Dawn. Acima deles estavam os chamados Mestres Invisíveis, ou Mestres Secretos. Se esses mestres eram magos extremamente poderosos, demônios, anjos ou espíritos, ninguém nunca soube responder e aqueles que atingiram esse grau desapareceram da Terra, sem deixar vestígios, para lutar na grande guerra.

Crowley era um membro da Primeira Ordem, que aspirava tornar-se membro da Segunda Ordem, tendo sido combatido por alguns "irmãos" e "irmãs" de Londres, que já há algum tempo discutiam a direção de Mathers. Em 1912, Alcister assumiu o controle da organização conhecida como Ordo Templis Orientis, uma versão distante da Ordem Original de Salomão. Crowley morreu em 1947, de uma doença desconhecida que muitos atribuem a uma maldição imposta a ele por magos de outra seita, provavelmente os magos corrosivos de Londres.

A Primeira Guerra Mundial

Em 1914, com o assassinato do arquiduque Francisco Ferdinando, começa a primeira Guerra Mundial. O Guilherme II, da Alemanha, deu um ultimato à Rússia, exigindo o fim da movimentação de tropas próximo ao território Austríaco. O czar Nicolau recusou-se a negociar com ele e colocou quatro milhões de homens em alerta. Quase todas as sociedades secretas tornaram partido da disputa de um lado ou de outro (ou em muitas vezes, em ambos os lados).

O conflito entre a Alemanha e a Rússia arrasou quase todos os países da Europa para o conflito e alguns de outros continentes. Países influenciados por anjos nimbos, demônios de Arkanun e chezas tomaram suas posições no grande tabuleiro de xadrez que a Europa havia se tornado e começaram uma grande batalha que duraria quase quatro anos.

Os americanos juntaram-se aos franceses na guerra contra os alemães e após inúmeras batalhas e cerca de dez milhões de mortos (quatro milhões de soldados, que foram engrossar as fileiras militares do Inferno e de Spiritum), os alemães assinaram sua rendição. A Alemanha saiu da guerra completamente humilhada e arrasada.

O final da guerra deu origem a quatro novas nações: Áustria, Hungria, Checoslováquia e Eslovênia. De conflitos originários dentro da Ordem Lovi, surgem os Magos Austro-Húngaros.

Os Nazistas e a Thulegesellschaft

Depois de 1923, Adolf Hitler estava reunindo poder na Alemanha após a derrota na Primeira Guerra Mundial quando encontrou Detrick Eckart, um nephala muito poderoso, membro da *Thulegesellschaft*, ou a Sociedade Teosófica Alemã. Detrick já buscara anos antes as bases do nazismo na chamada *Deutsche Arbeiterpartei*, em 1919. Outro mago e híbrido, Alfred Rosenberg, estava em guerra com os cabalistas judeus havia diversas gerações e finalmente havia encontrado a maneira ideal de derrotá-los: propaganda.

Em 24 de fevereiro de 1920, Hitler e seus companheiros criaram seus "vinte-e-cinco-pontos" e a guarda secreta, chamada de *Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei*. Na-Zi para abreviar. Utilizando-se de seus imensos poderes de persuasão, bem como de quase dez anos de propaganda anti-semita, os magos nazistas dividiram a sociedade em dois grupos: os arianos, descendentes dos nórdicos nephalins e os não-arianos, incluindo aí todas as raças e cabalas indesejáveis aos membros da *Thulegesellschaft*.

Os honrados magos cabalísticos tentaram lutar contra a *Thulegesellschaft* com todas as suas forças, mas a propaganda havia sido muito forte. Em 9 de novembro de 1938, em Berlim, os magos nazistas colocaram toda a população da cidade sob seu comando, ordenando-os a atacar toda e qualquer sinagoga, mesquita, loja ou propriedade judia. Começava nesse dia o Holocausto.

A Segunda Guerra Mundial

Com a colaboração da Itália, após a "remoção" do papa Pio XI, os anjos nimbos de Roma firmaram um acordo de apoio ao fascismo em troca da soberania do Vaticano. Assim como todas as Cidades de Paradisia, a Cidade de Prata também possuía uma representação na Terra, exatamente sobre o monte Vaticano, em Roma.

Para impedir que atacantes invadissem a Cidade de Prata através de portais dispostos na Terra, era necessário proteger a região equivalente de Roma. Durante séculos, a basílica de São Pedro serviu de apoio aos anjos, mas com o advento da guerra, o Conselho achou melhor negociar a soberania de todo o território com o governo da Itália, pois a Igreja não sabia exatamente o que esperar de Hitler e da *Thule*.

Hitler e seus exércitos tomaram de assalto parte da Europa, incluindo Hungria e Tchecoslováquia, chegando a Praga oito horas após a partida de suas tropas. Dois terços dos cabalistas de Praga foram mortos pelos oficiais da Gestapo, a guarda de elite nazista.

Tropas holandesas prepararam-se para o combate nas fronteiras e navios americanos foram direcionados para a Grécia, para tentar barrar o avanço dos navios italianos. Grã Bretanha, França e Polónia declararam guerra à Alemanha.

Praticamente TODAS as sociedades secretas da Europa tomaram partido na guerra, em diversos graus de apoio ou repulsa.



Muitos exércitos espirituais foram formados com os milhares de mortos que surgiam a cada batalha. Neste período ocorreram grandes revoluções no pensamento dos magos. Raios elétricos e bolas de fogo faziam pouco ou nenhum efeito contra os *funger* alemães e foram necessárias novas técnicas para lidar com os exércitos. Metralhadoras pesadas e guerras com centenas de milhares de soldados estavam completamente fora do escopo de batalha dos magos modernos, que se sentiram totalmente incapazes de lidar com a guerra de campo do século XX.

A Alemanha tomou grande parte da Europa, incluindo França, Bélgica e Holanda. Bombardeios nazistas em Londres, Paris e Copenhague destruíram vampiros e demônios com centenas (às vezes milhares) de anos, que estavam adormecidos em suas catacumbas e foram atingidos pelo massacre.

Nesse período de guerra, o Japão alçou-se aos nazistas, formando uma efêmera aliança entre os deuses japoneses e os anjos da Cidade de Prata que apoiavam a expansão aiana. Mesmo na Cidade de Prata, formou-se uma frente de resistência a esses anjos, encabeçada por diversos membros do Conselho e por anjos que tiveram seus protetorados destruídos pela guerra.

A Alemanha tomou o controle da Grécia, derrotando alguns deuses olímpicos e nórdicos com suas máquinas de guerra. Pela primeira vez em toda a História da humanidade, os mortais haviam desenvolvido máquinas de combate fortes o suficiente para vencer um semi-deus. A notícia da queda de Thor na batalha de Roterdã, em 1941, chegou como um soco nos ouvidos dos deuses e foi recebida com um misto de assombro, medo e desconfiança no Inferno e nas camadas mais altas das sociedades místicas. Apesar de Thor ter sobrevivido ao confronto, foi extremamente fendo, coisa que seria impensável até então.

O fim da Guerra

Com a invasão da Normandia pelas tropas aliadas, começou a virar o jogo da guerra na Europa. Os aliados conseguiram retornar à França e avançar através da Europa até chegar em Berlim. Ao mesmo tempo, os Russos derrotaram os alemães durante o inverno, forçando-os a penetrar cada vez mais nas planícies geladas ao mesmo tempo em que os soldados russos cortavam todas as fontes de alimentos e combustíveis.

No dia 31 de abril de 1945 chegava ao Inferno o pior demônio de todos: Adolf Hitler. Junto a um contingente de mais de três milhões de soldados nazistas mortos, foi formando-se ao longo desses cinco anos de guerra um campo de combate em pleno Sétimo Círculo (ver o livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA para detalhes sobre o *raich* e a chegada dos nazistas ao Inferno).

Os demônios nazistas organizaram-se em um imenso campo de guerra e Lúcifer e Bhaalzebub tiveram de colocar exércitos de demônios ao redor desses campos, para impedir que o líder e suas tropas tentassem tomar o controle de todo o Sétimo Círculo no Inferno.

Na Terra, feitiços da *Thule* refugiaram-se na América do Sul, especialmente na Argentina e Brasil, para tentar conjurar Rituais poderosos o suficiente para trazer essas criaturas de volta à Terra, sem sucesso até os dias de hoje.

A Bomba Atômica e a Era do Medo

Em 1945 a Terra foi marcada pela maior mudança no jogo de xadrez celestial que o universo poderia suportar. As bombas de hidrogênio que arrasaram Hiroshima e Nagasaki provaram-se suficientes para extinguir os mais poderosos anjos de Paradista e os mais poderosos demônios de Infernum.

E esse poder estava nas mãos dos mortais; mais precisamente nas mãos do exército americano; a mais disputada facção mortal do ocidente.

Formada estritamente por humanos e controlada pelas divindades mais radicais dos templários, o pentágono protege seus segredos com uma organização sem precedentes na história da humanidade. As sociedades secretas místicas tentaram, mas nunca conseguiram acesso às áreas mais restritas do exército americano (o Pentágono não possui a forma de um pentagrama à toa).

Com o fim da Segunda Guerra, os magos americanos capturaram o imperador Hirohito, filho da deusa Amaterasu e, através de poderosos Rituais, arrancaram sua imortalidade, transmitindo sua voz para milhões de pessoas em todo o Japão pela primeira vez na história.

A partir desse dia, uma nova era estava se iniciando...

A Atlântida

Em 1966, a Marinha Americana encontrou os restos da cidade perdida de Atlântida, no centro do Triângulo das Bermudas. A causa de tantos desaparecimentos de navios desde o século XV havia sido explicada: os grandes cristais místicos que os atlantes utilizavam como fonte de energia foram destruídos durante o Dilúvio, mas muitos cristais permaneceram ativos dentro do Templo central de Poseidon. Esses cristais emitiam vez por outra ondas capazes de mesclar temporariamente os planos da Terra e de Paradisa e essas anomalias arrancavam as embarcações da Terra, deixando-as por dias, às vezes meses, nos terríveis oceanos de Poseidon.

Os templários americanos instalaram uma base militar na área e impedem toda e qualquer embarcação de circular pelo local. Apesar de terem recolhido toneladas de pedras e terem até reconstruído o templo de Ares peça por peça (esse templo encontra-se na base militar de Colorado), até a presente data ainda não foram capazes de desvendar os segredos dos cristais.

A Rússia e a Guerra Fria

Após a Segunda Guerra Mundial, os anjos começaram uma campanha destrutiva de conversão nas planícies geladas da Rússia e chegaram a converter cerca de 80% da população local em menos de dois séculos.

As batalhas foram sangrentas e os cavaleiros enfrentaram toda sorte de criaturas sobrenaturais nas florestas da Rússia Branca. Quase não existem mais demônios na Rússia e no Oriente, a não ser os que já estavam lá antes da construção da Grande Muralha de Ferro.

Essa Muralha funcionaria com o mesmo princípio da Muralha da China, que impediu a passagem dos espíritos do Oriente para o Ocidente durante séculos, bloqueando as reencarnações

entre essas culturas e criando um ambiente completamente desconhecido para os anjos e demônios ocidentais.

Com a Segunda Guerra, a Rússia encontrava-se devastada após os conflitos com a Alemanha e a "Cortina de Ferro" foi erguida, separando a URSS e os países comunistas do resto da Europa. Essa cortina era ao mesmo tempo política e mística, pois bloqueava de alguma forma os Rituais de detecção e comunicação entre o Oriente e o Ocidente. Ao mesmo tempo, começou uma corrida em busca do domínio das técnicas de fabricação da bomba "destruidora de deuses". Começava a Guerra Fria.

A América do Sul e Central

A guerra entre anjos e demônios na América Central remonta desde o seu descobrimento. Os conflitos que ocorreram entre essas entidades foram responsáveis pela destruição dos chamados impérios Arkanos (Maia, Asteca e Inca) que estavam na América antes da chegada dos espanhóis.

Com a vinda dos portugueses e a consequente colonização do Brasil, vieram para a América centenas de anjos das castas corpore e protetore para tomar conta dos territórios conquistados em nome da Igreja Católica. Devido à migração de centenas de milhares de escravos, os deuses africanos conseguiram o apoio e reverência de uma parte significativa da população, instalando-se também no Brasil com grande poder. Também vieram para a América Central e do Sul alguns vampiros asimani e diversos feiticeiros africanos, trazendo a Macumba e o candomblé com eles.

Os demônios vieram para o Brasil junto com os primeiros exploradores e com suas companhias marítimas, instalando-se na medida do possível. O Novo Mundo era por demais bizarro e perigoso para um investimento mais pesado, pelo menos naquele período.

Enquanto isso, os templários, através da Ordem Real Portuguesa e da Ordem de Aviz, infiltrava-se lentamente nas capitâncias hereditárias e, mais tarde, nas prefeituras, províncias e casas governamentais.

Os anjos se instalaram nos pontos mais ricos do novo continente, disputando espaço com Xangô e outros deuses do panteão yorubá em cidades como Salvador, Recife e Rio de Janeiro. A influência dessas duas culturas foi muito contrastante, mas ao contrário do que ocorreu no resto do mundo, no Brasil, devido ao temperamento dos anjos responsáveis pelas novas vilas, houve um sincretismo (fusão) pacífico dessas religiões. As sociedades secretas vieram para o Brasil somente a partir do século XIX e, principalmente, com as duas grandes guerras, com as grandes imigrações italianas, japonesas e alemãs.

Os anjos não influenciaram muito a tomada das decisões por parte dos governos na América Latina, as sociedades secretas mortais foram capazes de formar impérios muito poderosos, manipulando governos e ditadores. Os vampiros strigoi também estão presentes na história do Brasil, ao lado de asimanis e ekimms, mas de forma extremamente limitada.

O sudeste, região de maior poder econômico no século XXI, não possui uma situação definida, estando dividida entre as ordens mundanas e místicas, sem destaque para nenhum grupo.



A região sul possui dois pólos mais bem definidos. Pelo lado mundano, destacam-se os iluminados, templários e membros da Ordem de Salomão que vieram para o Brasil junto aos imigrantes alemães e italianos. No lado místico, a Ordem das brujas (vindas durante os séculos XVI e XVII) e os *thules* (que vieram para o Brasil forçados ao final da Segunda Guerra Mundial) são as duas principais forças, embora nenhuma das duas coopere com o Arkanun Arcanorum.

O nordeste está dividido entre famílias, tanto no aspecto mundano quanto místico. Ocasionalmente ocorrem ataques abertos entre duas famílias resultando em mortes visíveis até mesmo para a imprensa mundana.

A região centro-oeste ganhou força política com a mudança da capital para Brasília em 1960. Hoje, as facções políticas estão todas representadas em alguma das instituições do governo federal.

O norte tem recebido especial atenção devido à Amazônia. As contantes agressões ao meio ambiente nas últimas décadas têm despertado as forças da natureza. Espíritos e entidades até então desconhecidas têm sido observadas por exploradores da região. A maior parte das ordens não se aventura nessa área temendo despertar algum poder incontrolável.

Os dias de hoje

É muito difícil separar as sociedades secretas ativas nos dias de hoje. Estima-se que existam cerca de um milhão de praticantes de Magia e membros de sociedades secretas no mundo (real) em mais de dez mil seitas, ordens e irmandades que variam de 5 a 10.000 pessoas inscritas.

Isso equivale dizer que, no mundo real, pelo menos um a cada 10.000 pessoas lida de alguma forma com as ciências ocultas ou pertence a uma sociedade secreta. É claro que a grande maioria delas (cerca de 80%) não chega aos estagios mais profundos de conhecimento (e, portanto, não atua no universo de jogo de TREVAS). Neste jogo, concentraremos nossas atenções nos magos que conhecem a verdade, ou cerca de um mago verdadeiro para cada 50 mil pessoas.

O Arkanun Arcanorum hoje

A Grande Fraternidade Branca, como muitos ocultistas chamam os membros do Arkanun, é composto pelos maiores magos de cada escola, unidos por interesses políticos e religiosos. É claro que existem muitos conflitos dentro da ordem, principalmente entre as casas com ideologias, religiões e crenças adversárias.

Apesar desses conflitos menores, geralmente a Ordem consegue se estabelecer nas principais cidades e administrar com um certo grau de organização os seres sobrenaturais que vivem na região comandada por cada diácono. Algumas cidades possuem diáconos que governam com mãos de ferro, intolerantes à respeito de determinados seres e entidades, enquanto outros seletos são mais tolerantes, chegando até mesmo a criar cidades mais liberais do ponto de vista sobrenatural (New Orleans, por exemplo).

Algumas regiões possuem contatos com os templários, outras são inimigas mortais dos cavaleiros, algumas possuem anjos como conselheiros, outras possuem demônios, al-

guns seletos possuem seis diáconos, outras cidades são comandadas por um único ser... enfim, não existe uma regra muito clara a respeito da organização sobrenatural de uma cidade. A viajante precisa se informar ANTES de tentar se estabelecer, pois a ignorância não é desculpa para o não cumprimento de uma lei na maioria das cidades.

Os Nodos

O Arkanun costuma organizar suas reuniões em regiões que os magos chamam de nodos, nodos ou mesmo fontes místicas. Com o funcionamento da Roda dos Mundos, a Terra permanece "amarrada" por centenas de linhas energéticas chamadas pelos magos chineses de Feng-Shui. Essas linhas podem ser positivas ou negativas, como grandes engrenagens circulares dispostas segundo padrões magnéticos ainda pouco estudados no ocidente.

Nas interseções dessas cordas energéticas positivas estão os pontos que os magos chamam de nodos. Nesses pontos, a energia mística é mais forte do que a usual e pode ser utilizada pelos magos para canalizarem melhor seus estudos. As pirâmides e TODOS os círculos de menires espalhados pelas Ilhas Britânicas encontram-se estrategicamente dispostos nessas cruzamentos e eram utilizados pelos magos como centros de seus santuários. Por essa mesma razão, durante a Idade das Trevas, sempre que a Igreja Católica dominava uma cidade ou vila, a primeira coisa que faziam era derrubar qualquer monumento pagão que estava erigido no nodo e construir uma catedral gótica (por esta razão, cerca de 70% dos nodos da Europa estão dominados pelos anjos).

Por outro lado, as interseções das cordas místicas negativas formam o que os sábios chamam de mecas (nenhuma relação com a cidade sagrada de Meca), embora a própria Meca esteja dentro de um dos maiores campos negativos de Magia da Terra. Nessas mecas, a Magia é muito diminuída, chegando até mesmo a desaparecer no centro do cruzamento das linhas. Desnecessário dizer que os templários dominaram quase todas as mecas que conseguiram encontrar. Na América, o edifício Empire State e o Pentágono são exemplos de templos construídos sobre essas regiões.

Os nodos mais poderosos permanecem em pontos isolados do mundo e são dominados por Ordens Místicas, que estabeleceram seus principais templos ao redor desses nodos. Nodos menos importantes são protegidos por seitas, grupos ou pequenas cabalas e geralmente estão em disputa por duas ou mais sociedades. Existem também nodos destruídos, abandonados e até mesmo amaldiçoados.

Como se tornar um Iniciado

Os Rituais variam muito de ordem para ordem, mas geralmente aqueles que desejem tornar-se membros de alguma sociedade secreta precisam dar o primeiro passo. Algumas delas possuem representações públicas como as wiccas, os iluminados (através de alguns ramos da Maçonaria), os satanistas, a Golden Dawn, os templários, os druidas e outras escolas. Outras, por razões óbvias (Sociedade de Hassan, Ordem de Lavitny, Magos Corrosi-

vos...), são extremamente difíceis de se encontrar (para não dizer quase impossível).

É claro que muitas dessas ordens estão sempre em bibliotecas, universidades e centros de estudos, à procura de novos membros entre jovens que parecem promissores.

Uma vez dentro, o iniciado passa a maior parte do tempo estudando as regras e os Rituais de cada escola. Muitas escolas utilizam os Rituais primários para determinar os estudantes com maior potencial e convidá-los para os Círculos de Mistério mais interiores. A grande maioria dos humanos (que não possuem dons místicos desenvolvidos) permanece nas áreas mais afastadas das ordens. Cerca de oitenta a noventa por cento dos membros de uma sociedade secreta nunca terão contato com o verdadeiro mundo sobrenatural. Isto é reservado somente para aqueles que realmente merecem esse conhecimento.

Uma vez iniciado no círculo dos Mistérios, o aprendiz progride dentro dos graus de aprendizado da ordem, geral-

mente sob o olhar severo de um tutor. Em muitos casos, testes de conhecimento, capacidade e lealdade são efetuados a cada evolução de grau. Levam-se anos até chegar efetivamente a uma posição de influência dentro da ordem e décadas (às vezes séculos) até algum mago ter confiança o suficiente em suas habilidades para candidatar-se ao cargo de diácono. A grande maioria dos magos deixa de lado esse "privilégio", preferindo canalizar seu tempo e energia no estudo da Roda dos Mundos e em seus interesses pessoais.

Os Templos e os Diáconos

Cada cidade possui, em média, um nodo para cada milhão de habitantes e existem fontes místicas perdidas em áreas muito pouco povoadas (como o deserto de Gobi, a selva Amazônica e a Antártica). Quase todas as fontes energéticas da Terra já estão ocupadas por magos, mas ainda existem muitas a serem exploradas.



Para cada cidade que possua pelo menos meio milhão de habitantes e uma ordem dedicada ao estudo do oculto, existirá um concílio, nos moldes do Templo de Salomão. Esse templo, reconhecido pelo Arcanorum, terá no centro de seu salão principal o Selo de Salomão esculpido e local para que cada um dos seis diáconos possa sentar-se durante as reuniões.

Cada concílio possui seis postos de diáconos, em ordem de importância: Diácono Superior, Diácono do Leste, Diácono do Sul, Diácono do Oeste, Diácono do Norte e Diácono Inferior. Nem todos os postos precisam ser preenchidos: basta um diácono para que o concílio seja reconhecido como tal pelo Arcanum Arcanorum.

Os diáconos podem ser escolhidos ou impostos, de acordo com o poder político de cada sociedade secreta na cidade em questão. Podem pertencer a qualquer escola e, em muitos casos, dois ou mais diáconos podem pertencer a uma mesma escola, fortalecendo sua posição política frente às demais. Também existem casos de diáconos pertencentes a mais de uma escola e representando ambas dentro do Arcanum. Embora essa lealdade aparentemente dividida gere alguma controvérsia, magos capazes de ocupar posições elevadas em duas escolas diferentes certamente têm o poder e a sabedoria para sustentar tal posição.

Existem vários casos conhecidos de sebs incompletos. Isso ocorre com alguma frequência, pois é exigido dos diáconos disciplina e rigidez para fazer cumprir as leis do Arcanum e magos novatos não demonstram a firmeza necessária para suportar esse fardo. É por isso que Delfos não possui um Diácono do Leste há mais de 300 anos) e existem até mesmo cidades com selos únicos (um único mago governando o selo). Há ainda exemplos raros de locais onde não há uma população de magos experientes o suficiente para fazer uma representação adequada no Templo.

Qualquer mago (ou outra criatura sobrenatural que não possua inimizades com o Arcanum) que tenha residência reconhecida na cidade por pelo menos um ano pode candidatar-se ao cargo de diácono, independentemente da ordem a que pertencer ou da composição existente no conselho. Ordens não pertencentes aos Arcanos do Arcanum Arcanorum também podem fazer parte do Selo de Salomão. Basta a eles declarar o concílio perante diáconos dos templos mais próximos.

Em alguns casos, quando a cidade é muito grande territorialmente, podem ser declarados mais de um concílio na mesma cidade (como é o caso de Amsterdã e da cidade do México), mas esses concílios são extremamente raros. Às vezes ocorrem guerras entre as ordens (como na famosa "Guerra das Rosas", na Inglaterra e a "Disputa de Tenebras", ocorrida na cidade de São Paulo na década de 70), apoiadas pelos concílios das cidades próximas. Geralmente, o concílio com maior apoio político será reconhecido pelo Arcanum. Em outros casos, houve uma fusão dos concílios como solução para o impasse.

Cada um dos diáconos pode escolher até dois magisters, que atuam como conselheiros e têm o direito de permanecer de pé, atrás de cada um dos diáconos, durante uma reunião do templo. Os magisters podem substituir os diáconos em situações específicas e não precisam necessariamente pertencer à mesma Ordem do diácono.

As Votações

Em tempos problemáticos, o Arcanum pode convocar uma reunião no templo. Essas reuniões são chamadas selos, concílios ou simplesmente votações. Tais eventos podem ser convocados por qualquer um dos diáconos por um Ritual místico (o Ritual de convocação é a primeira coisa que um novo diácono aprende ao receber sua cadeira). Dependendo do problema, votações importantes podem ser chamadas nos horários mais variados (e estranhos).

Muitas vezes, votações regionais ou até mesmo nacionais precisam ser realizadas em horários pré-determinados, pois certas entidades (em especial anjos e demônios mais poderosos) só podem aparecer na Terra em determinadas horas do dia ou seguindo condições específicas.

Nenhuma hostilidade é permitida entre os participantes nas seis horas anteriores e nas seis horas posteriores a uma reunião de magos. Datat, horários e locais são comunicadas através de complexos e intrincados Rituais ou por métodos cifrados e são extremamente rígidos, principalmente no quesito horário.

São apresentados uma a uma os problemas a serem resolvidos. Cada participante do concílio tem direito a dar sua opinião sobre o assunto, em ordem crescente de posição hierárquica. O diácono superior chama um a um os participantes (desde o mais novato dos aprendizes até o mais poderoso dos convidados) e oferece o direito de opinar.

Todo e qualquer mago pertencente aos círculos de mistério (ou convidado por um dos membros do Arcanum) pode participar de um selo, podendo emitir sua opinião e fazer comentários, questionamentos e até mesmo acusações (por sua própria conta e risco). Criaturas sobrenaturais que estejam em boas relações com o Arcanum também são bem vindas. Não há direito a réplicas ou respostas. Na maioria das vezes, os diáconos chegam a um consenso sobre o assunto. Quando isso acontece, o diácono superior declara a decisão para todos os presentes e tal medida passa a ter efeito imediato.

No entanto, isso nem sempre acontece de modo tão simples. Há casos em que os diáconos não chegam a uma opinião única, mesmo após algum debate. Segue-se, então, uma votação. Os diáconos declaram seu veredito em ordem crescente de importância. Em caso de empate, os magos utilizam o Amuleto de Salomão, que é um medalhão de bronze com o Selo de Salomão inscrito em uma face e o rosto de Salomão inscrito na outra face.

Esse amuleto é carregado pelo participante (mago ou sobrenatural) aliado mais antigo em uma cidade (não o mais velho ou mais poderoso, mas sim o que está a mais tempo residindo na cidade ou região em disputa) e é chamado pelos diáconos de Amuleto de Salomão. O voto é dado pelo amuleto e não por aquele que o carrega. Interferir no voto do Amuleto de Salomão é o mais grave dos crimes conhecidos e punido com morte imediata.

No caso do amuleto ser carregado por um dos próprios diáconos, estipula-se que seu voto conta como dois (e o amuleto não será utilizado). Em situações com selos incompletos, quando uma votação resultar empatada, o resultado será feito da mesma maneira.

As Relações entre os Concílios

Diversos concílios dentro de uma região podem ser convocados para uma reunião maior. Nesse caso, um representante de cada concílio (geralmente o diácono superior, mas pode ser outro dos diáconos por ele indicado) é indicado para representar seu grupo dentro do concílio régio e dois outros diáconos podem acompanhar o diácono superior nesse concílio, fazendo as vezes de magisters e atuando como diplomatas em negociações não oficiais.

O concílio régio pode acomodar até seis dioceses. No caso de sete ou mais cidades envolvidas era uma questão de maiores proporções, diáconos das cidades com menos poder político podem ser convidados a permanecer apenas como observadores, sem direito a voto.

Membros de cabalas menores ou independentes podem participar dos concílios, desde que possuam representação política suficiente. A mesma regra vale para seres sobrenaturais de todas as origens.

A Sociedade

As sociedades secretas influenciam muitas tomadas de decisões políticas na Terra (todos os últimos dezessete presidentes Americanos eram membros dos iluminados, apenas para citar um fato mais conhecido). Nem todas se utilizam de magia para alcançar seus objetivos. Muitos contam com auxílio governamental, com equipes manipuladas de polícia, do FBI, órgãos e agências federativos e até mesmo equipes paramilitares para atingir seus objetivos.

A mídia, os institutos de pesquisa científica e as instituições públicas estão todas infiltradas em algum ponto por membros de seitas secretas, com objetivos particulares (honestos ou malignos) que só eles mesmos conhecem (e mesmo assim, em muitos casos, apenas os membros de maior graduação os conhecem em sua totalidade). Todas essas entidades têm suas atividades monitoradas, influenciadas ou controladas por alguma sociedade secreta.

Às vezes, um repórter ou um pesquisador descobre a verdade por trás das trevas. Muitas vezes, guardam esses terribles segredos para eles mesmos, pois a grande campanha de "conspirações" lançada pelas próprias sociedades secretas por meio de filmes, revistas e livros já fará naturalmente com que caiam em descrédito.

Outras vezes, os descobridores da verdade são procurados pelas sociedades secretas para que o segredo seja mantido (por bem ou por mal). Dependendo da gravidade da descoberta (e do agente ou grupo de agentes escolhidos para lidar com o caso) e da ordem envolvida na questão, técnicas como chantagem, assassinatos, acusações falsas e destruição total do passado da vítima podem ser utilizadas.

Muitos investigadores empreendem sua cruzada solitária contra as grandes ordens manipuladoras da realidade. Muitos continuam sozinho suas batalhas por anos a fio, mas a maioria dessas pessoas acaba encontrando aliados em sua busca pela verdade... e formando sua própria sociedade secreta.



Atributos

Os Atributos são explicados detalhadamente nas páginas 36 e 37, mas a parte de Criação de Personagens (páginas 31 a 35) mostrará os limites a serem seguidos.

Valores

A parte de Criação de Personagem (páginas 31 a 35) mostra os cálculos deste valores vitais para o Personagem.

Armaduras e Proteções

As armaduras, coletes e outros tipos de proteção são listados no capítulo de equipamentos (94 a 97).

Perícias com Armas

As regras de combate são explicadas no final do livro (páginas 156 a 165), mas as armas brancas e de fogo estão nas páginas 94 a 97.

Cabeçalho

São as características básicas do Personagem. Procure responder às perguntas na página 32 para completar esta parte da ficha.

TREVAS

Nome _____
 Classe/Social / Profissão _____ Nível _____
 Data de Nascimento _____ Local de Nascimento _____
 Idade _____ País _____ Estado _____ Rotação _____

Atributos	Valor / Mod / %	Perícia	Gasto/Total
Coragem (CHA)	_____ / _____ / _____	Clareza	_____ / _____
Força (FOR)	_____ / _____ / _____	Deflexão	_____ / _____
Destreza (DEX)	_____ / _____ / _____	Intuição	_____ / _____
Agilidade (AGI)	_____ / _____ / _____	Calcular Números	_____ / _____
Inteligência (INT)	_____ / _____ / _____	Arquitetura	_____ / _____
Ponto de resistência (VITA)	_____ / _____ / _____	Arquitetura 2D	_____ / _____
Percepção (PSI)	_____ / _____ / _____	Arquitetura 3D	_____ / _____
Carisma (CAR)	_____ / _____ / _____	Arquitetura 4D	_____ / _____
		Arquitetura 5D	_____ / _____
		Arquitetura 6D	_____ / _____
		Arquitetura 7D	_____ / _____
		Arquitetura 8D	_____ / _____
		Arquitetura 9D	_____ / _____
		Arquitetura 10D	_____ / _____
		Arquitetura 11D	_____ / _____
		Arquitetura 12D	_____ / _____
		Arquitetura 13D	_____ / _____
		Arquitetura 14D	_____ / _____
		Arquitetura 15D	_____ / _____
		Arquitetura 16D	_____ / _____
		Arquitetura 17D	_____ / _____
		Arquitetura 18D	_____ / _____
		Arquitetura 19D	_____ / _____
		Arquitetura 20D	_____ / _____
		Arquitetura 21D	_____ / _____
		Arquitetura 22D	_____ / _____
		Arquitetura 23D	_____ / _____
		Arquitetura 24D	_____ / _____
		Arquitetura 25D	_____ / _____
		Arquitetura 26D	_____ / _____
		Arquitetura 27D	_____ / _____
		Arquitetura 28D	_____ / _____
		Arquitetura 29D	_____ / _____
		Arquitetura 30D	_____ / _____
		Arquitetura 31D	_____ / _____
		Arquitetura 32D	_____ / _____
		Arquitetura 33D	_____ / _____
		Arquitetura 34D	_____ / _____
		Arquitetura 35D	_____ / _____
		Arquitetura 36D	_____ / _____
		Arquitetura 37D	_____ / _____
		Arquitetura 38D	_____ / _____
		Arquitetura 39D	_____ / _____
		Arquitetura 40D	_____ / _____
		Arquitetura 41D	_____ / _____
		Arquitetura 42D	_____ / _____
		Arquitetura 43D	_____ / _____
		Arquitetura 44D	_____ / _____
		Arquitetura 45D	_____ / _____
		Arquitetura 46D	_____ / _____
		Arquitetura 47D	_____ / _____
		Arquitetura 48D	_____ / _____
		Arquitetura 49D	_____ / _____
		Arquitetura 50D	_____ / _____
		Arquitetura 51D	_____ / _____
		Arquitetura 52D	_____ / _____
		Arquitetura 53D	_____ / _____
		Arquitetura 54D	_____ / _____
		Arquitetura 55D	_____ / _____
		Arquitetura 56D	_____ / _____
		Arquitetura 57D	_____ / _____
		Arquitetura 58D	_____ / _____
		Arquitetura 59D	_____ / _____
		Arquitetura 60D	_____ / _____
		Arquitetura 61D	_____ / _____
		Arquitetura 62D	_____ / _____
		Arquitetura 63D	_____ / _____
		Arquitetura 64D	_____ / _____
		Arquitetura 65D	_____ / _____
		Arquitetura 66D	_____ / _____
		Arquitetura 67D	_____ / _____
		Arquitetura 68D	_____ / _____
		Arquitetura 69D	_____ / _____
		Arquitetura 70D	_____ / _____
		Arquitetura 71D	_____ / _____
		Arquitetura 72D	_____ / _____
		Arquitetura 73D	_____ / _____
		Arquitetura 74D	_____ / _____
		Arquitetura 75D	_____ / _____
		Arquitetura 76D	_____ / _____
		Arquitetura 77D	_____ / _____
		Arquitetura 78D	_____ / _____
		Arquitetura 79D	_____ / _____
		Arquitetura 80D	_____ / _____
		Arquitetura 81D	_____ / _____
		Arquitetura 82D	_____ / _____
		Arquitetura 83D	_____ / _____
		Arquitetura 84D	_____ / _____
		Arquitetura 85D	_____ / _____
		Arquitetura 86D	_____ / _____
		Arquitetura 87D	_____ / _____
		Arquitetura 88D	_____ / _____
		Arquitetura 89D	_____ / _____
		Arquitetura 90D	_____ / _____

Perícias com Armas (Dex)

Nome _____ At _____ Def _____ Dano _____

Força _____

Destreza _____

Agilidade _____

Inteligência _____

Percepção _____

Carisma _____

Perícias com Armas (Dex)

Nome _____ At _____ Def _____ Dano _____

Força _____

Destreza _____

Agilidade _____

Inteligência _____

Percepção _____

Carisma _____

Perícias

Há uma lista de todas as Perícias e seus Subgrupos nas páginas 82 a 90.

Aprimoramentos

Nas páginas 72 a 81 estão listados os Aprimoramentos positivos e negativos.

Criação de Personagem



a maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. Em TREVAS isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, cowboys, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Personagens de TREVAS são estruturados seguindo as regras básicas do SISTEMA DAEMON.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa **durante o jogo**. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela se lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que **ELE** sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre anjos e demônios. Ele sabe pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de TREVAS (porque lê aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem vampiros, bruxas e demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores **NUNCA** saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. **SIM, modifique!** O Mestre **PODE** e **DEVE** fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a ser criado, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com "anar com metralhadora" em uma Campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não combinarem com a época e local escolhido para o início da Campanha.

Tipos de Campanha

Estes são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO e INIMIGO NATURAL.

Aventura/Fantasia: os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época Medieval Fantástica (séculos X a IX) com magos, elfos, duendes e outras criaturas. Ex: TORMENTA, ARCÁDIA e TEMPLÁRIOS.

Horror Medieval: um dos favoritos dos jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (5-18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias e pelo menos 1 inimigo inicial. Ex: ARKANUN e INQUISIÇÃO.

Espionagem/Heróico: os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Começam com pelo menos dois inimigos iniciais. Geralmente são ambientados na época contemporânea.

Espacial/Intergalático: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 7 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Começam o jogo com dois inimigos iniciais.

Imortais/Heróis: Neste tipo de Campanha, os Personagens são vampiros, dragões, anjos caídos, demônios, super heróis, nephalins, mutantes, magos imortais, avatares, semi-deuses e outras criaturas poderosas. Começam com 101 a 130 pontos de Atributo (entre 12 e 30), 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de vida e um inimigo a cada 50 anos de vida do Personagem (mínimo 2 inimigos). Estabeleça um limite de Idade para os Personagens, para que todos possam poderes equivalentes. Regras para Personagens mais poderosos estão nos livros ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e SPIRITUM.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo II Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, China, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Passo 2: Determinando o passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem

coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

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 cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

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 animal 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?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso exemplo terá Peter Finch, nascido em NY em 1959, filho de imigrantes poloneses que migraram para a América forçados da Segunda Guerra Mundial. Finch passou toda uma infância pobre, sendo obrigado por seus pais a estudar enquanto todos os outros garotos passavam o tempo cometendo pequenas furtas e metidos em encrencas.

Finch formou-se em direito em 1984, dois anos após ter seu primeiro contato com os iluminados e com a Magia. Membro de uma sociedade secreta disposta a ajudar a humanidade, Peter utilizava seus conhecimentos como advogado para dar auxílio às pessoas pobres de sua antiga vizinhança. Possui um irmão chamado Marco, que trabalha com seu pai em uma mercearia, próxima à ponte do Brooklyn.

Peter vivia uma vida normal, até o dia em que uma carta chegou, no inverno de 1997. Descobriram que tinham um parente imigrante na Inglaterra que havia falecido recentemente e não deixara herdeiros, a não ser o pai de Finch e precisaria ir até Londres para verificar detalhes sobre a herança, escondida a tanto custo das tropas nazistas. Finch procurou ajuda dos iluminados e conseguiu abrigo na Loja de Praga, onde encontraria outros membros que o auxiliariam no que fosse necessário.

Aqui começa nossa Campanha...

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas ideias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito **Valor Original**. A segunda coluna, **Valores Modificados** só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer Testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%

Passo 4: Mundanos ou Místicos

(opcional)

Os kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagens. Tratam-se dos tipos mais comuns de Personagens escolhidos pelos Jogadores e englobam a maior parte dos Pontos de Aprimoramento e de Perícia disponíveis.

Portanto, ao fazer uso dos kits disponíveis em TREVAS, pode-se encurtar em três quartos o tempo para Criação de Personagem, na medida em que sobrarão poucos pontos de Aprimoramento e de Perícia para serem utilizados.

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

As perguntas do questionário abaixo aplicam-se apenas a Personagens místicos.

1. Como ele entrou em contato com a Magia?
2. Quanto tempo durou este contato inicial?
3. O que fez seu Personagem desejar ser iniciado?
4. Quem é seu mentor (ou mentora)? Quantos anos tem? Qual sua relação com ele/ela? Descreva-o física e psicologicamente.
5. Há quanto tempo seu Personagem está na ordem?
6. Quais são as pessoas que conhece?
7. Qual a relação dele com essas pessoas?
8. Existem pessoas com quem ele REALMENTE pode contar?
9. Ele possui voz política dentro da ordem?
10. E em relação ao Arkanum Arcanorum?

Caso o Jogador deseje (e tenha pontos de Aprimoramento e Perícia suficientes) ele poderá comprar quantos kits quiser. Quando houver sobreposição de Aprimoramentos garantidos, some os valores até o máximo de 4 (desprezando o excedente). Da mesma forma, some as Perícias até um máximo de 50%. Caso sobre pontos de Aprimoramento ou de Perícia, eles serão usados mais adiante.

Finch entrou em contato com os iluminados através de seu professor de direito constitucional, um membro dos iluminados. Através dele, tomou conhecimento da ordem e de todas as atividades que eram desenvolvidas por eles. Apesar dos iluminados não terem a Magia como ponto principal, Finch conheceu Susanna, uma outra Personagem da Campanha, uma feiticeira especializada no Caminho do Ar e dos Humanos, que se tornou sua professora.

Assim, o Jogador decide comprar os kits Advogado (mundano) e iluminado (místico).



Iluminado

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

Perícias: Pistola 30%, Ciências (Filosofia 20%, História 20%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Demônios 25%, Oculto 35%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 10%), Etiqueta 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%, Lábria 20%, Liderança 30%), Legislação 30%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Pontos Heróicos 1, Armas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Advogado

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 220 pts de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 20%, Redação 30%), Ciências (Criminallística 40%, Direito 40%, Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20%, Burocracia 20%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Biblioteca 1, Recursos 2.

Foram gastos 4 pontos de Aprimoramento e 420 pontos de Perícias.

Passo 5: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com o Background, o Jogador decidiu escolher para Peter os seguintes Aprimoramentos (abaixo). Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento	Custo
Iluminado	
Recursos 2	2
Pontos Heróicos 1	
Armas de Fogo 1	
Advogado	
Contatos 2	2
Biblioteca 1	
Recursos 2	
Poderes Mágicos 2	2
Fobia (medo de lugares abertos)	-1
Total	5

Passo 6: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da Campanha, elas podem nem

mesmo existir! E, dependendo do mundo de Campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Desse modo, Peter Finch possui $(40 \times 10 + 17 \times 5 = 485)$ 485 pontos para dividir entre seus Kits e Perícias.

Com os kits, Peter Finch ficou com as seguintes Perícias:

Perícia	(Iluminados)	(Advogado)	Atributo	Total
Vida	15/15	-	13	28/28
Artes - Atuação	-	20	13	33
Artes - Redação	-	30	17	47
Ciências - Criminallística	-	40	-	40
Ciências - Direito	-	40	-	40
Ciências - Filosofia	30	10	-	40
Ciências - História	20	-	-	20
Ciências - Literatura	-	10	-	10
Ciências - Psicologia	-	10	-	10
Ciências - Teologia	20	-	-	20
C. Proibidas - Alquimia	20	-	-	20
C. Proibidas - Demônios	25	-	-	25
C. Proibidas - Oculto	35	-	-	35
C. Proibidas - Teoria	40	-	-	40
C. Proibidas - V. Astral	10	-	-	10
Etiqueta	20	30	13	63
Idiomas - Nativo	-	20	30	50
Idiomas - Latim	-	20	-	20
Manip. - Interrogatório	30	20	17	67
Manip. - Intimidação	40	20	9	59
Manip. - Lábria	20	-	13	33
Manip. - Liderança	30	-	13	43
Negociação - Barganha	-	20	13	33
Negociação - Burocracia	-	20	17	37

Passo 7: PVs, IP e Iniciativa

Agora é só uma questão de matemática.

PVs são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por nível. A Iniciativa é igual à sua Agilidade. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para Destreza e Agilidade.

Peter tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Peter está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Finch não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é zero. Sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 8: Pontos Heróicos e de Fé

Peter Finch tem 1 Ponto Heróico, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 1 e está no 1º nível, mas não tem Pontos de Fé.

Passo 9: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto às armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento **Armas de Fogo** podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

Finch possui uma casa de três quartos em NY, metade de um escritório pequeno em Manhattan, um carro sedan modern 99 e dois computadores (sem nada especial neles).

Cassina carrega uma pequena valise com documentos e papéis, caneta, um celular (que raramente usa), agenda de endereços, isqueiro, calculadora e um guarda-chuva.

Peter tem aversão à arma de fogo. Ele já teve contato com elas durante sua infância, mas nunca chegou a atirar. Seu irmão, Marco, possui um revolver Smith & Weston na mercearia.

Passo 10: Magias e Rituais

Caso seu Personagem possua o Aprimoramento Magia, é hora de gastar seus pontos de Foco e escolher os Rituais.

Cada mago desenvolve seu próprio método de aprendizagem, de acordo com sua religião, suas crenças pessoais e a forma como aprendeu a desenvolver os Caminhos.

O primeiro passo é gastar os pontos de Foco, de acordo com o Aprimoramento escolhido. Tenha certeza de que a escolha dos Caminhos e Formas é condizente com o Background do Personagem.

Escolha também os Rituais que seu Personagem possui. Cada Personagem mago começa o jogo com um Ritual para cada ponto de Inteligência que possui (mas pode ter outros, se possuir o Aprimoramento **Biblioteca Mística**). Os Rituais podem ser os exemplos dados neste livro, ou outros inventados pelo jogador. Anote os Rituais que seu mago conhece na ficha de gênio.

Responda também ao seguinte questionário:

1. Por que decidiu aprender a Magia?
2. Qual a razão de ter aprendido cada Caminho?
3. Como seu Personagem elabora os Rituais?
4. Ele prefere a Magia antiga (mais tradicional), ou se considera um mago moderno?

Finch ainda é considerado um aprendiz de Magia e estudou com sua mentora Susanna. Peter possui Ar 2 e Hominas 1 como seus Caminhos, sendo Ar seu Caminho principal.

Ele aprendeu até agora 17 Rituais (Poder passivo INT 17): Correntes de Ar, Cheiros, Rastrear, Ventríloquismo, Mado, Hipnotismo, Sono Profundo, Mudança de Olhos e Mudança de Cabelos, Boa Apresentação, Conhecer Característica (apresentados neste livro) e Resistência ao Frio, Resistência ao Calor, Cabelos cortados, Conquista e Influência (desenvolvidos pelo jogador).

Passo 11: Inimigos

A parte boa já passou. Agora chegou a vez de contabilizar em quantos calos nosso Personagem já pisou. Em TRIVAS, cada Personagem começa o jogo com pelo menos UM inimigo poderoso que o odeia (legal, não?). Caso o Jogador tenha escolhido um outro tipo de Campanha, pode começar com até mais inimigos.

Consideramos um **inimigo** algum NPC com poder suficiente para representar uma ameaça e que seja capaz de criar confusões e problemas suficientes para serem usados em Aventuras pelo Mestre. Tecnicamente, pode ser qualquer um (um general, um traficante, chefe de polícia, mago de outra ordem, um demônio, um sacerdote voodoo ou um cavaleiro templário) e por qualquer motivo (negócios, vingança, ciúmes, dívida de jogo, inveja ou ódio puro e simples) desde que tenha coerência com o Background do Personagem. O inimigo pode ser solitário (um mago insano), ter um pequeno grupo (caçadores de bruxos), um grande grupo (traficantes de armas) ou mesmo um pequeno exército (ditador deposto pelos Personagens). Você escolhe o tamanho da encrenca.

O objetivo destes inimigos é trazer pontos de partida para a Campanha, auxiliando tanto o Mestre quanto o Jogador a desenvolver uma boa história. O Mestre sempre deve intervir caso ache que um inimigo não é poderoso o suficiente.

Dois Personagens diferentes de uma mesma Campanha podem ter um ou mais inimigos comuns, a critério do Mestre. Neste caso, faça com que os inimigos sejam mais poderosos do que de costume.

No caso de Finch, ele possui um inimigo conhecido:

Sammael J. Goldstein, Magister da Casa de Chronos de Nova York. É o principal concorrente à sede paga do diácono da cidade de Nova York, mas não quer deixar isto aparente. Não declarou sua intenção ao cargo, pois espera eliminar Finch através de uma guerra mundana primeiro e somente então tornar-se diácono pela Casa de Chronos.

Mas, como o Mestre pretende mover a Campanha para Praga, ele escolheu outro inimigo para Finch.

Robert C. Melken, Magister da Casa de Chronos de Praga, contactado por Sammael para eliminar Finch durante sua viagem e fazer parecer um acidente. É uma tarefa difícil, pois isto envolverá desestabilizar os colegas Iluminados de Peter.

Com isto seu Personagem está pronto para jogar. Simples, não? Com o tempo, você vai acabar se acostumando com isto e o tempo de criação de um Personagem não deve ultrapassar 15 a 20 minutos, mesmo para os Personagens mais complexos. Daqui por diante, é só rolar os dados e começar a Aventura.

Boa sorte, Peter Finch.

Atributos



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

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUM, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

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

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

Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

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

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

Força (FR)

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

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

Destreza (DEX)

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

Agilidade (AGI)

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

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

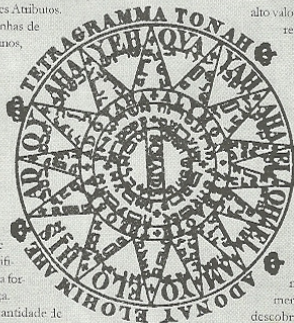
Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

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

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição



e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

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

Percepção (PER)

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

Números de Teste

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

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

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema TREVAS são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanum/Trevas.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = Kx^2$ (Atributo/6) onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
3D	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Carminhar
	13	55	110	0	5,5
4D	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
5D	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
6D	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
7D	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
	25	225	450	+6	22
8D	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
9D	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
	31	450	900	+9	45
10D	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
11D	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
	37	900	1800	+12	90
12D	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
13D	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
14D	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
15D	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
	49	3600	7200	+18	360
16D	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
17D	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
18D	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
19D	59	11200	22400	+23	1120
	60	12800	25600	+23	1280
	61	14400	28800	+24	1440

Mundanos

Advogado

Existem dezenas de ramos nos quais um advogado pode atuar, mas no mundo de TREVAS, geralmente os Personagens são advogados criminalistas ou estão relacionados de alguma forma com problemas da vara de família ou direito civil envolvendo contratos estranhos ou excêntricos. Muitas vezes acompanham clientes muito ricos em suas Aventuras e explorações.

Advogado Trambiqueiro

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 140 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 40%), Ciências (Criminalística 20%, Direito 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 30%, Burocracia 40%).

Aprimoramentos: Contatos 2.

Advogado

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 20%, Redação 30%), Ciências (Criminalística 40%, Direito 40%), Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20%, Burocracia 20%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Biblioteca 1, Recursos 2.

Antiquário

Um antiquário lida todos os dias com objetos antigos e obscuros e não é raro que cheguem a seu conhecimento objetos estranhos, com algum tipo de história interessante de ser investigada a fundo. Existem antiquários que trabalham com objetos provenientes de heranças de família ou jóias de muitos séculos atrás. Outros preferem acompanhar explorações em busca de objetos de valor que possam ser revendidos a museus ou colecionadores em todo o mundo. Os antiquários possuem uma rede de contatos de compra e venda de antiguidades mundial, com o auxílio da internet.

Antiquário

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Arquitetura 10%), Avaliação de Objetos 50%, Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Geografia 20%, História 20%, Literatura 20%, Teologia 10%), Falsificação 40%, Negociação (Barganha 40%), Pesquisa/Investigação 10%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Recursos 3.

Arqueólogo

Existem dois tipos básicos de arqueólogos, os estudiosos e os especialistas em campo. Os estudiosos realizam toda a parte de pesquisa, catalogação e organização dos achados arqueológicos, enquanto os especialistas em campo realizam o "trabalho sujo" (mais ou menos como o Personagem Indiana Jones). Alguns arqueólogos são patrocinados por museus ou outras entidades governamentais, enquanto outros são beneficiados por colecionadores particulares.

Arqueólogo

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Arquitetura 10%), Avaliação de Objetos 10%, Ciências (Antropologia 20%, Arqueologia 50%, Filosofia 10%, Geografia 20%, História 50%, Literatura 20%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Falsificação 20%, Pesquisa/Investigação 30%.

Aprimoramentos: Biblioteca 3.

Artista

Um artista pode ser um ator, desenhista, escultor, dançarino ou especialista em arte performática. O termo "artista" possui uma gama muito variada de possibilidades que podem ser exploradas pelos jogadores. Personagens artistas viajam o mundo com suas apresentações ou exposições e conhecem muita gente diferente, mantendo vários contatos.

Ator

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 160 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 50%, Crítico de Arte 10%), Disfarce (Maquiagem 30%), Etiqueta 30%, Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 40%), Língua 30%.

Aprimoramentos: Contatos 2.

Artista de Circo

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Animais (Domar 20%), Artes (Atuação 20%, Canto 20%, Dança 20%, Ilusionismo 20%, Instrumentos Musicais 20%, Prestidigitação 20%), Camuflagem 30%, Disfarce (Maquiagem 30%), Etiqueta 10%, Esportes (Acrobacias 40%, Atracção 40%), Manipulação (Empatia 10%, Impressionar 10%).

Aprimoramentos: Contatos 2.

Artista Marcial

Um artista marcial devota sua vida à arte de combater. Existem diversas modalidades de artes marciais, as mais conhecidas são Karate, Judô, Tae-Kwon-Do, Ai-Ki-Do, Jiu-Jitsu e Kung-Fu. No entanto, existem dezenas de outras modalidades (para detalhes sobre artes marciais do mundo todo, consulte o GUIA DE ARTES MARCIAIS da Daemon Editora).

Um artista marcial sério treina pelo menos três a quatro horas por dia e sempre conhece os conceitos básicos de algumas outras artes marciais.

Devido à enorme diversidade de estilos, é impraticável listar todos os tipos de lutadores. Escolhemos como exemplos um faixa preta ou equivalente das modalidades mais conhecidas, mas você pode adaptá-las para qualquer outro estilo.

Lutador de Judô

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 120 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Judô) 50/50, Acrobacias 20%, Ciências (Filosofia 20%), Idiomas (Japonês 10%).

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Lutador de Boxe

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 80 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Boxe) 50/50.

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Lutador de Tae-Kwon-Do

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 80 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Tae-kwon-do) 50/50, Acrobacias 10%, Ciências (Filosofia 20%).

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Lutador de Kung Fu

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 160 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (escolha um estilo de Kung Fu) 50/50, Acrobacias 20%, Ciências (Filosofia 20%), Ciências Proibidas (Acupuntura 30%, Chi Kung 30%).

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Lutador de Karate

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 120 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Karate) 50/50, Acrobacias 10%, Ciências (Filosofia 20%), Idiomas (Japonês 10%).

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.



Colecionador

Como o próprio nome já diz, um colecionador dedica sua vida a reunir exemplares de um determinado tipo de objeto. Tais objetos possuem elevado valor sentimental para eles e não é raro que existam disputas acirradas por status entre eles. Entre os colecionadores que se destacam como Personagens de TREVAS estão os de obras de arte, artefatos religiosos, carros, livros raros, livros de Magia, pergaminhos, objetos místicos, selos, peças arqueológicas e outros.

O Status e os Pontos de Experiência deste Personagem são dados de acordo com a importância e tamanho da coleção que o ele consegue reunir.

Colecionador

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (escolha o tipo de Coleção 50%), Avaliação de Objetos 50%, Ciências (Direito 10%, Filosofia 20%, Geografia 30%, História 30%, Literatura 30%), Falsificação 40%, Negociação (Barganha 40%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Recursos 4.

Criminoso

Um Personagem criminoso pode ser um ladrão, assaltante, traficante (de drogas, armas ou pessoas), estelionatário, contrabandista ou assassino (ou pertencer a mais de uma dessas classes). Pode agir sozinho ou em quadrilhas, em benefício próprio ou como contratado por algum tipo de patrocinador. Personagens criminosos são procurados pela polícia e estão sempre envolvidos em confrontos com outras gangues de traficantes ou com o crime organizado.

Ladrão (estilo gatuno)

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 390 pts. de Perícia.

Perícias: Esquiva 40%, Armadilhas 30%, Artes (Escapismo 30%), Avaliação de Objetos 50%, Camuflagem 30%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Esporte (Acrobacia 20%, Escalar 30%), Falsificação 40%, Furtividade 30%, Manipulação (Lábia 30%, Manha 30%), Manuseio de Fechaduras 40%, Negociação (Barganha 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Contrabandista

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 40%, Submetralhadora 30%, Avaliação de Objetos 40%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%), Negociação (Barganha 40%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Recursos 3, Contatos 2.

Detetive Particular

Um detetive particular é um profissional contratado por pessoas para prestar serviços de investigação (geralmente extorsão, chantagem, espionagem industrial, suspeita de adultério ou mesmo em casos mais graves, como uma suspeita de roubo, assassinatos ou sequestros). Os detetives particulares costumam se especializar em algum dos ramos, mas raramente recusam casos das outras áreas.

Esse é um dos kits que tem maior facilidade de envolver-se com o sobrenatural, pois estão sempre em contato com ocorrências estranhas. Assim, cedo ou tarde, acabam esbarrando no Mundo de TREVAS.

Detetive Particular

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Revolver 30%, Pistola 30%, Armadilhas 10%, Ciências (Direito 20%), Condução 30%, Disfarce 30%, Escutar 30%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%), Manuseio de Fechaduras 30%, Negociação (Barganha 10%), Pesquisa/Investigação 50%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos 3, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Escritor

Um escritor envolve-se com o sobrenatural constantemente, em suas pesquisas para a ambientação de seus livros. O escritor clássico de Aventuras de TREVAS pesquisa sobre mitologia, anjos, demônios, templários, religiões ou qualquer outro assunto que possa levá-lo a um contato mais direto com o sobrenatural. Escritores são conhecidos por suas excentricidades.

Escritor

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 10%, Redação 40%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Idiomas (Idioma Nativo +20%), Manipulação (Impressão 20%), Pesquisa/Investigação 30%, escolha ainda duas outras Perícias com 40% cada sobre as quais o escritor baseia seu trabalho.

Aprimoramentos: Biblioteca 3, Contatos 1.

Explorador

Um explorador profissional pode trabalhar na mídia especializada (National Geographic, Discovery Channel, etc.) ou por conta de algum outro patrocinador. Basicamente, seu trabalho é estar aonde nenhum outro homem já esteve.

Viajam constantemente e podem ser encontrados nas regiões mais inhóspitas e perigosas da Terra, explorando cavernas, templos antigos, pirâmides pré-colombianas ou enormes fortalezas descobertas na Arábia.

Explorador

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Revólver 30%, Rifle 30%, Faca 20/20, Armadilhas 30%, Artes (Fotografia 40%), Camuflagem 30%, Ciências (Botânica 10%, Herbalismo 10%, Zoologia 10%), Condução 20%, Escutar 20%, Esportes (Alpinismo 20%, Mergulho 20%, Natação 20%), Furtividade 20%, Rasqueio 20%, Sobrevida (todas 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos 2, Recursos (por patrocínio) 2, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Hacker

Um hacker é um especialista em tecnologia. Ele domina a linguagem dos computadores e dos programas, utilizando seus conhecimentos para burlar códigos de segurança, espionar pessoas ou investigar redes de empresas.

Hackers podem agir sozinhos pelo prazer do desafio ou serem contratados para realizar serviços nessa área.

Hacker

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 350 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Direito 10%, Matemática 50%), Condução 20%, Eletrônica 40%, Engenharia (escolha uma 30%), Falsificação 30%, Idiomas (Inglês 40%, Criptografia 50%), Informática (Internet 50%, Hacker 50%, Manutenção 50%, Programação 50%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos (por fraude) 2.

Investigador de Polícia

O investigador de polícia é o policial responsável por analisar um crime descobrindo seus autores e métodos. São treinados para investigar a cena do crime procurando por mínimos detalhes que possam esclarecer o ocorrido. Vivem sob constante pressão por resultados principalmente da parte de seus superiores, mas também por parte da imprensa nos casos que se tornam mais conhecidos, como assassinatos ou sequestros de pessoas famosas.

Investigador de Polícia

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Revólver 30%, Pistola 30%, Defesa Pessoal 20/40, Tontia 20/40, Submetralhadora 20%, Armadilhas 10%, Ciências (Direito 20%), Condução 30%, Escutar 10%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Impressionar 10%, Manha 30%), Pesquisa/Investigação 30%, Procura 40%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.



Jornalista

Um jornalista envolve-se com o mundo de TREVAS através de reportagens sobre assassinatos, mistérios ou fatos inexplicáveis. Pode ser enviado para locais distantes e obscuros em busca de uma nova reportagem.

Jornalista

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 30%, Redação 30%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo +20%, Inglês 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 2.

Médico

É o profissional especializado em cuidar da saúde das pessoas. Trata-se de uma profissão muito respeitada pelas pessoas e que garante um razoável padrão de vida. O médico pode tomar contato com o sobrenatural ao examinar doenças estranhas em seus pacientes.

Médico

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Anatomia 50%, Biologia 50%, Fisiologia 50%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Medicina (Cirurgia 50%, Primeiros Socorros 50%, escolha uma especialidade 40%), Manipulação (Empatia 30%).

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos 2.

Mercenário

Um mercenário é um ex-soldado que passou a trabalhar para si mesmo. Geralmente foram sua morte em acidentes e desaparecer, passando a trabalhar em qualquer guerra cuja onde seus serviços sejam necessários. Muitos mercenários têm viajado para a África e atualmente trabalham para ditadores ou líderes revolucionários. Na Europa, costumam ser contratados para assassinatos, roubos ou serviços sujos envolvendo o crime organizado.

Mercenário

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

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolha uma Arte Marcial 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Explosivos 30%, Falsificação 20%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 30%, Liderança 20%, Tortura 20%), Rastrear 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Missionário

Um missionário viaja pelo mundo levando sua fé (seja qual for) aos necessitados. Pode ser necessário nas vilas mais distantes da China até as tribos mais famintas da África. Um missionário convive diariamente com as maiores barbaridades cometidas pelos seres humanos, mas mesmo assim precisa sempre manter a esperança.

Missionário

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 20%, Filosofia 10%, Geografia 10%, História 10%, Teologia 30%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Idiomas (Idioma local 30%, escolha um idioma relacionado a religião 20%), Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 10%, Líbia 10%, Liderança 30%, Manha 20%), Sobrevivência (ambiente local 20%).

Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos (pela igreja) 2.

Parapsicólogo

Um parapsicólogo estuda fenômenos inexplicáveis da psicologia. Apesar de nenhuma faculdade reconhecer o diploma de parapsicólogo, esses especialistas têm se tornado cada vez mais comuns. Um Personagem pode entrar em contato com o mundo sobrenatural de TREVAS durante suas investigações sobre combustão espontânea, objetos que se movem sozinhos, vozes do além, telecinesia e outros.

Parapsicólogo

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 170 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Física 20%, Química 10%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Astrologia 20%, Ocultismo 40%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Manipulação (Empatia 30%, Hipnose 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos 2.

Prostituta

Conhecida como a "profissão mais antiga do mundo" é uma atividade ilegal em muitos países. Originou-se na Antiguidade como parte do culto à Astarte e Ishtar. Com o tempo, a prostituta passou a fazer parte da cultura de todos os povos.

Prostituta

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 170 pts. de Perícia.

Perícias: Revolver 20%, Artes (Canto 10%, Dança 20%), Avaliação de Objeto 10%, Condução 20%, Etiqueta 10%, Manipulação (Empatia 20%, Impressionar 20%, Líbia 30%, Manha 30%, Sedução 50%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos 1.

Psiquiatra

O psiquiatra é um médico especializado no tratamento das doenças mentais. Ele pode entrar em contato com o sobrenatural ao examinar pacientes com sintomas que se confundem com distúrbios comuns mas, na verdade, tratam-se de casos como possessões ou rituais.

Embora seja uma especialidade médica, entendemos que apresentar o kit Psiquiatra em separado seria uma boa opção para facilitar a criação de Personagens e NPCs.

Psiquiatra

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Anatomia 50%, Antropologia 10%, Biologia 50%, Fisiologia 50%, Psicologia 20%), Condução 20%, Enquadrar 20%, Medicina (Cirurgia 30%, Primeiros Socorros 30%, Psiquiatria 40%), Manipulação (Empatia 30%).

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos 2.

Soldado

É um profissional militar que atua no exército oficial de uma nação. O soldado recebe treinamento para: combate e resgates sob uma rígida disciplina marcial. Entra em ação apenas quando seu país está envolvido em guerra ou conflitos com inimigos estrangeiros (dentro ou fora de seu território). O tipo de Campanha de Trevas mais comum com soldados é em bases estrangeiras distantes como no Pacífico e África.

Soldado

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

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Explosivos 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Rastrear 20%, Sobrevivência (escolha duas 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Forças Especiais

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

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolha uma Arte Marcial 30/30, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Esportes (Mergulho 30% ou Paraquedismo 30%), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Liderança 20%), Rastrear 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.



Místicos



este capítulo, apresentamos as escolas de Magia mais importantes e influentes do Arkanum Arcanorum. Caso escolham jogar com místicos, os Personagens poderão começar a Campanha pertencendo a qualquer uma destas ordens místicas, mas é recomendado que um mínimo de três ou quatro Personagens sejam da mesma escola ou de escolas aliadas. O Mestre e os Jogadores devem resolver esse problema ANTES de escolherem a escola (ou escolas) de Magia adequada para as Aventuras.

Existem casos em que alguma escola se relaciona com alguma sociedade ou grupo fora do Arkanum. Outras vezes, membros dessas ordens podem ter contatos com fotógrafos, repórteres, escritores ou arqueólogos em busca de alguma relíquia ou peça antiga, ou mesmo com mercenários contratados para missões especiais. Nesse caso, alguns dos Personagens podem ser investigadores normais, desde que tenham contato ou pertençam às instituições mencionadas.

Ordem de Dagon

Também chamados **Magos Aquos**.

Fundação: 6.000 A.C., Polinésia.

Base: Ilhas da Polinésia.

Atuação: Austrália e ilhas, mas também Europa e EUA.

Personalidades: Dagon, Negucithral, Abdul Alhazred (autor do Necronomicon), Winfield Lovecraft (pai de H.P. Lovecraft), Robert E. Howard, Sir Arthur Conan Doyle, Mr. Kanter.

Background

Os primeiros Magos Aquos eram os híbridos de demônios e humanos, descendentes de Dagon e Kithulhu, principais deuses polinésios, que após o Dilúvio tiveram suas cidades afundadas pelas águas, no Oceano Pacífico. O culto a Dagon renasceu na antiga cidade de Ur e espalhou-se timidamente pela região da Mesopotâmia.

Paralelamente, duas ordens de magos foram desenvolvidas: uma nas ilhas do Pacífico, que permaneceu intocada até o século XIX e a Ordem Árabe de Dagon, que desenvolveu os estudos da Magia e a conjuração das entidades menores de Tenebras. Vieram para a América no século XVII e, durante o século XIX, a ordem conseguiu infiltrar-se em alguns graus dentro das lojas egípcia e americana.

Características

Dentro dos templos, usam mantos com capuzes marrons para os membros do Primeiro Círculo e mantos cinzas com runas arcaicas bordadas em enochiano para os membros do Segundo Círculo; existem rumores sobre mantos negros para entidades sobrenaturais; que os bruxos mais poderosos conseguem conjurar seres das profundezas do oceano.

Graus

A ordem é composta de dois círculos dos mistérios. O primeiro com 7 graus de iniciação e o segundo com 3 graus superiores. Todo mago aquo do primeiro círculo é auxiliado por um mentor do segundo, que acompanha de perto seu aprendizado. Cada cabala compreende de 4 a 7 magos, coordenados por um mago de grau superior. Em cidades maiores (acima de 3 cabalas), é designado um mestre do templo (no máximo dois por cidade, não importando o tamanho dela). Os três graus maiores do primeiro círculo dizem respeito ao representante da ordem em alguns estados, ou a um país. Os graus do segundo círculo funcionam como juizes, viajando de cidade em cidade e visitando os templos. Para a obtenção de cada um dos graus, o iniciado deve passar por uma série de testes de Magia, Rituais e lealdade, realizados a cada solstício de inverno.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Companheiro, Zelador do Templo, Mestre do Templo, Mestre Secreto de Stygia, Mestre Guardião dos Segredos, mago Supremo das Ilhas.

Segundo Círculo: Grande Inspetor do Templo, Mestre da Grande Obra, Guardião do Nome Impronunciável.

Círculo Interno: desconhecido.

Ordem de Dagon

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Herbalismo 10%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Arkanum 30%, Astrologia 20%, Ocultismo 40%), Rituais 40%, Teoria da Magia 30%, Esportes (Natação 30%), Idiomas (Idioma Nativo 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Principais: Água, Trevas.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Cultista da Ordem de Dagon

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 130 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 20/20, Escopeta 30%, Revólver 30%, Arrombamento 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Arkanum 10%, Ocultismo 20%, Rituais 20%), Condução 20%, Demolições 20%, Disfarce 20%, Escutar 10%, Pesquisa 20%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Magos Atlantes

Fundação: 8.000 A.C., Atlântida.

Base: América.

Atuação: qualquer cidade que tenha saída para o oceano.

Personalidades: Poseidon, Galesh, Jarr, a princesa Seyfried.

Background

Quando Atlântida foi destruída, os espíritos dos híbridos de humanos e anjos habitantes da cidade fantástica ficaram presos na Terra, condenados a encarnar novos corpos humanos até que a cidade de Atlântida fosse reconstruída. Com o tempo, esses magos aprenderam a lidar com suas capacidades místicas e fundaram suas próprias seitas, baseadas na manipulação de cristais energéticos e uso das linhas místicas da Terra como geradores para seus Rituais. Infiltraram-se no culto aos deuses egípcios (Templo de Ísis e Osíris) muitos séculos antes de Cristo e também em outras sociedades secretas ao longo das eras. Participaram da fundação do primeiro Arcanorum, em Roma e de outras ordens de magos durante a expansão do império.

Quando o cristianismo tomou o controle do Império Romano, os atlantes tiveram de esconder-se das garras dos anjos e dos inquisidores, como o restante do Arcanorum, em seitas secretas durante a Idade das Trevas.

Após a descoberta do novo mundo, quase todos os atlantes migraram para os Estados Unidos em busca da "Nova Atlântida" (como a América é chamada) e infiltraram-se em outras sociedades secretas (em especial os templários e os iluminados), com o objetivo de reunir o máximo de informações possíveis sobre o continente perdido e suas relíquias. Centenas de artefatos e cristais mágicos com poderes especiais estão espalhados pela América e Europa, do período anterior ao Dilúvio e somente os magos desta ordem são capazes de distingui-los e utilizá-los corretamente.

Características

Usam roupas leves, como os antigos mantos gregos (uso somente em Rituais ou dentro dos templos). Em outras circunstâncias os magos utilizam-se de pingentes ou adornos em forma de conchas para identificação. Apertos de mão secretos e senhas também são utilizadas. Alguns possuem orelhas levemente pontudas (como os elfos), outros desenvolvem gúeltras discretas.

Graus

A ordem é dividida em três círculos de mistérios, representando os três setores que formavam a cidade de Atlântida. Cada um deles possui quatro divisões internas.

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



outro mentor para o mago. Da mesma forma, um mago atlante sempre será responsável por alguns membros de grau inferior (ou será seu Observador).

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

Os cristais contendo as essências de Spiritum eram os objetos mágicos que forneciam energia para a cidade de Atlântida. Quando ela afundou, muitos dos cristais que faziam as máquinas místicas funcionarem foram quebrados, provocando ondas espaço-temporais na região onde ficava a ilha fantástica (local que hoje é chamado Triângulo das Bermudas). Essas oscilações dimensionais eram (e ainda são) responsáveis pelo desaparecimento de barcos e aviões.

Primeiro Círculo: Neófito, Aprendiz, Companheiro, Mestre.
Segundo Círculo: Arquiteto, Sábio das Ilhas, Filósofo de Thebas, Sublime Príncipe.

Terceiro Círculo: Interpretre dos Hieróglifos, Arquiteto da Torre Misteriosa, Pontífice do Sagrado Templo de Poseidon, Pontífice Magister.

Círculo Interno: desconhecido.

Magos Atlantes

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Herbalismo 30%, História 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Atlântida 50%, Ocultismo 40%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Esportes (Natação 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Água, Terra, Spiritum.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Escola de Yamesh

Também chamados **Magos Renascentistas** ou **Magos Bíblicos**.

Fundação: 4.000 A.C., Egito; século XV, Itália.

Personalidades: Moisés, Abraão, Noé, Temístocles, São João Batista, São Pedro, São Linus (bíblicos), Leonardo Da Vinci, Michelângelo, Brunelleschi (renascentistas).

Base: Mar Morto, Itália e Europa.

Atuação: Mediterrâneo, Europa e norte da África.

Background

Os magos que mais tarde formariam a Escola de Yamesh surgiram dos discípulos de Yamesh, um mago atlante, filho de Poseidon com uma mulher mortal. Apesar da proibição de seu pai, Yamesh apaixonou-se por Samara (uma humana, protegida dos anjos da Cidade de Prata) e teve três fillos.

Quando Poseidon descobriu, transformou Yamesh no lago que hoje é o mar morto. Seus três fillos escaparam e tornaram-se os primeiros profetas, na região da Palestina.

Os três profetas (auxiliados por anjos protetores de Samara) migraram para o Egito e auxiliaram Moisés em sua fuga do faraó. Desde então, os profetas de Yamesh sempre estiveram ao lado dos anjos da Cidade de Prata, tendo grandes aliados entre eles, incluindo o próprio Cláudio quando esteve na Terra.

De Jerusalém, migraram para Roma, onde tentaram sem sucesso defender a Igreja durante quase três séculos, após a morte do corpo físico de Cristo. Foram eles (auxiliados pelos senadores) que derrotaram a religião de Mithras, deus Persa da luz e do fogo e instituíram a religião católica como oficial no Império Romano.

Características

São magos solitários; possuem dons proféticos, mediunidade acentuada e poderes relacionados com espíritos e anjos. Estão sempre ligados com o cristianismo.

A partir do Renascimento, fundaram a Escola Renascentista, composta em grande parte pelos artistas, arquitetos e inventores que buscavam uma volta à Antiguidade clássica (por isto o nome Renascimento). Foram eles que desenvolveram Rituais relacionados à pintura, escultura e descobrimentos e desenvolveram a Metamagia no século XV e XVI.

Nos dias de hoje, formam dois grupos principais: os magos pesquisadores e artistas reclusos, que utilizam-se da Magia para dar vida a suas esculturas, quadros e invenções; e os profetas ou messias, envolvidos em causas religiosas. Atualmente, as duas facções da Escola de Yamesh estão cada vez mais afastadas.

Graus

Esta ordem possui apenas 5 graus. Aprendizagem e Iniciação duram cerca de cinco anos e cada grau posterior também demora de cinco a dez anos dentro da ordem. Um irmão sempre será auxiliado por um irmão de grau superior e será responsável por um ou mais irmãos de grau inferior.

Os Rituais de passagem são simples, muito semelhantes ao batismo de São João.

Os graus mais altos possuem contatos com agentes da Cidade de Prata, anjos protetores e captares, e, quando morrem, podem vir a ser chamados pelos anjos recíprocos.

Círculo Externo: Aprendiz, Iniciado nos Mistérios, Sacerdote, Apóstolo, Profeta.

Círculo dos Profetas: atualmente em número de 23.

Artistas

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Desenho e Pintura 40%), Ciências (Herbalismo 10%, História 30%, Teologia 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Encantamentos 20%, Ocultismo 40%, Rituais 30%), Etiqueta 20%, Latim 30%, Língua Secreta 30.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Água, Luz.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada dois níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Profetas

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Desenho e Pintura 10%), Ciências (Herbalismo 10%, História 30%, Teologia 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 20%, Encantamentos 20%, Oculismo 40%, Rituais 30%, Tarot 30%, Teoria da Magia 30%), Etiqueta 10%, Latim 30%, Linguagem Secreta 30.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Água, Spiritum.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Escola Cabalística de Luft

Também chamada **Rosa dos Ventos**.

Fundação: 788 D.C., Norte da Europa.

Base: Hamburg (Alemanha), Oslo.

Atuação: Reinos Nórdicos, Europa, Arcádia e América do Norte (pequena influência).

Personalidades: Kleper Von Sunders, Odin, Thor, Baldur, Dreinsfarr (Dragão), Gandalf, Theodore LaCroix.

Background

A Escola Cabalística de Luft originou-se no chamado "Reino dos Dragões", ao extremo norte da Europa, com os primeiros anianos. Originários dos nelfheim, ou os híbridos dos guerreiros de Asgard com as mulheres humanas, os magos estudiosos do Caminho Elemental do Ar organizaram-se em uma pequena cabala para estudar a fundo a Árvore da Vida, Yggdrasil.

Dessa cabala inicial, surgiu a Rosa dos Ventos, o embrião que mais tarde se tornara a Escola Cabalística de Luft. A Rosa dos Ventos permaneceu unificada até o século VIII, quando foi despedaçada em vários grupos menores, como a Ordem Luft, as *Thulas*, a Confraria do Norte, a Escola Yggdrasil e outras. A Escola Cabalística de Luft é a maior e mais importante escola descendente da Rosa dos Ventos.

A grande maioria dos adeptos da Escola Cabalística de Luft pertence à raça nórdica, sendo extremamente raro encontrar magos de outras etnias. Algumas fadas e elfos também fazem parte da escola, pois seus domínios incluem muitos condados em Arcádia também.

A Ordem Luft foi uma das mais poderosas escolas de Magia durante a Idade Média, em parte por seus Rituais de comunicação, que mantinham suas cabalas unidas, em parte pelo juramento de irmandade feito por seus membros mais antigos. A Ordem Luft só foi superada em números (e poder) pelos iluminados, no século XVIII.

Nos dias de hoje, a ordem ainda mantém-se extremamente ativa, com destaque nas grandes cidades europeias, principalmente na Alemanha, Dinamarca e em outros países nórdicos. Não são influentes na América, embora estejam presentes nas colônias alemãs no Brasil e América do Sul.



Características

Usam roupas claras e jóias discretas (a maioria com poderes mágicos, feitas com cristais de essências capturadas de Atlântida). Os membros dos círculos mais elevados vestem o tradicional manto branco azulado no estilo nórdico. Tal vestimenta é restrita a reuniões e Rituais internos.

Quando estão na sociedade mundana, os mestres da Ordem usam broches e outros pequenos símbolos discretos (como pingentes, prendedores de gravatas ou anéis) para se identificarem, mas a vestimenta segue os padrões da sociedade mundana.

Os membros da Escola Cabalística de Luft não gostam e não costumam utilizar-se de armas de fogo, salvo em caso de necessidade extrema.

Graus

Cada cabala conta com doze a quinze magos por cidade (às vezes muito mais). Os primeiros quatro graus demoram cerca de três a cinco anos para serem completados. Durante esse tempo o adepto aprende o Caminho do Ar até dominá-lo e estuda pelo menos um Foco em cada Forma de Magia e um ou dois outros Caminhos.

Somente então o Iniciado pode passar para o Segundo Círculo dos Mistérios. Nos próximos graus, o Mestre Cabalista estuda as Formas de Magia Entender, Criar e Controlar, passando por testes específicos em cada uma dessas Formas. Os Grão-Mestres da Rosa dos Ventos funcionam como juizes dentro da escola, resolvendo disputas internas entre os magos (embora eles possuam um grau de respeito dentro da maioria das sociedades secretas e sejam temidos e respeitados por todos os magos do Arcanorum).

Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.

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

Terceiro Círculo: Grão-Mestre da Rosa dos Ventos.

Juizes (não obrigatório): alguns Grão-Mestres assumem o papel de juizes dentro da ordem e são responsáveis por todos os julgamentos feitos dentro da Escola Cabalística de Luft.

Círculo Interno: formado pelos doze Grão-Mestres mais influentes da Ordem Luft.

Escola de Luft

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.

Perícias: Cajado 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Astrologia 20%, Oculto 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Etiqueta 10%, Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Pesquisa 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Principais: Ar, Luz, Humanos.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem dos Senhores da Tempestade

Fundação: 1217, Noruega.

Base: Dinamarca.

Atuação: Europa germânica, América do Norte.

Personalidades: Luigi Canterri, Thor, Paula Jorgensen.

Background

Desde o século VII, a Ordem Luft enfrentava grandes problemas internos, com a guerra entre algumas facções rivais dentro da Rosa dos Ventos. Em 788 D.C., a Rosa despedaçou-se em várias cabalas. A Ordem da Tempestade manteve-se dentro da Escola de Luft até 1217, quando os dois maiores magos da escola entraram em conflito direto.

Luigi Canterri e Mathias Szachmary, dois grão-mestres do círculo interno, começaram uma batalha mística entre suas principais cabalas e acabaram sendo afastados da ordem por determinação do círculo interno. Canterri refugiou-se com os trinta magos originais dos Senhores da Tempestade, enquanto Szachmary fundou a primeira *Thule*, dedicada ao domínio do mundo conhecido pelos magos germânicos.

A Ordem dos Senhores da Tempestade está ligada à cultura celta e viking, com os mesmos Rituais de casamento, graduação e enterro. Possuem suas principais sedes no alto dos maiores arranha-céus e alguns magos mais antigos e tradicionais possuem castelos e fortificações localizadas sobre as nuvens na Europa do Norte.

Características

Usam roupas que lembram muito às dos antigos vikings ou deuses nórdicos. Os mais velhos utilizam-se de uma capa de peles (feitas com pele de urso), chamada *Wjengarr*, que dizem possuir muitos poderes mágicos.

Os guerreiros preferem utilizar-se de machados ou martelos encantados como arma principal, mas alguns guerreiros jovens têm usado cada vez mais armas de fogo em suas missões.

Graus

A ordem está dividida tradicionalmente desde a Idade Média em magos e guerreiros. No século 20, o termo Guerreiro aplica-se também aos assassinos profissionais recrutados. Cabalas são organizadas em 15 a 20 pessoas, com pelo menos dois ou três membros do Segundo Círculo. A passagem para o Terceiro Círculo demora décadas e é um árduo trabalho dentro da ordem. Muitos dos magos mais antigos são nelfheim ou mesmo aetres (habitantes de Asgard).

Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.
Segundo Círculo: Cavaleiro (ou mago) do Vento Sul, Cavaleiro (ou mago) do Vento Oeste, Cavaleiro (ou mago) do Vento Norte, Cavaleiro (ou mago) do Vento Leste, Mestre Cavaleiro ou Soberano Pontífice.

Terceiro Círculo: Mestre da Ordem (mago), Cavaleiro Ariano (guerreiros) / Valkírias (mulheres guerreiras).

Círculo Interno: formado por seis magos escolhidos entre todos os Mestres da Ordem a cada 9 anos.

Magos da Tempestade

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Martelo 40/40, Adaga 20/20, Ciências (Herbalismo 10%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Oculto 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Navegação 20%, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Ar, Luz.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Sagrada Ordem dos Magos

Recomenda-se utilizar apenas como NPC.

Também conhecida como **Thulegesellschaft** e **Magos do Vácuo** (embora o termo seja usado agora como forma depreciativa) e como **Magos Nazistas** ou **Ordem de Odessa**.

Fundação: 1217, Noruega.

Base: Berlim e Buenos Aires.

Atuação: Alemanha, Europa e América do Norte, América do Sul, em especial Argentina (magos mais antigos e poderosos).

Personalidades: Mathias Szachmary, Detrick Eckart, Adolf Hitler, Alfred Rosenberg, Heinrich Himmler, Joseph Mengele.

Background

Durante o século XIII, os primeiros nelfheim tentaram tomar o poder da Escola de Luft, com o objetivo de atacar as outras Ordens e dominar completamente o Arcanorum. Com a guerra mística, Szachmary e Canteri (e suas respectivas cabalas) foram expulsos da ordem. Canteri aliou-se ao anjo Thor e formou a Ordem da Tempestade e Mathias aliou-se a alguns magos demonologistas e tentou atacar a cidade de Londres como retaliação.

Merlin, patriarca da Ordem Graal, enfrentou Mathias e o baniu para as regiões mais sombrias de Arcádia, onde Szachmary permaneceu preso pelas Fadas e pelos elfos até o final dos tempos. Desde então, pensava-se que a ordem tivesse sido extinta, até meados do século XVIII.

Durante muitos séculos, as sociedades secretas alemãs (principalmente os iluminados) foram infiltradas lentamente pelos *Thules* (como são chamados pelos outros magos), inclusive alguns postos mais altos nos iluminados da Baviera. A organização permaneceu escondida durante muitas décadas, aguardando uma oportunidade de ouro, que surgiu apenas em 1923, após a Primeira Guerra Mundial.

Com a Alemanha devastada pela guerra, formou-se a configuração ideal para a *Thule* virar-se dos cabalistas de outras escolas de Magia e assim, Detrick Eckart formou as bases do *Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei* (Nazi para abreviar). A guerra entre as escolas de Magia em Berlim durou cerca de uma década, culminando com a Segunda Guerra Mundial e o extermínio de sessenta por cento dos magos judeus da Europa (pertencentes ao Arcanorum).



Após a guerra, com a derrota da Thulegesellschaft, muitos dos magos nazistas (e também comandantes não magos) que sobreviveram ao conflito refugiaram-se na América do Sul, especialmente na Argentina e no sul do Brasil.

Características

A cruz nazista, ou Suástica (a Roda dos Mundos disposta no sentido anti-horário), as cores vermelho e preto e uniformes militares. Os membros mais jovens (e não magos) usam também sobretudo, cabelos raspados, camisa branca, coturnos militares com cordões brancos e suspensórios.

Graus

Muitos dos membros da *Thule* permanecem infiltrados em outras escolas de Magia atuando como agentes duplos, adotando os graus respectivos da escola onde estiverem infiltrados. Entre as cabalas da *Thule*, os magos adotam a mesma hierarquia da Ordem Luft. Somente membros da raça ariana passam do Segundo Círculo.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Iniciado, Companheiro, Mestre.
Segundo Círculo: Cavaleiro do Sul, Cavaleiro do Oeste, Cavaleiro do Norte, Cavaleiro do Leste, Mestre Cavaleiro.

Terceiro Círculo: Grão Mestre da Rosa dos Ventos.

Círculo Interno: atualmente formado pelos oito sobreviventes da Segunda Guerra Mundial. O Círculo Interno está localizada em Buenos Aires.

Membro da Thule

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

Perícias: Pistola 40%, Camuflagem 25%, Ciências (História 20%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 10%, Rituais 30%, Teoria da Magia 25%), Esportes (Natação 30%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Pesquisa / Investigação 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Tontos Heróicos 1, Armas de Fogo 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Ar, Arkanin.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Neonazista

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

Perícias: Adaga 40/30, Briga 40/40, Revólver 40%, Escopeta 30%, Esquiva 30%, Armadilhas 20%, Arrombamento 20%, Camuflagem 25%, Condução 15%, Esportes (Natação 30%), Explosivos 20%, Linguagem Secreta 30%, Investigação 20%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 40%, Tortura 20%), Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

AGNI

Fundação: Século VIII, Índia.

Base: Índia e Romênia.

Atuação: Europa oriental, reinos eslavos, todos os locais com grande concentração de ciganos ou hindus.

Personalidades: Vikram.

Background

Originalmente composta por *daiphirs* (filhos vampiros, híbridos de rakshasas e humanos) com o objetivo de exterminar todas as criaturas sobrenaturais da Terra, especialmente os vampiros e os avatares dos deuses maléficos hindus.

Com os ciganos, o AGNI cruzou fronteiras, estabelecendo-se na Europa Oriental e viajando o mundo junto das caravanas ciganas. Com o tempo, dividiu-se em duas facções aliadas: os **místicos** (aqueles que baseiam as caçadas em métodos místicos e sobrenaturais) e os **hiotas** (caçadores que utilizam tecnologia e armamentos em sua caçada, em conjunto com as Magias ciganas). Os *hiotas* são grandes aliados dos templários em suas caçadas, auxiliando-os sempre que possível.

Características

Existem basicamente dois tipos de AGNI: os ciganos ou os hindus. Os descendentes dos ciganos utilizam roupas e adornos tradicionais (as jóias e as roupas ciganas). Os descendentes dos hindus vestem-se à maneira tradicional dos *fakirs*. As mulheres usam vestidos ciganos ricamente ornamentados e muitos jóias.

Os *hiotas* modernos utilizam também sobretudo e roupas pesadas (para esconder as armas) e a presença de *daiphirs* tem se tomado cada vez menor dentro do grupo (pelo menos nos acampamentos), tornando-se caçadores solitários. Os místicos da AGNI utilizam o Tarot cigano (desenvolvido por seus próprios antepassados) para auxiliá-los na resolução de problemas.

Graus

Apenas dois: Aprendiz e Caçador (os guerreiros) ou Magi (as feiticeiras). O treinamento demora de cinco a sete anos, em que o Aprendiz acompanha os passos do Caçador até poder desenvolver seu próprio acampamento. Após isso, existem os títulos de Grande Caçador e Grande Daiphiri para os que realmente se destacam dentro do AGNI. Os mais velhos são chamados de *Bharthala* pelos outros ciganos.

Hiotas

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

Perícias: Rapier 30/30, Arrombamento 30%, Camuflagem 30%, Disfarces 40%, Etiqueta 30%, Furtar Objetos 40%, Furtividade 40%, Manipulação (Empatia 30%, Língua 20%), Religião 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3 e escolha um destes: Enxergar Auras, Comunicação em Sonhos e Detecção de Magia.

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Madji

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 310 pts de Perícia.

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

Aprimoramentos: Alma Pura, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Metamagia, Spiritum, Humanos.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Templo de Ísis e Osíris

Fundação: 4.000 A.C., Egito.

Base: Cairo, Paris.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Ísis, Osíris, Baast, Cleopatra, Marco Antônio, grande parte dos faraós, François Lenormand.

Background

Os primeiros magos do Templo de Ísis e Osíris eram filhos dos deuses da Cidade Dourada de Rá e mulheres humanas e tornaram-se magos-sacerdotes encarregados de proteger o conhecimento dos círculos de mistério. A princípio, utilizaram-se do poder religioso para controlar as Formas-Pensamento dos escravos do Egito e utilizaram-se de seus poderes fantásticos para construir as pirâmides e outros monumentos, capazes de criar portais entre a Terra e Paradisus.

Seus sacerdotes estiveram na Fenícia, na Grécia e chegaram até Cartago, onde fundaram diversas escolas de mistério, servindo de base para centenas de pequenas cabalas independentes, espalhadas por todo o mundo conhecido na época. Com o declínio do poder dos faraós, a estrutura da sociedade foi lentamente sendo modificada, até tornar-se completamente fechada e secreta, distante do mundo dos profanos.

Mantiveram-se no Norte da África (Cairo) e Europa durante a Idade das Trevas, procurando as maiores cidades como base para seus templos, especialmente Paris, Constantinopla, Amsterdã e Londres. Desenvolveram-se como magos exploradores dos planos Astral e Espiritual e muito desligados da sociedade mundana. Alguns de seus membros mantêm escritórios e fundações (conseguido dos tesouros dos antigos faraós) que provêm o sustento dos membros mais antigos dos templos e patrocinam as missões da ordem.

Características

Os templos de Ísis e Osíris são sempre obras arquitetônicas maravilhosas, extremamente ornamentadas. Os trajes de cerimônia dos magos-sacerdotes são baseadas nas roupas tradicionais dos faraós antigos, com adornos dourados e jóias. Os magos mais jovens preferem manter seus altares em seus próprios apartamentos de cobertura e utilizar seus poderes arcânicos para obter vantagens mundanas para a ordem.



Graus

O templo está dividido em dez graus, cada um representando um sephiroh da Cabala. Os graus são: 1=10 Malkuth, 2=9 Yesode, 3=8 Hodé, 4=7 Netzach, 5=6 Tiferet, 6=5 Giburah, 7=4 Hesed, 8=3 Binah, 9=2 Hochma, 10=1 Keter.

Templo de Isis e Osíres

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

Perícias: Ciências (Herbalismo 25%, Teologia 35%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Ocultismo 40%, Rituais 40%), Segredos Sobrenaturais 40%, Teoria da Magia 30%, Viagem Astral 20%, Enigmas 10%, Idiomas (Egípcio 40%, Grego 20%), Manipulação (Empatia 30%), Primeiros Socorros 25%, Sobrevivência (Deserto) 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Espiritual, Humanos, Metamágia.

Pontos de Fé: 0 + 1 por nível.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos Vermelhos

Fundação: 3200 A.C., Egito e Norte da África.

Base: originalmente Ur, na Babilônia. Atualmente no deserto de Gobi, na Mongólia.

Atuação: norte da África, Europa, Caribe e sul dos EUA.

Personalidades: Histell (demônio de Infernum), Bhaal, Tiamat, Xaptian.

Background

Uma das escolas primordiais de Magia, os Magos Vermelhos foram fundados por demônios vindos do plano flamejante do Arcanum, que muitos acreditam terem dado origem às lendas sobre os dragões vermelhos espiadores de fogo.

Tiveram muitos seguidores entre os povos babilônicos antes de sua queda, entre eles muitos servos dos deuses Bhaal e Tiamat. Construíram uma fortaleza nos desertos próximos ao Egito e muitos de seus magos foram para o ocidente junto aos exércitos romanos, que os chamavam de *Ignem Magisters*.

Na Europa, foram brutalmente caçados durante a Inquisição, por suas óbvias ligações com cultos demoníacos e o uso do fogo em seus rituais. Os Magos Vermelhos ajudaram os turcos na tomada de Constantinopla em 1454, com seus poderosos mecanismos de cuspir fogo e suas armas devastadoras de muralhas.

Na África, tiveram muitos seguidores negros dentro das tribos, que trouxeram as artes do fogo para a América, sobretudo o Caribe, onde juntaram-se aos necromânticos e aos asmas.

Atualmente essas duas facções quase não possuem mais vínculos, sendo os antigos magisters europeus responsáveis pelo estereótipo do mago de manto vermelho, enquanto os africanos operam por uma ligação maior com os deuses do Voodoo, sobretudo Damballah, a serpente.

Características

A principal característica é o robe vermelho sangue com capuz cobrindo o rosto, utilizado em Rituais e cerimônias importantes (inclusive reuniões de diáconos). São os criadores dos Crânios do Conhecimento, o Ritual mais poderoso que se tem notícia no Arcanum, capaz de drenar a energia arcana de um mago derrotado em benefício do mago Vermelho.

Como especialistas no Fogo, o mais mortal dos elementos, os Magos Vermelhos são respeitados e temidos onde quer que se encontrem e geralmente possuem voz muito alta dentro do Arcanum (são raros os Magos Vermelhos políticos, mas estes são extremamente eloquentes).

Graus

A ordem possui dois Círculos (três, na versão Africana). Cabalas são formadas quase exclusivamente por membros do Primeiro Círculo, tendo o Mestre do Templo a função de protetor e líder. Os membros do Segundo Círculo funcionam como auditores e coordenadores entre as cabalas e como diplomatas ou diáconos quando necessário.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Sacerdote do Fogo, Irmão de Histell, Mestre do Templo.

Segundo Círculo: *Ignem Magister* (os juizes), *Ignem Praetor* (os diplomatas), *Ignem Quaestor* (os carrascos).

Círculo Interno: supostamente composto de trinta membros.

Comandante: Histell (no poder há mais de 1200 anos).

Magos Vermelhos

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

Perícias: Adaga 40/40, Armadilhas 20%, Ciências (Herbalismo 10%), Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 20%), Idiomas (escolha um Idioma 30%), Manipulação (Interrogatório 10%), Pesquisa 20%, Religião 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Principais: Fogo.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Escola de Pyros

Também chamados **Warlocks**.

Fundação: 109 D.C.

Base: Europa, em especial a Turquia e Europa Oriental.

Atuação: toda a Europa, principalmente França e Espanha, um pouco dos EUA.

Personalidades: Balor, Mitras (deus persa do fogo), Pyros, Nero (imperador romano), sacerdotes de Mitras, alguns sacerdotes hindus do fogo, Aquele cujo nome não deve ser pronunciado (o incêndio da Biblioteca de Alexandria), Torquemada.

Background

A Escola de Pyros (pronuncia-se "pirosi") foi formada de uma facção dos Magos Vermelhos, no século II. Quando os membros da Escola do Fogo começaram a ser derrotados em Roma pelos cristãos (com o auxílio dos membros da Escola de Yamesh), um dos demônios de mais alto grau dentro da ordem decidiu convocar Gratt (um dos comandantes da Escola do Fogo) para um combate até a morte, cujo vencedor teria o direito a assumir o controle da irmandade. Balor derrotou Gratt em um combate, mas foi auxiliado por poderosos Rituais de um demônio muito mais poderoso chamado Pyros, que havia sido libertado de Infernum por Balor em um Ritual milenar.

Após a morte de Gratt, Balor tentou tomar a ordem, mas foi impedido por Gnistell, o grande dragão vermelho e teve de fugir, junto a cerca de vinte ou trinta seguidores.

Os Magos de Pyros especializaram-se em Magias de ataque e de combate, tornando-se verdadeiros mestres na arte do fogo. Mais tarde, muitos foram contratados pelos inquisidores, ou juntaram-se a eles, em especial aqueles com rixas pessoais com os magos de Yamesh, que ficaram do lado dos cristãos.

Até os dias de hoje, os magos conhecera os Rituais necessários para invocar os grandes demônios do fogo de Infernum capazes de causar destruição comparável à de um vulcão ativo.

Características

A maioria dos membros possui treinamento militar, sendo comum o recrutamento dentro dos exércitos dos países militanizados. Sabem utilizar armas de fogo e equipamentos especiais das forças armadas.

Existem muitos membros magos também. Possuem roupas especiais negras com capuz, que desde a década de 80 vêm sendo substituídas por sobretudo negros especialmente confeccionados, com pequenos bolsos especiais para o enxofre, o salitre e o guano.

Seus símbolos característicos são a chama sagrada e o anel com um rubi esculpido como uma pequena labareda. Os membros da Escola de Pyros sempre se identificam com esses sinais.

Graus

Os magos da Escola de Pyros possuem poucos graus. Os dois primeiros são cumpridos em cinco a dez anos, com cerca de dez subdivisões entre eles.

As cabalas são formadas comumente por dez a doze membros, dos quais apenas três a cinco são magos, comandados por um Mestre do Templo.

Para os círculos internos estão os mais velhos entre os magos e às vezes algum demônio do fogo.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Irmão de Templo e Mestre do Templo.

Segundo Círculo: *Ignem Magister ad Balor* (os juizes), *Ignem Praetor ad Balor* (os diplomatas).

Terceiro Círculo: Formado pelos trinta e dois magos mais poderosos da Escola de Pyros.

Comandante Chefe: Balor.



Gregorio
1999

Escola de Pyros

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: escolha uma arma branca (40/40), Pistola 40%, Escopeta 30%, Submetralhadora 20%, Armadilhas 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Ocultismo 20%, Rituais 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Religião 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2, Armas de Fogo 2.

Caminhos Principais: Fogo, Metamagia, Humanos.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem Mármore

Fundação: data desconhecida, em Arkanun.

Base: Aribia.

Atuação: praticamente todo o mundo ocidental.

Personalidades: Jibril (anjo muçulmano), Magnus Petraak (em Arkanaun), Nemesis, Juliet Mandallus.

Background

A Ordem Mármore foi fundada por magos ainda em Helakell, em Arkanun, muitos milênios antes de Christos. Seu primeiro mago a vir para a Terra foi Magnus Petraak, na Grécia, mas este preferiu começar uma nova ordem de pensamento, com o objetivo de impedir a Terra de se autodestruir como Ark-a-nun havia feito.

Poucos anos antes da vinda de Christos, outros magos conseguiram atravessar os portais, principalmente em Atenas e Delphi. Os primeiros comandantes encontraram Magnus, mas decidiram continuar com o trabalho da Ordem Mármore na Terra. Foi decretada uma aliança entre as duas escolas, Mármore e Casa de Chronos, que dura até os dias de hoje e os quatro magos iniciais viajaram para o Egito, onde encontraram humanos do Templo de Ísis e Osiris.

Junto a magos dissidentes desta sociedade secreta, formaram as bases do que mais tarde se tornaria a grande Ordem Mármore do Oriente. Com as expansões, acabaram adotando os reinos árabes como base de operações, principalmente a região dominada pelos honrados discípulos do grande profeta Naomé.

Características

Com uma hierarquia militarizada, os membros da Ordem Mármore compõem-se de magos e guerreiros, treinados em todas as artes de combate armado e demolições. Os magos estudam as escrituras e coordenam as mesquitas, providenciando segurança e contatos para os guerreiros.

Graus

Existem apenas três graus dentro da ordem: Aprendiz (ou mago Aprendiz), Guerreiro Irmão (ou mago Irmão) e Mestre Assassino (ou mago Superior).

Primeiro Círculo: Aprendiz e Irmão.

Segundo Círculo: formado pelos Mestres Assassinos e pelos magos Superiores. São os coordenadores dos Templos.

Círculo das Sombras: formado pelos três maiores Guerreiros e pelo maior mago de cada região.

Círculo Interno: formado pelos doze magos das Sombras mais influentes de toda a ordem.

Ordem Mármore

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 30/30, Manobra de Combate (luta às cegas), Armadilhas 30%, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Rituais 20%), Idiomas (Árabe 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Tortura 30%), Religião (Islamismo 30%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 2.

Caminhos Preferidos: Terra, Trevas, Arkanun.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Magos Petros

Também chamados **Magos Bizantinos**.

Fundação: século VII, em Constantinopla (hoje Istambul).

Base: desconhecida (provavelmente uma reprodução de Petra, formada em Spiritum através de portais em diversas mesquitas islâmicas espalhadas pelo mundo muçulmano).

Atuação: Todo o mundo ocidental e árabe, especialmente sul da Espanha, norte da África e sul da França.

Personalidades: Al Kabaliha, Javier Guerrero.

Background

Os primeiros Magos Petros foram os Adoradores da Pedra Negra, a segunda pedra negra que caiu dos céus sobre os reinos árabes, antes da chegada do profeta único. Essa pedra era, na verdade, um grande bloco de *Hadiq* (o metal negro capaz de ferir um anjo - ver ANJOS: A CIDADE DE PRATA para detalhes). Os adoradores levaram a pedra negra para seu templo na cidade de Petra (daí o nome da ordem) e dela fizeram algumas dezenas de adagas e espadas, que seus guerreiros carregam como suas próprias vidas (dizem que a alma de um guerreiro petro está ligada à sua espada, sendo possível a localização dessa por meio de Rituais secretos conhecidos pelos mais antigos).

Estão sempre instalados em bases muito bem protegidas e são completamente paranóicos em relação a seus inimigos (principalmente os católicos). Essa paranóia tem levado, nas últimas décadas, à formação de facções terroristas dentro da ordem, coisa que não é bem vista aos olhos dos mais antigos.

Os mais velhos dentro da ordem são grandes sábios e frequentemente participam de forma ativa no Arcanatum, muitas vezes como diáconos em cidades próximas a seus domínios, outras vezes apenas como conselheiros.

Características

Turbantes da cor do deserto, adagas em forma de meia-lua, roupas árabes. Os Magos Petros são árabes cu descendentes de árabes em sua grande maioria. Possuem pouquíssimas mulheres em seus destacamentos.

Graus

Segue a mesma formação da Ordem Måmore. Armas de *badjar* devem ser conquistadas em árduos Rituais e grandes missões, que podem demorar muitos meses até serem realizadas e NUNCA são entregues a membros do Primeiro Círculo. Caso uma arma de *badjar* seja roubada, os membros desta ordem perseguirão o ladrão até o Inferno (literalmente) se necessário for.

Magos Petros

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Cimitarra Curta 40/30, Waqif 30/20, Armadilhas 10%, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Rituais 30%), Idiomas (Árabe 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%), Montana 30%, Religião (Islamismo) 30%, Sobrevivência (Deserto 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 2.

Caminhos Preferidos: Terra.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Sociedade de Hassam

Fundação: século XII, Pérsia (atual Irã).

Base: Fortaleza de Alamout, no norte do Irã.

Atuação: praticamente todo o mundo.

Personalidades: Hassan Bem Nabbas.

Background

Este é um grupo derivado dos mais tradicionais assassinos do Islã. A palavra "assassino" deriva de Hassan, fundador da Sociedade. Formados por membros da Ordem Måmore, pelos guerreiros petros e por templários convertidos, é composta apenas por humanos e dedicada à caça e erradicação de todas as criaturas sobrenaturais da Terra (anjos e demônios principalmente). Com o passar dos séculos, eles voltaram seus interesses do Oriente Médio para o mundo Ocidental, infestado de parasitas. Estão em todos os locais onde a influência dos árabes é grande (EUA, França e Inglaterra). Possuem muitos contatos com humanos, mesquitas e instituições. Muitos de seus membros são grandes professores e estudiosos de cultura islâmica, infiltrados nos EUA e na França.

São muito poderosos, ricos e possuem tecnologia de ponta (embora prefiram usar métodos mais antigos e tradicionais para realizar suas missões). Magos são bem-vindos, mas somente os de ascendência humana e constituem cerca de dez por cento dos membros da sociedade.



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

Características

O turbante negro e a adaga curva. Tulipas negras eram deixadas sobre o travessero de vítimas como avisos de que ela está sob o olhar dos assassinos.

Graus

A sociedade possui sete graus de iniciação: Protetor do Templo de Adão, Cavaleiro do Templo de Noé, Assassino Servo de Abraão, Mestre Assassino Escravo de Moisés, Grande Mestre Assassino Proscrito de Jesus, Hassamita Macmetano e finalmente Iluminado de Mohamed.

Sociedade de Hassan (Guerreiro)

Custos: 3 pts. de Aprimoramento, 400 pts de Perícia.

Perícias: (escolha três armas brancas) 40/30, (escolha duas armas de fogo) 40%, Manobras de Combate (Refém), Arrombamento 35%, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%), Disfarce 30%, Escalada 30%, Furtar Objetos 20%, Furtividade 40%, Religião 40%, Sobrevivência (Deserto) 30%, Venenos 40%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 0 + 1 por nível.

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Sociedade de Hassan (mago)

Custos: 5 pts. de Aprimoramento, 320 pts de Perícia.

Perícias: Cimitarra Curta 40/30, Pistola 40%, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 20%, Oculto 30%), Rituais 20%, Teoria da Magia 20%, Viagem Astral 20%, Pesquisa/Investigação 20%, Religião 40%, Sobrevivência (Deserto) 30%, Venenos 40%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Recursos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 2, Armas de Fogo 1.

Caminhos Preferidos: Terra, Spiritum, Fogo.

Pontos de Fé: 0 + 1 por nível.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Casa de Chronos

Fundação: 209 A.C., Atenas, Grécia.

Base: Atenas.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Magnus Petraak, Pitágoras, Manneah, Enéas, Sócrates, Zeno, Virgílio, Dante Alighieri.

Background

Quando o demônio Magnus Petraak (membro da Ordem Mármora em Arkamun) conseguiu atravessar a barreira dimensional que separa a Terra de Arkamun e se estabeleceu na Grécia, ele conseguiu reunir muitos filósofos daquele tempo em uma escola de mistérios, que chamou de Casa de Chronos. O objetivo de Petraak era ensinar aos humanos os conhecimentos da física, química e matemática, bem como o uso da Magia de forma não destrutiva, na esperança de conseguir evitar na Terra a destruição causada pelos magos em Arkamun.

Os filósofos reuniam-se nos bosques de Academe (chamados Academia) para estudar e desenvolveram conceitos muito avançados para sua época. Tiveram de manter-se em segredo, para escapar dos olhares dos deuses gregos (em especial Zeus) e criaram os primeiros códigos de escrita, baseados na matemática. Com o tempo, formaram uma sociedade secreta, chamada Sociedade Pitagórica, dedicada à pesquisa sobrenatural.

Participaram da primeira formação do Arcanorum, nos tempos romanos e sempre foram membros muito participantes dos debates sobre teoria da Magia e estudos de Rituais.

Com o domínio dos anjos católicos e a dissolução do Arcanorum, os membros da Casa de Chronos tiveram de desaparecer. Alguns mantiveram suas ordens escondidas, ou lutaram contra a Inquisição, enquanto outros utilizaram-se de Rituais para serem arremessados ao futuro, esperando dias melhores para a ciência e para a tecnologia.

Características

A Casa de Chronos sempre foi muito intelectualizada, contando em quase todas as eras os melhores pesquisadores e estudiosos. Possuem vastas bibliotecas em seus templos (chamados de *Academias*) e contatos com centenas de pesquisadores em praticamente todos os campos de estudo.

Estão sempre envolvidos em debates e são pacifistas ao extremo. Gastam bastante tempo na organização do Arcanorum sendo ávidos pesquisadores de relíquias e objetos mágicos antigos.

Graus

Não possuem graus. Estão divididos em Aprendizes, Estudiosos e Irmãos, de acordo com o tempo de estudo.

Casa de Chronos

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Filosofia 30%, Herbalismo 10%, História 30%, Religião 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 10%, Oculto 30%), Rituais 20%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 10%, Etiqueta 10%, Heraldica 20%, Idiomas (Aramaico 30%, Latim 30%, Grego 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1, Pontos de Fé 1.

Caminhos Preferidos: Luz, Spiritum, Humanos.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Iluminados

Fundação: 1717, Inglaterra.

Personalidades: Abraham Lincoln, Adam Weishaupt, Alexander Eiffel, André Citroën (*fundador da Citroën Motor Car Co.*), Sir Alexander Fleming (*descobridor da penicilina*), Sir Arthur Conan Doyle, Benjamin Franklin, Buffalo Bill Cody, Clark Gable, Davey Crockett, Franklin Roosevelt, George Washington, Cel. Harland Sanders (*Kentucky Fried Chicken*), Harry Houdini, Harry Truman, Henry Ford (*fundador da Ford Motor Company*), Henry Kissinger, James Watt, John Glenn (*astronauta*), James Smithson (*fundador do Instituto Smithsonian*), Karl Marx, Louis Armstrong, Ludwig van Beethoven, Napoleão Bonaparte, Nat King Cole, Nelson Rockefeller, Oliver Hardy (*ator*), Roy Rogers (*ator*), Samuel Colt (*inventor do revólver*), Sugar Ray Robinson (*boxe*), Voltaire, Sir Winston Churchill, Winfield Phillips Lovecraft, Wolfgang Mozart, centenas de outros líderes e chefes de estado, do FBI e do Pentágono, principalmente nos EUA e Europa central.

Base: nenhuma (supostamente o Pentágono).

Atuação: todo o mundo conhecido.

Background

Os iluminados fazem parte do segredo Arcanorum desde a sua criação, embora tivessem outro nome.

Apesar de sua fundação no século XVIII, os ensinamentos e mistérios praticados nos iluminados remontam à Antiguidade.

Os iluminados foram formados por pessoas das mais diversas escolas de Magia, principalmente o Templo de Osiris, 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 a outras criaturas e 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 esquema 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 pertencem. 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).



Características

Os iluminados 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 mesmo centenas de pessoas. É de longe a maior ordem secreta da Terra, embora apenas os membros mais graduados dos iluminados tenham acesso ao Arcanum. São especializados em conspirações e extremamente ávidos pelo poder e pelo dinheiro.

Graus

Os iluminados estão divididos em três círculos de mistérios e 33 graus. A passagem de um grau para outro implica em Rituais e missões realizadas para o conselho. Demora-se geralmente de três a nove meses para aprender os Rituais de passagem de cada grau.

Primeiro Círculo: 1º Aprendiz, 2º Companheiro e 3º Mestre.

Segundo Círculo: 4º Mestre Discreto, 5º Mestre Secreto, 6º Secretário, 7º Juiz, 8º Intendente dos Edifícios, 9º Cavaleiro Eleito pelos Nove, 10º Cavaleiro Eleito pelos Quinze, 11º Cavaleiro Sublime, 12º Grão Mestre Arquêto, 13º Arco Real, 14º Sábio do Labirinto, 15º Cavaleiro do Oriente, 16º Príncipe de Jerusalém, 17º Príncipe da Rosa e da Cruz, 18º Príncipe do Ocidente, 19º Pontífice, 20º Venerável Mestre, 21º Cavaleiro Prussiano, 22º Cavaleiro do Machado Real, 23º Chefe do Tabernáculo, 24º Príncipe do Tabernáculo, 25º Cavaleiro da Serpente de Bronze, 26º Príncipe da Compaixão, 27º Grande Comendador, 28º Cavaleiro do Sol, 29º Cavaleiro Escocês.

Terceiro Círculo: 30º Cavaleiro Kadosh, 31º Inquisidor, 32º Sublime Pontífice e 33º Iluminado.

A partir do 33º grau, os iluminados perdem-se no mistério. Ninguém sabe exatamente como ou de que maneira as ordens estão organizadas, por razões de segurança.

Iluminados

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

Perícias: Pistola 30%, Ciências (Filosofia 30%, História 20%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Demônios 25%, Oculto 35%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 10%), Etiqueta 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%), Língua 20%, Liderança 30%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Pontos Heróicos 1, Anas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem de Salomão

Também conhecidos como **Ordem do Templo do Oriente** (OTO), ou **Templários Originais**.

Fundação: 1000 A.C., Jerusalém (1902, no Oriente).

Base: Jerusalém.

Atuação: todo o mundo conhecido.

Personalidades: Salomão, Honório III, Karl Kellner, Franz Hartmann, Theodor Reuss, Aleister Crowley.

Background

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 (ou os defensores do Templo). A ordem de guerreiros surgiu com a crença em Deus único e com a finalidade de erradicação da Terra de qualquer criatura sobrenatural maligna; tornou-se muito grande e poderosa e nesse ponto começou a fragmentar. Grupos infiltrados pelos anjos de Paradisa começaram a caçar outros magos e demônios bondosos também, com o objetivo de fortalecer as bases dos pensadores de Yamesh para a vinda do messias.

Neste período, a ordem quebrou-se em diversas facções, uma das quais (a maior) manteve o nome e a tradição da Ordem dos Mistérios Secreto e foi a grande responsável pela fundação do primeiro Arcanum Arcanorum (uma guilda de magos unidos em uma fraternidade branca com o objetivo de restabelecer a ordem da humanidade).

O Arcanum continuou na ativa durante muitos séculos, até o grande apogeu dos anjos da Cidade de Prata e da religião católica, com suas igrejas e seus inquisidores. O Arcanum quase foi destruído e as sociedades secretas tiveram de se dispersar pelo mundo para poderem sobreviver à Idade das Trevas.

Com o Renascimento, o fortalecimento dos humanos através dos magos renascentistas (os novos magos de Yamesh) e posteriormente a descoberta da Nova Atlântida, na América, o poder dos anjos sobre os humanos foi diminuído, permitindo novamente a formação do segundo Arcanum, pelos magos da Ordem de Salomão.

Características

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

Durante os últimos séculos, a ordem esteve comandando o Arcanum ao lado dos iluminados (a única sociedade secreta do Arcanum composta somente de não magos), ao mesmo tempo em que disputava o controle da organização.

Muitos dizem que os próprios iluminados fazem, na verdade, parte do Templo de Salomão e sua "divisão" serve apenas para os graus mais baixos, sendo que os verdadeiros líderes estão em comum acordo tanto com os iluminados quanto com os templários (com o objetivo de "limpar" a raça humana do controle dos anjos e demônios). Atualmente conta com cerca de 3.000 membros, em dezessete países.

Graus

O templo está organizado em onze graus, assim divididos: 1=10 Zelador (Malkuth); 2=9 Theoricus (Yesod); 3=8 Practicus (Hode); 4=7 Netzach; 5=6 Tiferet; 6=5 Giburah; 7=4 Heseb; 8=3 Binah; 9=2 Hochmah; 10=1 (Keter) e Magister.

Ordem de Salomão (mago)

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Herbalismo 25%, Teologia 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Ocultismo 40%, Seres Sobrenaturais 40%, Rituais 40%), Etiqueta 10%, Falsificação 20%, Idiomas (Hebraico 40%), Manipulação (Empatia 35%), Pesquisa/Investigação 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 1, Caçador de Demônios 1.

Caminhos Preferidos: Metemagia, Humanos, Spiritum.

Pontos de Fé: 0 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 4 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Ordem de Salomão (Guerreiro)

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Sabre 20/30, Pistola 40%, Esgrima 35%, Armadilhas 15%, Camuflagem 25%, Ciências Proibidas (Seres Sobrenaturais 30%), Condução 40%, Legislação 30%, Montaria 40%, Pesquisa/Investigação 40%, Rastrear 40%.

Aprimoramentos: Caçador de Demônios 2, Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 1, Anas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 0 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Magos Austro-Húngaros

Também **Cavaleiros Austro-Húngaros**.

Fundação: século XV, Viena.

Base: Viena.

Atuação: Europa, algumas cidades na América do Norte.

Personalidades: Conde St. German, St. Stephen (São Estevão).

Background

Os magos austro-húngaros estiveram envolvidos em grandes conflitos com os muçulmanos e o romenos durante centenas de anos. Foram inimigos ferrenhos da Ordem do Dragão e enfrentaram mais de uma vez os cavaleiros mouros. Com fortes raízes na cavalaria e na Magia tradicional cabalística, são os membros mais nobres do Arcanorum. Quase todos os membros da Ordem Austro-Húngara são nobres descendentes dos grandes banqueiros templários do passado, possuidores de grandes riquezas na região da Hungria e da Áustria. São estudiosos dos mistérios e caçadores de criaturas sobrenaturais, que usam em suas experiências. Possuem os Rituais mais elaborados de todos os magos do Arcanorum e são o que há de mais parecido com os tradicionais alquimistas da literatura.

No século XX, enfrentaram grandes problemas com seus vizinhos humanos, desde a morte do arquiduque Ferdinando, (fato que originou a Primeira Guerra Mundial) até a chegada dos nazistas durante a Segunda Grande Guerra. Tiveram de manter-se escondidos do comunismo e da Cortina de Ferro e só agora



com o fim da Guerra Fria puderam mostrar-se novamente ao mundo dos magos. São os únicos feiticeiros que conhecem o segredo dos elixires de longa vida, graças aos quais muitos de seus cavaleiros do círculo Interno estão vivos há quase quatro séculos.

Muitos magos desta ordem auxiliaram (e ainda auxiliam) os iluminados em sua grande missão, fornecendo agentes, magos e batedores para missões do Arcanorum.

Características

Os magos vestem-se tradicionalmente com robes bordados, com diversos brasões representativos de suas famílias e suas armas antigas. Os cavaleiros utilizam-se de armaduras ritualísticas (com grandes poderes mágicos, mas que nunca são usadas fora da ordem) ou de sobretudos e ternos caríssimos. Todos os guerreiros lutam apenas com espadas (muitas vezes mágicas), recusando-se a utilizar qualquer outro tipo de arma (incluindo armas de fogo).

Graus

Os Magos Austro-Húngaros seguem a formação original dos Iluminados da Baviera, com três círculos de mistérios e graus internos que demoram de dois a cinco anos para serem finalizados, a saber:

Primeiro Círculo (equivalente aos 10 primeiros graus iluminados e demora cerca de 5 anos para ser completado): Novice, Minerval, *Iluminatus Minor*.

Segundo Círculo (equivalente aos graus de número 11 a 20 e demora cerca de 10 a 15 anos até ser completado): Aprendiz, Companheiro, Mestre, *Iluminatus Major* (magos), Cavaleiro Escocês do Iluminismo (Guerreiros).

Terceiro Círculo (os Mistérios - equivalente aos graus de 21 a 30 nos Iluminados e demora de 10 a 15 anos para ser completado): Epopt, *Principatus Illuminatus*, Magos (magos), Rex (guerreiros), Filósofos (os juizes dentro da ordem).

Círculo Interno (apenas os melhores dentre os cavaleiros e magos) Imperator (Guerreiro), Regente (maço).

Magos Austro-Húngaros

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

Perícias: Adaga 20/20, Espada 15/15, Esquiva 25%, Artes (escolha duas 20% cada), Ciências (Heraldica 20%, História 10%, Teologia 10%), Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Astrologia 10%, Rituais 20%, Teoria da Magia 20%, Vampiros 20%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Manipulação (Impressão 10%, Liderança 20%, Sedução 10%, Tortura 20%), Montaria 30%, Pesquisa/Investigação 20%, Rastreamento 20%, Sobrevivência (Deserto 20%, Montanha 30%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Arcanum, Água.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Ordem do Dragão

Fundação: século XIV, Transilvânia.

Base: Transilvânia.

Atuação: Europa.

Personalidades: Vlad Teppes (Drácula), Richard Garrell, condessa Bathory, alguns vampiros strigoi.

Background

A Ordem do Dragão foi formada originalmente para deter o avanço turco pela Europa, combatendo-os na Romênia e Transilvânia. Treinados com marechais dos antigos exércitos templários, a ordem envolveu-se com os mistérios quando um de seus maiores líderes (Vlad Teppes) foi convertido ao vampirismo por Radu Negro.

A partir desse período, os guerreiros mais audaciosos e vitoriosos da ordem tem sido transformados em strigoi pelos descendentes de Drácula e utilizados em sua luta perpétua pela conquista da Transilvânia.

Mesmo com a derrota dos turcos, muito tempo depois, a região permaneceu em constante conflito étnico, que perdura até os dias de hoje.

A guerra na Sérvia no final do século XX e início do XXI tem servido de pretexto para os iluminados americanos encontrarem alvos sobrenaturais nessa região e atacá-los com suas armas devastadoras de guerra. Com os conflitos na região, muitos magos e vampiros strigoi migraram para a Europa e para a América, onde fundaram novas lojas para a ordem.

Atualmente não se sabe o paradeiro de Radu Negro. Vlad Teppes vive nas cercanias de Londres em uma mansão fortificada que adquiriu no século XIX, está recluso quase mais de um século e apenas membros mais graduados conseguem audiência com ele.

A atuação da ordem espalhou-se até a América, embora os nomes dos fundadores não sejam mencionados nas missões.

Característica

Sua marca mais notável é a armadura vermelha do dragão, usada pelos mestres cavaleiros durante os combates mais importantes. É um símbolo de status e poder entre os membros da ordem. O brasão da família Drácul é um dragão vermelho.

Os magos utilizam-se de longos mantos vermelhos e dourados e roupas muito extravagantes, com diferentes bordados para indicar seu status dentro da irmandade.

Graus

A Ordem do Dragão não possui graus, a não ser para os magos, que são três: Aprendiz, Mago e Grande Mago da Ordem. Os guerreiros estão dispostos conforme sua própria hierarquia militar, com postos de comando e estratégia.

As lojas fundadas em outras partes do mundo são conhecidas pelo nome de *Batedores* e possuem de oito a vinte membros, geralmente sob a tutela de um Grande Mestre Vampírico Strigoi. São pouco ativos dentro do Arcanorum, servindo apenas como ajuda militar em tempos de guerra, ou como conselheiros para os diáconos superiores.

Ordem do Dragão (Cavaleiro)

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha três com 30/30 cada), Esquiva 25%, Ciências Proibidas (Vampiros 20%), Heráldica 20%, Manipulação (Liderança 10%, Impressionar 10%, Intimidação 20%, Tortura 20%), Montaria 30%, Rastrear 20%, Sobrevivência (Deserto 20%, Montanha 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Ordem do Dragão (mago)

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 20/20, Esquiva 25%, Ciências (Heráldica 20%, Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 10%, Oculto 15%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%, Vampiros 20%, Viagem Astral 20%), Enigmas 25%, Manipulação (Intimidação 20%, Liderança 30%), Montaria 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Rastrear 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Arkanum, Água.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem do Graal

Fundação: século V, Inglaterra.

Base: Londres.

Atuação: Europa (principalmente Inglaterra).

Personalidades: Merlin, Rei Arthur, Lancelot, John Dee, Henrique de Tudor.

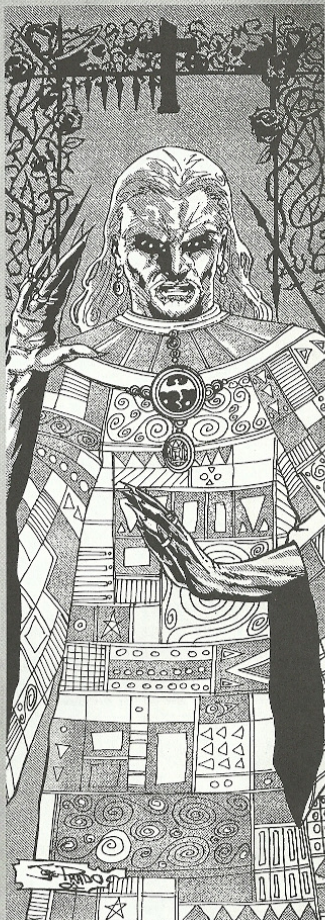
Background

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

Auxiliaram os magos da Golden Dawn, os iluminados e os membros da Astrum Argentum em todas as grandes crises do século XIX e XX. Muitos dizem que o conselheiro mestre de todo o círculo interno é Merlin em pessoa, mas nunca ninguém fora da ordem conseguiu confirmar esses boatos.

Características

Seus membros tendem a ser magos muito rigorosos, ou aventureiros e arqueólogos, apaixonados por relíquias antigas. Onde quer que alguém tenha achado valiosos tesouros arqueoló-



gicos, lá estará um membro da Ordem do Graal para investigar. Muitos dos membros desta ordem são curadores de museus ou de grandes bibliotecas, enquanto os líderes das lojas são descendentes diretos dos doze primeiros (como são chamados os membros originais da Távola Redonda).

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

Graus

A ordem está dividida em três Círculos de Mistério. Os iniciados são chamados de Aprendizes, ou *Psales* e permanecem na ordem durante cerca de um a dois anos, quando passam para o Segundo Círculo de Mistérios, dividido em dez graus. 1=10 (Novato ou Iniciado); 2=9; 3=8; 4=7; 5=6 (Tiferet); 6=5 (Geburah ou Adeptus); 7=4 (Hesed ou Cavaleiro Astral); 8=3 (Da'ath Binah ou Teurgista); 9=2 (Da'ath Hochma ou Aprendiz de Cristo); 10=1 (Da'ath Keter ou Magus). O Terceiro Círculo é único e seus membros são chamados de *Graalmeister* (ouos Mestres do Graal). O Círculo Interno é conhecido como Távola Redonda, composto dos doze maiores cavaleiros, escolhidos em diversas regiões onde a ordem mantém templos.

Cavaleiro do Graal

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 260 pt. de Perícia.

Perícia: escolha duas armas brancas 30/30, escolha uma arma de fogo 40%, Esquiva 25%, Ciências Proibidas (Oculto 20%, Teona da Magia 10%), Condução 30%, Heráldica 40%, Rastrear 20%, Sobrevivência (Floresta 30%, Montanha 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Armas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Paladinos do Graal

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

Perícia: escolha três armas brancas 30/30, Esquiva 25%, Direito 30%, Etiqueta 30%, Heráldica 20%, Idiomas (Latim 30%), Manipulação (Empatia 20%, Liderança 20%, Intimidação 20%), Condução 30%, Rastrear 20%, Religião 30%, Sobrevivência (Floresta 20%, Montanha 30%).

Aprimoramentos: Sortudo, Alma Pura, Status, Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 4.

Pontos de Magia: 0

Pontos de Fé: 3 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Wiccans, Bardos e Druidas

Fundação: século VIII A.C., reinos celtas.

Base: Ilhas Britânicas.

Atuação: Europa, América do Norte principalmente.

Personalidades: Cerunnos, Gaea, Oberon, Titania, Michael Thunderstander, Lugh, Morrigan, the White Lady (a dama branca), Patricia Monaghan e Merlin.

Background

Os celtas apareceram na história quando vieram do leste, no século V A.C.. Eles invadiram a Península Ibérica, a Itália, os Balcãs e as Ilhas Britânicas. Guerreiros fenomenais, temidos até mesmo pelas legiões romanas, os celtas eram os únicos magos a dominarem os Caminhos Naturais até então.

Os celtas eram sábios, inteligentes, ligados com a Terra e extremamente religiosos. Difíceis demais para os anjos da Cidade de Prata lidarem, então decidiram exterminá-los. As batalhas duraram séculos e os celtas nunca foram realmente eliminados. Os romanos conseguiram tomar até o sul da Inglaterra, mas a Irlanda, Escócia e Gales permaneceram sob o domínio celta.

Antes de criar a Ordem do Graal, o próprio Merlin permaneceu entre os druidas durante muito tempo. A cultura celta foi preservada da extinção graças ao esforço de Merlin e das fadas de Nova Arcádia, que guardaram os ensinamentos e textos celtas à salvo da fúria dos inquisidores. No século XXI a cultura celta vive um renascimento em todo o mundo.

Características

De todas as ordens místicas, os celtas são os que possuem a maior harmonia com o planeta, respeito e honra em relação à Mãe-Terra e ao Pai-Floresta.

Os celtas costumam utilizar-se de tatuagens pintadas em azul, em partes discretas de seus corpos, de acordo com seu status dentro da ordem; mulheres vestem roupas leves e muitas jóias (com desenhos decorativos de animais e plantas), o design celta de nós e linhas entrelaçadas funciona como fetiches de Rituals para evitar energias negativas ("entrelaçando" o corpo do mago com energias da Mãe-Terra).

Druidas vestem mantos brancos e carregam consigo sempre uma pequena foice (às vezes de ouro) e uma pequena sacola de veludo roxo, onde carregam ervas e poções mágicas. Bardos vestem-se com túnicas azuis ou roxas claras e estão sempre com algum instrumento musical (geralmente a cítara ou a lira).

Ovates possuem dons mediúnicos e proféticos e são procurados antes das batalhas; guerreiros carregam sempre uma espada e uma adaga. As mulheres usam seus cabelos longos e soltos e graças à sua mágica, estão sempre lindos e perfeitos. Usam roupas leves e com ornamentações discretas, às vezes usam uma tiara de visgo em alguns Rituals.

O carvalho e o visgo são as plantas sagradas para os celtas, bem como as mulheres ruivas, o número 13, a lua e os lagos. Seus principais Rituals lidam com os solstícios e equinócios, bem como as fases da lua, tanto que o ano celta possui 13 meses em vez dos 12 tradicionais.

Graus

Os celtas não possuem graus, estando divididos em Aprendizes e Mestres. Suas classes dividem-se apenas durante os Rituais: druidas (vestem túnicas brancas), bardos (vestem azul), ovatides (vestem verde), guerreiros (não vestem mantos) e wiccas (vestem branco). O status é conseguido através dos feitos heróicos e missões realizadas.

Bardo

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 40%, Canto 50%, Dança 30%, Instrumento Musical 40%), Camuflagem 20%, Ciências (História 30%), Disfarce 20%, Etiqueta 40%, Instrumento Musical (escolha um) 50%, Investigação 10%, Manipulação (Lábia 20%, Sedução 20%), Subterfúgio 20%.

Aprimoramentos: Talento, Pontos Heróicos 1, Contatos 2.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Druida

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 310 pts. de Perícia.

Perícias: Cajado 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Filosofia 20%, Herbalismo 50%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 35%, Oculto 20%, Rituais 30%), Runas 20%, Teoria da Magia 25%, Viagem Astral 10%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Navegação 20%, Pesquisa 40%.

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

Caminhos Principais: Animais, Plantas.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Wicca

Apenas Personagens mulheres.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 310 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Filosofia 20%, Herbalismo 50%, Teologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 35%, Oculto 20%, Rituais 30%), Runas 20%, Teoria da Magia 25%, Viagem Astral 10%), Linguagem Secreta 30%, Manipulação (Sedução 30%), Navegação 20%, Pesquisa 40%.

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

Caminhos Principais: Animais, Plantas, Spiritum.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.



Brujas

Fundação: 1.000 A.C., renascimento no século IX, Espanha.

Base: Sevilha, Toledo e Madrid (Espanha).

Atuação: Europa Ibérica e América do Sul.

Personalidades: Aquel, Leonardo (denônios do sabbat) e as sete brujas originais (Samantha, Amanda, Lizia, Maria Esperanza, Maria Constanza, Lucretia, Alexandra de Córdoba).

Background

Originalmente chamadas de Menades, as brujas eram as adoradoras do deus Baco (Bacchus) e Pan na antiga Roma e Grécia. Eram consideradas sacerdotisas dos deuses da fertilidade e presidiam aos bacanais (festas em honra a Baco).

A roupa tradicional das sacerdotisas de Baco eram os vestidos brancos e as ginaldas de flores silvestres. A partir do século 3 D.C., com a perseguição das religiões antigas pela Igreja Católica, as Menades tiveram de se dividir em várias seitas secretas e as vestimentas passaram a ser usadas apenas em Rituais internos da ordem.

As brujas originais recebiam ajuda de Arcádia e dos antigos deuses gregos. Outros grupos fizeram pactos com demônios de Arkanum, em busca de poder para sobreviver à Inquisição.

As brujas reúnem-se em cabalas chamadas sabbats, com treze bruxas, coordenadas pela rainha de sabbat, que é a mais velha ou influente das feiticeiras presentes.

Características

Nos dias de hoje, ainda sofrem muita perseguição pelos caçadores de magos e demônios, mesmo nos grandes centros urbanos. Por isso, precisam ser discretas e se misturar com a sociedade mundana para passarem despercebidas. Dessa forma, elas conseguem empregos comuns, casas comuns e amigos comuns de modo a cobrir suas atividades nadacomuns.

As "candidatas" são encontradas através de complexos Rituais e todas as brujas que possuem algum dom sobrenatural, como a detecção de magia, mediunidade, viagem astral, leitura da sorte, premonições, talento para criação de elixíres, leitura de auras, maldições e outros são descobertas. As moças não é oferecida a chance de entrar na ordem, mas a obrigação de servir. Quando a bruxa atinge o grau de Iniciada, o dom sobrenatural é despertado.

Graus

As brujas são constituídas quase inteiramente de mulheres. Homens entram apenas como conselheiros, serviços ou mercenários contratados como assassinos e sempre em posição inferior na hierarquia de comando.

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

Existem rumores de que as Rainhas mais poderosas de cada geração são transformadas em vampiras strigoi por um Círculo Interno de brujas e que essas vampiras poderosíssimas auxiliam os sabbats em tempos de dificuldade.

Brujas

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Barganha 20%, Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Cabala 30%, Ocultismo 30%), Rituais 30%, Venenos 30%, Manipulação (Empatia 20%, Sedução 50%), Medicina 20%, Primeiros Socorros 25%, Subterfúgio 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Aliados e Contatos 1, Biblioteca 1, Recursos 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Humanos, Plantas, Trevas

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem de Luvithy

Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.

Também chamadas bruxas demoníacas, górgonas ou fúrias.

Fundação: aprox. 700 A.C.

Base: Europa (Grécia), Arcádia.

Atuação: Europa, Rússia e América.

Personalidades: Luvithy, Aiello (líder das Hárpias), as três fúrias (Aleto, Megera e Tísífone), Strix, Baba Yaga.

Background

Esta antíquíssima ordem de feiticeiras originou-se na Grécia Antiga, das videntes e das bruxas comedoras de carne humana. Com o tempo, espalharam-se pela Europa e pela Rússia, espalhando pragas e destruindo vilas, em busca de aprendizes dispostas a trilhar os Caminhos da verdadeira feitiçaria.

Foram muito perseguidas durante a Idade das Trevas, quando alaram-se às wiccas e às brujas para enfrentar a Igreja Católica. Passado o perigo da Inquisição, a aliança teve pouco tempo de vida devido às crenças e métodos radicais que a Ordem de Luvithy utiliza. Muitos sábios afirmam que a Ordem de Luvithy foi verdadeiramente responsável pela imagem terrível que as bruxas antigas possuem.

Características

As bruxas da Ordem de Luvithy organizam-se em grupos de três feiticeiras, chamadas covens. As feiticeiras passam por vários Rituais e pactos (a maioria com a deusa-bruxa Luvithy) e recebem o dom da imortalidade, MAS apenas seu espírito torna-se imortal, porque a bruxa continua a envelhecer e assumir gradativamente a forma de uma velha bruxa, mais e mais parecida com as lendárias fúrias gregas.

As feiticeiras conhecem diversos Rituais para manterem-se jovens e lindíssimas por curtos períodos de tempo (o suficiente para atrair alguma vítima para o jantar) mas preferem a sua forma original em reuniões da ordem.

As fúrias na sua verdadeira forma são seres grotescos com 2,5 metros de altura, cabelos ressecados e embaraçados, pele asquerosa e fétida, dentes afiados como os de um tubarão e garras que chegam a quinze centímetros de comprimento.

Graus

As covens são organizadas sempre que uma coven é desfeita ou perde alguma de suas integrantes. Nesse caso, as remanescentes são chamadas tutoras e procuram outras três jovens para compor suas novas covens.

Essas jovens são escolhidas através de Rituais mágicos capazes de localizar pessoas com auras e interesses semelhantes aos das velhas feiticeiras. Escolhem-se nove jovens candidatas e ao longo de vários meses, muitos testes são realizados, até que se escolham as três integrantes de um novo coven. As outras seis candidatas tornam-se o banquete principal da cerimônia de iniciação da coven. Não existem graus dentro da ordem, mas uma hierarquia baseada na idade.

Ordem de Luvithy

Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 310 pts. de Perícia.

Perícias: Barganha 20%, Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Arkanun 20%, Cabala 30%, Encantamentos 20%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Idiomas (Grego ou Latim 30%), Manipulação (Empatia 20%, Intimidação 30%, Sedução 40%, Tortura 20%), Subterfúgio 20%, Venenos 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Aliados e Contatos 1, Biblioteca 1, Recursos 1, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Humanos, Plantas, Irmãos

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Irmadade de Tenebras

Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.

Fundação: Tenebras.

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

Atuação: Terra e Arkanun.

Personalidades: Tse'mel, Qurén hiKétköl, Ksául, M.R.Barker, Dominic Stradgoth.

Background

A Irmadade de Tenebras é a mais antiga escola de Magia existente e controlada por entidades tão poderosas que até mesmo os demônios têm medo de invocar.

Os círculos demoníacos de Tenebras são em número de 53, cada um coordenado por uma das entidades remanescentes de Tenebras, encrustados em uma montanha astral entre o Inferno e o Mundo Morto. Seus principais sacerdotes viram para a Terra no século IX e desde a sua chegada foram atacados pelo Arcanorum, pelos templários e pela Igreja. Mas iveram-se afastados da sociedade mortal, tomando aos poucos algumas cidades e estabelecendo seus templos em segredo absoluto.

Durante a Idade Contemporânea, infiltraram-se nas bases dos iluminados, das *Thules*, dos Templos de Isis e Osiris, da



Sociedade de Dagon e muitas outras menores. Também possuem em algumas escolas de Magia como "faciadas" para seus verdadeiros interesses e nos dias de hoje estão espalhados pela América e pela Europa, principalmente na Europa Oriental.

Características

O que as outras sociedades secretas e o Arcanum enxergam na irmandade de Tenebras é apenas a ponta do gigantesco iceberg desses cultistas.

Alguns sacerdotes de Tenebras mantêm posições diplomáticas em algumas cidades governadas pelo Arcanum, aceitando dialogar e fazer acordos com os magos das outras escolas, enquanto os radicais aguardam ansiosamente os dias em que as estrelas estejam alinhadas, permitindo finalmente que eles conjurem os grandes demônios do Reino Morto e governem a Terra, escravizando todos os seus habitantes.

Graus

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

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

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

Através de seus grandes poderes e Rituais, os magos de Tenebras conseguem infiltrar-se em corporações, adquirindo grandes somas de dinheiro para financiarem seus projetos na sociedade mundana.

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

Escola de Tenebras

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 35%, Astrologia 20%, Rituais 30%), Etiqueta 10%, Falsificação 20%, Idiomas (Grego 20%, Hebraico 20%, Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.
Caminhos Preferidos: Trevas, Arcanum, Spiritum, Humanos.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Magos das Sombras

Fundação: século IX, Europa Oriental.

Base: Arcanum.

Atuação: praticamente todo o mundo ocidental.

Personalidades: Tsurubêl, Satan.

Background

Os Magos das Sombras vêm da Ordem de Tsurubêl, irmão de Ksarul, Mestre da Sala Azulada, que traiu a Ordem de Tenebras e fugiu para a Terra.

Tsurubêl traiu a Ordem de Tenebras por influência de Satan, um dos três governantes do Inferno. Os três soberanos do Inferno não desejam de maneira nenhuma que os demônios do Reino Morto sejam despertados, porque certamente isso causaria um grande desbalanço nos poderes infernais, resultando em guerras e devastações nos nove Círculos do Inferno.

Auxiliado pelas forças demoníacas, a razão da existência dos Magos das Sombras é a destruição completa da irmandade de Tenebras. Vivem isolados e mantêm poucos contatos com as outras ordens do Arcanum Arcanum, sendo tão temidos e odiados quanto a irmandade de Tenebras.

E estão infiltrados na sociedade mortal através de templos e cultos secretos, sendo também auxiliados pelos demônios e anjos caídos em missões mais perigosas.

Características

São em sua grande maioria descendentes das grandes famílias necromantes do século X. Apesar do véu de medo que inspiram, são muito sábios (muitos servem como conselheiros para os diáconos em várias cidades do mundo) e estão procurando salvar a Terra da destruição final, embora quase nenhuma outra ordem os compreenda.

Graus

Os Magos das Sombras seguem a mesma organização da irmandade de Tenebras, mas sem os sacrifícios e ataques terroristas. Esta ordem possui grande número de criaturas sobrenaturais, principalmente incubi, succubi e espectros em seus graus mais altos.

Magos das Sombras

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 30/30, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Rituais 40%), Etiqueta 20%, Falsificação 15%, Idiomas (Grego 25%, Hebraico 15%, Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Tortura 40%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Trevas, Arcanum, Spiritum, Humanos.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Hellfire Club (Satanistas)

Fundação: século XVII (Hellfire Club), 1966 (Church of Satan).

Base: EUA, Inglaterra, Holanda, Alemanha.

Atuação: América do Norte e Europa principalmente.

Personalidades: Baphomet, Astarre, Shaitan, Benjamin Franklin, Gúiles de Rai, Faustus, Anton La Vey, Marilyn Mason.

Background

Reuniões de satanistas acontecem desde o início dos tempos, muito antes da vinda de Cristo para a Terra. Na Revolução Francesa, a organização já acomodava iluminados e outros magos perseguidos pela Igreja, com o objetivo de mudar a mentalidade das pessoas e livrá-las das correntes de Forma-Pensamento que os anjos nimbos haviam atado em nome do "bom Deus" de sua Igreja.

Desde os tempos mais icnóticos, as "pessoas santas" têm classificado a humanidade em "bom" e "mal" conforme os interesses comerciais da Igreja e dos anjos da Cidade de Prata, massacrando (ou queimando na fogueira) toda e qualquer pessoa que discordasse de suas idéias.

Através dos séculos, o diabo tinha se mantido um perfeito cavalheiro, agüentando todas essas mentiras sem reclamar, enquanto seus seguidores sofriam abusos e perseguições na Terra. A partir dos iluminados, o demônio achou que era hora de contra-atacar os nimbos.

O primeiro Clube do Inferno foi fundado em Londres, em 1580 e contava com cerca de trinta magos e dois demônios maiores. A partir desse círculo interno, as idéias dos satanistas proliferaram dentro das sociedades secretas como uma antítese das disciplinas pregadas pelos anjos da Cidade de Prata.

A Igreja contra-atacou com sua propaganda e seus Rituais de lavagem cerebral, jogando toda a população contra os "servos do mal", o que forçou os membros do *Hellfire* a manterem-se escondidos da sociedade em geral, até a década de 60, com o surgimento aberto da *Church of Satan*. Felizmente, com essa perseguição, a Igreja conseguiu reunir os esforços de todas as outras sociedades de Magia contra ela, o que salvou o *Hellfire Club* de extinção em suas primeiras décadas de existência.

Por mais estranho que isso possa parecer e ao contrário do que a Igreja quer que as pessoas pensem, NENHUM vampiro ou outra criatura sobrenatural málfica é aceita dentro dos satanistas. O *Hellfire Club* é dedicado à caça e extermínio dos vampiros, segundo seus próprios 9 mandamentos.

Somente demônios do Inferno (e desses, somente os demônios realmente engajados na libertação da Terra das garras dos deuses-escravagistas) são aceitos dentro do clube e mesmo assim, nunca em posições de comando.

Eles também caçam outras criaturas sobrenaturais (em especial os anjos nimbos), com o intuito de erradicar a Terra de todas as ameaças sobrenaturais. Para isso, contam com a ajuda de alguns demônios iluminados, como Baphomet, Astarre e o próprio Satan, que apesar de não possuir forma física, auxilia seus padres na luta contra o Demiurge. Alguns satanistas utilizam-se de demônios para realizar seus objetivos, mas esses geralmente estão afastados da ordem.



Características

Ao contrário do que a maioria das pessoas pensa (justamente por causa da propaganda dos anjos da Cidade de Prata), os verdadeiros satanistas fazem parte dos heróis na Guerra contra as Formas-Pensamento que aprisionam a humanidade neste fim de milênio.

Graus

Os satanistas organizam-se em **grotos**, que são pequenas comunidades de 5 a 100 pessoas, com cerca de 10 a 20% de magos; coordenadas por um Padre. Cada cidade maior responde a um Bispo Negro (*Black Bishop*) que geralmente ocupa a posição de diácono também e os Bispos respondem aos Cardeais do Apocalipse. O conjunto dos Cardeais forma o **Círculo interno**, cujo líder é chamado de Papa Negro (*Black Pope*). Os membros do Círculo do Inferno são pessoas extremamente ricas e poderosas, que justamente por suas posições sociais evitam tornar públicas sua condição de satanista. Eles patrocinam a ordem e providenciam pontos de encontro, sedes e equipamentos de caça a vampiros.

Church of Satan: Iniciado, Irmão, Padre, Bispo Negro, Cardeal
Hellfire Club: Adepto, Membro, Senchal, *Pater Magister*.

Círculo Interno do Hellfire Club (reúnem-se em Londres, ou no reino de Spiritum, através de poderosos Rituais de contato). Composto por Cardeais Europeus e *Pater Magisters*.

Clube do Inferno: desconhecido.

Membro do Hellfire Club

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Filosofia 30%, Heráldica 30%, Herbalismo 20%, História 20%, Literatura 10%, Psicologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Rituais 20%, Teoria da Magia 25%), Etiqueta 40%, Idiomas (escolha dois 30%), Manipulação (Impressão 20%, Lábia 30%, Minha 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Recursos 4, Contatos 3.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Cultista/Satanista

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 130 pts. de Perícia.

Perícias: Adaga 20/20, Escopeta 30%, Revólver 30%, Arrombamento 20%, Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Arkanum 20%, Ocultismo 20%, Rituais 20%), Condução 30%, Demolições 20%, Disfarce 20%, Escutar 10%, Pesquisa 20%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Asima

Fundação: África antiga.

Base: Zimbábue (África), Ilhas do Caribe.

Atuação: todas as regiões com cultura africana.

Personalidades: Dambalah, Bario Samedi (Caribe), Papa Obase, outros heróis da cultura africana.

Background

Asima é a designação genérica de todo feiticeiro cujas raízes mágicas estejam na cultura africana. Dividem-se em três grandes ramos: os Sacerdotes Voodoo, a Santeria e o candomblé, dos quais os mais conhecidos sacerdotes dentro do Arcanorum pertencem à Magia Voodoo.

Os asimas africanos existem desde os primórdios da civilização, divididos em dois grupos: como feiticeiros/curandeiros nas vilas africanas, afastadas da sociedade europeia até o século XV e como os magos do norte da África, que fizeram contato com os cartagineses, com os gregos, romanos e mais tarde com os mouros. Essas correntes sempre se auxiliaram mutuamente, mesmo em tempos de grande dificuldade.

Permaneceram a maior parte do tempo na África, longe dos problemas europeus, até a chegada dos colonizadores. Migraram forçadamente para a América a partir do século XVI, durante o período de escravidão e estabeleceram grandes colônias nas Ilhas Centrais (principalmente no Haiti), no sul dos Estados Unidos e no Brasil.

Características

Os asimas acreditam que a Magia é resultado do "sopro dos deuses" que cada um dos mortais carrega dentro de si (um outro nome para as Formas-Pensamentos). Acreditam na criação do mundo por um deus superior que deixou o governo de sua criação para deuses menores. Acreditam na Roda dos Mundos, em sua evolução constante e na inevitável destruição da Terra como plano de existência.

Os asima mais poderosos podem conversar com os espíritos de seus antepassados (chamados loas) e invocar os deuses e elementares em seus Rituais.

Os feiticeiros costumam usar em seus Rituais muitos colares de contas e conchas. Cartolas, charutos e rum também são largamente utilizados como feitiços para as Magias mais poderosas. Os Papas também costumam pintar o rosto de branco na forma de uma caveira.

Graus

Os asima estão divididos em dois círculos de mistérios: Aprendiz, Iniciado e Feiticeiro formam o Primeiro Círculo e demora cerca de oito anos para ser completado.

O Segundo Círculo é formado pelos Feiticeiros, Juizes (Onis) e Grandes Sacerdotes (Papa ou Mama), responsáveis pela manutenção dos templos. Dentro do Segundo Círculo estão os chamados Sheinnaks, ou os escolhidos pelos antigos para se tornarem *asimani*, ou feiticeiros imortais (detalhes no livro VAM PIROS MITOLÓGICOS).

Asima

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 275 pts. de Perícia.

Perícias: Lança 40/30, Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 10%, Conhecimento de Espíritos 30%, Necromancia 15%, Oculto 30%, Rituais 20%, Teoria da Magia 15%, Viagem Astral 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 25%), Pesquisa 30%, Primeiros Socorros 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 2.

Caminhos Principais: Spiritum, Arkanum, Humanos, Trevas.

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Sacerdote Voodoo

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 275 pts. de Perícia.

Perícias: Lança 30/40, Ciências (Herbalismo 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 15%, Conhecimento de Espíritos 40%, Necromancia 40%, Oculto 25%, Rituais 45%, Teoria da Magia 15%, Viagem Astral 40%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 25%), Pesquisa 10%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 2.

Caminhos Principais: Spiritum, Humanos, Arkanum, Trevas.

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Golden Dawn

Também chamada **Ordem Hermética, Astrum Argentum** (1912), **Khlystia** (na Rússia).

Fundação: século XV, Inglaterra.

Base: EUA, Inglaterra.

Atuação: todo o mundo ocidental.

Personalidades: John Dee, Merlin, Sir Edward Kelly, Aleister Crowley, Karl Kellner, Samuel Mathers, Franz Hartmann, Gúrgori Rasputin, Metzger, Karl Kellner, Theodore Reuss, Fernando Pessoa, Raul Seixas, entre outros.

Background

Descendentes da Magia de Hermes Trimegisto, da antiga Roma, a Golden Dawn foi desenvolvida na Inglaterra por John Dee, que dizia receber as mensagens dos próprios anjos, traduzidas através da língua enochiana (ver detalhes sobre o alfabeto enochiano no capítulo de Alfabetos Místicos).

A Hermética Ordem da Aurora Dourada está ligada aos anjos puros de Paradiso, aqueles não corrompidos pelos nimbos, bem como demônios iluminados que procuram a harmonia dos três planos de existência. Esses anjos e demônios muitas vezes descem à Terra para auxiliar os magos da ordem em suas pesquisas e Rituais mais complexos.



A Golden Dawn forma a mais equilibrada das escolas místicas, servindo como juizes e mediadores para a maioria dos problemas internos do Arcanorum.

Características

A Ordem Hermética forma o conceito tradicional dos magos retratados nos contos de fadas, alquimistas e pensadores da Idade Média (ao lado dos magos renascentistas).

Não possuem nenhuma característica distinta, variando imensamente seus tipos sociais. São apaixonados pela cabala, pela numerologia e pelo estudo das Formas e Caminhos de Magia.

Graus

A Golden Dawn está dividida em dois Círculos de Mistério. O primeiro está dividido em dez graus, com nomenclatura proveniente da cabala (os graus são nomeados com um número e sua contraparte): grau 1=10 (Novato ou Iniciado); 2=9 (Zelador ou Yesode); 3=8 (Teosófico ou Hode); 4=7 (Praticus ou Netzach); 5=6 (Philosophus ou Tiferet); 6=5 (Adeptus ou Geburah); 7=4 (Hesed ou Cavaleiro Astral); 8=3 (Da'ath Binah ou Teurgista); 9=2 (Da'ath Hochma ou Aprendiz de Cristo); 10=1 (Da'ath Keter ou Magus).

Golden Dawn

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

Perícias: Artes (escolha uma 20%), Ciências (Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Oculto 25%), Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Manipulação (Impressionar 20%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Spiritum, Humanos, Metamagia.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Ordem da Rosa e da Cruz

Também chamada **Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix**, ou **Sociedade Invisível Européia**.

Fundação: século XVII, Alemanha.

Base: Damasco, Lyon, Paris, San Jose (Califórnia).

Atuação: todo o mundo.

Personalidades: Francis Bacon, Christian Rosenkreuz, Johann Valentin Andrea, Paracelsus, Cagliostro, George Washington, Papus, Pascal, Claude de San Martin, Walt Disney.

Background

Uma das mais importantes ordens místicas mundiais, formou-se a partir de magos do templo de Isis e Osiris, de iluminados e de magos atânticos no século XVII, com a publicação do texto *New Atlantis* (Francis Bacon). Seguindo esse texto, Christian Rosenkreuz funda a Ordem da Rosa e da Cruz. Devido a grandes perseguições arquitetadas pelos anjos nimbos naquela época, todos os matemáticos, sábios e alquimistas foram perseguidos como "servos do Mal" e foi chamada de "A Ordem Invisível" pelos caçadores.

A doutrina dos cavaleiros da Rosa introduziu-se nos iluminados a partir do século XVIII, espalhando-se por toda a Europa e mais tarde através do mundo conhecido. Chamavam a América de Nova Atlântida e acreditavam que a nova Terra ofereceria a eles a grande esperança: liberdade.

Estatão divididos em investigadores (a pesquisa), magos (o estudo) e guerreiros (a ação), cada um com funções características. São dedicados à manutenção da ordem e da paz na Terra, através da evolução do pensamento da humanidade. Estão sempre aliados aos iluminados e à Golden Dawn, embora já tenham ocorrido diversas divergências entre os grupos ao longo dos séculos e muitas dissidências surgiram desses atritos (entre elas, um Grão-Mestre chamado Karl Marx, que fundou as bases da doutrina que mais tarde seria chamada de comunismo).

Características

A Ordem da Rosa e da Cruz realiza missões de caridade e pesquisa através do mundo, com muitos sábios e estudiosos em suas fileiras. É também uma das sociedades dos Mistérios mais ricas e mais participativas do Arcanorum. Entre suas grandes realizações, foram os primeiros magos modernos a estudar os espíritos, esquecidos desde o tempo quando a Casa de Chronos governava o Arcanorum.

Graus

Existem três graus no sistema Rosa-Cruz: Terceiro Grau (Querubim); Segundo Grau (Seraphim ou Eulias) e Primeiro Grau (Teraphim ou Ministro para os homens). Os membros do Primeiro Círculo são os Conselheiros da Ordem e transmitem os ensinamentos através dos templos.

Rosa Cruz

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (escolha uma 20%), Ciências (Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Conhecimento de Espíritos 50%, Oculto 25%), Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 50%, Manipulação (Impressionar 20%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.

Caminhos Preferidos: Metamagia, Spiritum, Humanos.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Mandarins

Recomenda-se utilizar apenas como NPCs.

Também conhecidos por **Oyabuns**, divididos em dezenas de grupos grandes e milhares de pequenas seitas. As mais conhecidas dos ocidentais são: magos das oito casas (1786), Lotus Branco (1814), Seita dos Punhais (1849), Sociedade Secreta dos Adoradores de Deus (1829) e a Triade.

Atuação: mundial.

Personalidades: Lo Pan, Sun-Tzu, Han, dr. Lao, Sin-Fang.

Background

Mandarin é o nome pela qual são chamados os magos da grande tradição chinesa de Magia. Possuem estranhos poderes mágicos, não relacionados às Formas e Caminhos da cabala, mas a complexos e bizarros Rituais orientais.

São muito temidos pelos outros magos, pois não se sabe quase nada sobre seus reais poderes ou intenções. Alguns magos chineses fazem parte do Arcanotúm, quase sempre como conselheiros ou diplomatas, mas mesmo assim o conhecimento ocidental sobre eles ainda está enganando.

Sabe-se que os temíveis vampiros kiang-sui apoiam alguns grupo de mandamins, o que apenas contribui para a desconfiança e superstição a respeito destes magos.

Características

Sua organização e estrutura de poder são praticamente desconhecidos, seus métodos não foram compreendidos e seus Rituais inacessíveis. Usam as tradicionais vestimentas chinesas mesmo quando estão entre os mundanos.

Graus

Desconhecidos.

Mandamins

Só aceita Personagens orientais.

Idioma Nativo: Chinês (Cantandês OU Mandarim).

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Tai Chi Chuan 40/40, escolha uma forma de Kung Fu 50/40), Ciências (Herbalismo 30%, História 20%), Ciências Proibidas (Acupuntura 40%, Alquimia 40%, Astrologia 40%, Oculto 35%, Rituais 20%, Teoria da Magia 20%, Viagem Astral 40%), Idiomas (um idioma ocidental 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Impressionar 20%, Intimidação 30%, Tortura 20%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 2.

Caminhos Preferidos: Meramagia, Spiritum, Humanos.

Pontos de Fé: 0.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Criando Sua Própria Cabala

Essas são apenas algumas das sociedades secretas dentre centenas (ou até mesmo milhares) de seitas existentes.

O Mestre e os Jogadores podem (e DEVEM) desenvolver suas próprias escolas de Magia, ou ordens importantes de NPCs, como dissidência, aliados ou círculos secretos e conspirações dentro das próprias ordens. Defina o tamanho, data e local de fundação, as razões da fundação, magos importantes dentro da cabala, um histórico dela e de suas relações com o Arkann Arcanotúm, como são os ritos de iniciação, as cerimônias e os testes.

Estabeleça as relações de antagonismo e aliados da cabala dentro da cidade ou região onde ela se encontra: e *voilà*.



Aprimoramentos



Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo.

Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o jogador pode gastá-los como desejar.

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

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

IMPORTANTE: Além dos Aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos ARKANUM, ANJOS, DEMÔNIOS, TEMPLEARIOS, INQUISICÃO, TORMENTA ou outros EPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com fadas

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

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

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

Afinidade com Magia

Apenas para não-magos.

1 ponto: seu Personagem, apesar de não ser um mago, possui algum tipo de afinidade com um dos Caminhos de Magia. Ele recebe sempre 1D de proteção contra Magias desse Caminho e pode realizar efeitos sutis (equivalentes a uma Magia de Foco 1) utilizando o Caminho escolhido. Em compensação receberá +1d6 de dano em Magias do Caminho Elemental oposto que sejam feitas contra ele.

Uma vez escolhido o Caminho, o Jogador não poderá mudá-lo mais tarde.

Alma Pura

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

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

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

Ambidestria

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

Amigo Fantasma

2 pontos: um amigo de seu Personagem que já tenha morrido (um companheiro de batalhas, sua mãe, seu pai, um irmão, sua esposa, seu mestre... defina quem é o amigo quando comprar este Aprimoramento) o acompanha e pode dar conselhos e avisos ao Personagem.

O NPC é criado e controlado pelo Mestre, com a ajuda do Jogador durante a criação. Suas aparições para o Personagem ocorrem quando forem necessárias.

Anjo da Guarda

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

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

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em *Background*.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

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

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

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

Biblioteca

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

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

Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

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

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

5 pontos: 20 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre *pode* dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este Aprimoramento.

Canalizador

Apenas para Personagens magos

O feiticeiro é capaz de conectar sua própria essência vital a seus Poderes Mágicos e com isso pode drenar energia mística de seu próprio corpo.

Trata-se de uma habilidade mágica extremamente rara e perigosa, que frequentemente leva à morte seu praticante, principalmente os mais jovens e inexperientes.

Em termos de jogo ele troca Pontos de Vida (PV) por Pontos de Magia. A Canalização consome uma rodada inteira para ser efetuada, em caso de combate.

Pontos de Vida perdidos assim não podem ser recuperados por Magia, apenas por descanso natural.

2 pontos: O mago pode trocar 6 Pontos de Vida por um Ponto de Magia sempre que precisar.

4 pontos: O mago pode trocar 4 Pontos de Vida por um Ponto de Magia sempre que precisar.



Capaz de Enxergar Auras

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

Comunicação em Sonhos

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

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

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

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.

Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng Shui, roleta ou bixos.

O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração

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

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

Contatos e Aliados

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

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não es-

tando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobram favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

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

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, atores, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem algo sobre os olhos da mídia às vezes.

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, alguns ramos do FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais "interessantes".

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Deteção de Magia

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

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

Famíliares

Seu Personagem possui um familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns.

1 ponto: um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).

3 pontos: animais raros, difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, tubarões, etc).

4 pontos: criaturas místicas (unicórnios, nãnticores, grifos, demônios, lacraia-gigantes, etc).

Gremlins

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

Guardião de Artefato

3 pontos: o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Esse Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões. Ele está com esse Personagem. **ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIAMENTE.**

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dolo com seus dentes afiados). Senão, esse alimento ele perderá 1PV por dia e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor — um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, SPVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos mágicos. Deve ser explicado no *Background*.



Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobre-natural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar alibis, provar que "comprou aquela bolsa na feia local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

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

Pactos

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

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

Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Foco, conhecimento ou apenas mais poder dentro da sociedade secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Algumas sociedades secretas, como a Ordem de Luvithy, as brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes com os demônios e entidades de Arkanun e Infernum que as auxiliam.

Poderes Angelicais

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de anjos. Ele pode ser um filho de um anjo e uma humana e ter herdado estes poderes de seu pai/mãe.

Os poderes angelicais estão descritos no livro ANJOS: A CLASSE DE PRATA e precisam ser explicados no Background.

- 1 ponto:** 1 poder angelical.
- 2 pontos:** 3 poderes angelicais.
- 3 pontos:** 5 poderes angelicais.
- 4 pontos:** 7 poderes angelicais.

Poderes Demoniacos

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de demônios. Ele pode ser um filho de um demônio e uma humana, ou ter adquirido estes poderes através de Rituais, maldições ou por alguma outra razão.

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

- 1 ponto:** 1 Poder demoníaco.
- 2 pontos:** 3 Poderes demoníacos.
- 3 pontos:** 5 Poderes demoníacos.
- 4 pontos:** 7 Poderes demoníacos.

Poderes Mágicos

Obrigatório para Personagens magos.

1 ponto: aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 2 Pontos de Foco para dividir entre os Caminhos que deseja. Começa o jogo com 1 Ponto de Magia.

2 pontos: mago. Pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 Pontos de Foco e 2 Pontos de Magia.

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

Poderes Vampíricos

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de vampiros. Ele pode ser um filho de um vampiro e uma humana (os chamados dhampir), ou ter adquirido estes poderes com Rituais envolvendo a deusa da noite Nix.

Os Poderes Vampíricos estão descritos no livro VAMPIROS MITOLÓGICOS e o Personagem só pode escolher poderes pertencentes a uma raça específica (o jogador escolhe).

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

Pontos Heróicos

Você só pode comprar este Aprimoramento se o seu Kit não fornecer Pontos Heróicos.

- 1 ponto:** corajoso, 1 Ponto Heróico por nível.
- 2 pontos:** valeroso, 2 Pontos Heróicos por nível.
- 3 pontos:** intrepido, 3 Pontos Heróicos por nível.
- 4 pontos:** herói, 4 Pontos Heróicos por nível.

Pontos de Fé

Obrigatório para Personagens clérigos ou paladinos.

Os Pontos de Fé indicam o quão devoto seu Personagem é de um deus ou deusa. Quanto mais pontos de Fé, mais fanático seu Personagem será.

- 1 ponto:** seguidor, 1 + 1 Ponto de Fé a cada 2 níveis.
- 2 pontos:** fiel, 2 + 1 Ponto de Fé a cada 2 níveis.
- 3 pontos:** entusiasta, 3 Pontos de Fé + 1 por nível.
- 4 pontos:** fanático, 5 Pontos de Fé + 1 por nível.

Recursos e Dinheiro

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

- 1 ponto:** renda de até US\$ 2.000 mensais.
- 2 pontos:** renda de até US\$ 4.000 mensais.
- 3 pontos:** renda de até US\$ 8.000 mensais.
- 4 pontos:** renda de até US\$ 16.000 mensais.

Resistência à Magia

Não pode ser comprida por Personagens que usam Magia.

1 ponto: seu Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

3 pontos: idêntico ao acima, mas todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Scudutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

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

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

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

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

Senso de Direção

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

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

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

Sentidos Aguçados

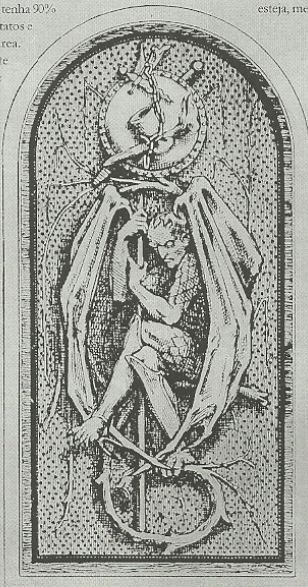
1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se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

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte" da sessão).



Status

Indica a reputação e o status entre os seres sobrenaturais (demônios, anjos, outros magos e até mesmo dragões). Quanto mais status seu Personagem tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será.

1 ponto: líder reconhecido de um bairro.

2 pontos: alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: uma metrópole ou várias pequenas cidades.

4 pontos: um estado ou região. Membro do conselho dos deuses de uma cidade pequena.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Tutor

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

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

2 pontos: Seu Tutor é uma criatura sobrenatural. Pode ser um anjo de Paradisus ou um demônio de Arkanun ou ainda um espírito de um mago morto. Seu Tutor pode ainda ser um oráculo ou um espírito da floresta (um elemental de água ou terra) ou mesmo um vampiro ou uma fúria.

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

4 pontos: Seu Tutor pode ser um anjo mais poderoso ou até mesmo um arcanjo. Os motivos de um anjo ter descido dos céus e ensinado as artes místicas a um mortal são tão obscuros quanto sua própria natureza. Geralmente, Personagens com mentores de Éden ou Paradisus tendem a se autoproclamar mensageiros de Deus ou até mesmo Messias (e portanto, merecem um tratamento "especial" da Inquisição).

Aprimoramentos Negativos

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

Além destes Aprimoramentos, o Mestre ainda pode autorizar o uso dos Aprimoramentos Negativos nos outros da linha Dæmon como Arkanun e Tormenta.

Alcoólatra

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

Alma Vendida

-1 pontos: em algum momento de sua vida, seu Personagem vendeu a alma para um demônio, arquimago ou anjo. Quaisquer benefícios que tenha recebido já se esgotaram, restando apenas o horror e arrependimento. Tem medo de morrer, pois não quer para si a danoção eterna. E o responsável por sua alma fará o possível para que seu Personagem morra o quanto antes.

Alucinado

-1 pontos: o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Analfabeto

-1 ponto: por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem Perícias que tenham valor inicial baseado em INT; perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possuía terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Assassino Serial

-2 pontos: por consequência de um grave desequilíbrio mental (pelo menos assim pensam os médicos), seu Personagem é um assassino serial. Ele tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, homossexuais, negros, pessoas de terno e gravata...) ou método de execução (tortura suas vítimas antes de matá-las, envia cartas ameaçadoras, coleciona seus dedos, arranca e guarda a pele de seus rostos...). Já cometeu algumas mortes e está sendo procurado pela polícia, talvez até mesmo pelo FBI.

-3 pontos: igual ao acima, mas seu Personagem já cometeu muitas mortes, tendo um destacamento inteiro da polícia e mais a imprensa em sua perseguição.

O Mestre pode exigir um Teste de WILL quando o assassino tenta resistir à chance de atacar uma vítima em potencial.



Assombrado

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

Azardado

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

Canibal

-3 pontos: este Personagem foi amaldiçoado com uma apreciação sem igual pelo sabor da carne humanas. Assim como o assassino serial, o Canibal já matou algumas vezes para satisfazer essa doentia necessidade e está na lista dos procurados pela polícia ou pelo FBI.

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

Cleptomaniaco

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

Código de Honra

-1 ponto: seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

Defeito Físico

-1 ponto: seu Personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

-1 ponto: mudo. Seu Personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-2 pontos: surdo. Seu Personagem não é capaz de ouvir nenhum tipo de som.

-1 ponto: desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão.

-1 ponto: desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

Drogado

-1 ponto: viciado em alguma droga (cocaína, crack, LSD, heroína, anfetaminas ou outras drogas). Um viciado deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um Personagem drogado, TODOS os Testes são Difíceis.

Dupla Personalidade

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

Esquizofrênico

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

Ferro Frio

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

Fobia Grave

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

- acrofobia (medo de altura)
- agorafobia (medo de espaços abertos)
- balistofobia (medo de armas de fogo)
- belenofobia (medo de agulhas e espinhos)
- claustrofobia (medo de espaços fechados)
- demofobia (medo de estar com muitas pessoas)
- entomofobia (medo de insetos)
- necrofobia (medo dos mortos)
- pirofobia (medo do fogo)

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

Gremlin

-1 pontos: ao que parece, um pequeno grupo de gremlins (minúsculas criaturas enfeitadas em salutar aparelhos) resolveu acompanhar o Personagem aonde quer que ele vá. As coisas quebra-ram ou não funcionam em sua presença. Relógios não duram uma semana em seu pulso, rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chiiscos, carros quebra-m, peças se soltam, aparelhos novos apresentam defeitos e computadores travam. Este Aprimoramento só funciona CONTRA o Personagem.

Inimigos

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

Mania de Perseguição

-1 ponto: para este Personagem paranoico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

-2 pontos: igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo atrás de seu Personagem.

Maníaco-Depressivo

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

Mentiroso Compulsivo

-1 ponto: o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Esse é um deles. O Personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Obsessão

-1 ponto: seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega). Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar o adversário.

Perda Terrível

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

Ao deparar com uma cena ou situação semelhante à que o traumatizou deixa o Personagem perturbado, tornando todos os Testes Difíceis. Qualquer menção à pessoa perdida coloca o Personagem em estado catatônico por 3d6 rodadas, incapaz de agir ou pensar. Mesmo após esse período, o Personagem ficará deprimido por alguns dias.

Perverso Sexual

-1 a -3 pontos: o Personagem gosta de fazer sexo de forma... não-convencional. Algumas perversões são fantasmas inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em lugares públicos. Outras, mais pesadas, podem envolver objetos estranhos, algemas, chicotes, sexo com animais e assim por diante. As perversões mais graves são criminosas, quase sempre colocando a polícia ou FBI na pista de seu praticante: estupro seguido ou não de morte, sexo com cadáveres... o resto fica por conta de sua imaginação doentia.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico e existe em ou mais deles rondando seu Personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, relógios giram ao contrário, televisores queimam. Efeitos fracos ou fortes, dependendo da hora e local.

Sangramento

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

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

Toque Letal

-1 ponto: o mero toque dos dedos deste Personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o Personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.

-2 pontos: funciona de modo semelhante ao anterior, mas principalmente quando o Personagem usa Magia. Para cada Ponto de Magia gasto, algum ser vivo (planta, animal vertebrado ou outros Personagens ou NPCs) no raio de 1m por ponto de Foco sofre um ponto de dano. Se houver mais de um ser vivo, o maior

sofrerá o primeiro ponto de dano, seguido pelo segundo maior e assim por diante. Se não houver nenhum ser vivo na área, o próprio mago sofrerá o dano.

Traumatizado

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

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

Viciado em Jogos

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



Perícias



erícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

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

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Estas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

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

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

Valor Inicial

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

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

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentará navegar na internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

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

Você é MESMO bom?

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

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

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Descrição do grupo.

Subgrupo (valor inicial): Descrição.

Subgrupo (valor inicial / valor limitante): Descrição.

Outros Subgrupos possíveis: exemplo 1, exemplo 2...

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Ao contrário da Zoologia ou da Veterinária, que lidam com conhecimentos mais teóricos, a Perícia Animal e seus subgrupos são ligadas ao trato direto com animais.

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

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

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

Veterinária (0): O Personagem pode testar Veterinária para prestar primeiros socorros, fazer diagnósticos, tratamentos e também cirurgias em animais.

Armadilhas (PER)

É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma. Inclui desde simples laços para animais, passando por alçapões e dispositivos tecnológicos, como câmaras de gás, sensores de movimento, presença ou calor; cartões magnéticos com senha ou até mesmo verificadores de impressões digitais, de retina ou de DNA são usados para checar se a pessoa é ou não um intruso.

Armas Brancas* (DEX)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal. A Perícia Armas Brancas e seus subgrupos, assim como as Perícias Artes Marciais e Boxe, são um pouco diferentes das demais Perícias. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de ataque e o valor de defesa.

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

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

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

Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, rídes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

É a habilidade de usar pistolas, rifles, metralhadoras, canhões e armas similares. Um sucesso no Teste desta Perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado.

Esta Perícia também permite que o Personagem faça a manutenção adequada de uma arma, limpando-a e mantendo-a em bom funcionamento, mas não permite que ele a conserte se algum defeito surgir.

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Há muita controvérsia sobre quais coisas podem ser consideradas formas de Arte. A Perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte — enquanto os malabaristas de circo acham que é uma arte. Um falsificador de pinturas também se acha um artista, bem como um torturador orgulhoso de sua técnica. Essa discussão não tem efeito em termos de jogo: qualquer habilidade, seja artística ou não, é considerada uma Perícia como outra qualquer.

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

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

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

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

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

Crítica de Arte (PER): esta é a interpretação e reconhecimento das formas de Arte e não necessariamente sua realização. A Perícia deve estar ligada a qualquer outra Perícia de Artes — o Perso-

nagem pode ser um crítico literário ou musical, mas não um crítico "geral" (isso requer um gasto de pontos em várias formas da Perícia Artes - Crítica de Arte).

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

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

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

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

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

Fotografia (PER): o Personagem é capaz de operar máquinas fotográficas, conseguir a iluminação, ângulo e foco adequados para uma fotografia. Se tiver acesso a um laboratório, pode também revelar fotos. A Perícia pode ser usada para fotos artísticas e jornalísticas.

Ilusionismo (DEX): a arte dos "mágicos". O Personagem conhece os procedimentos necessários para serrar pessoas ao meio, fazê-las levitar ou desaparecer. Realizar um número assim exige toda uma preparação. É diferente da Perícia Artes - Prestidigitação, usada apenas com pequenos objetos. A ética dos mágicos proíbe que o segredo de um truque seja revelado.

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

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

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

Redação (INT): o Personagem sabe produzir textos para qualquer finalidade. Escrever um texto informal como uma carta ou bilhete não requer esta Perícia (para isso use Idiomas), apenas trabalhos profissionais. Ele pode usar a Perícia para escrever poesias, romances, dissertações, reportagens ou livros de RPG.

Artífice* (DEX)

É a habilidade de se trabalhar com um material específico. Pode-se construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios em geral, ferramentas, potes, cascos ou até armas (veja subgrupos). Porém, ser um artífice dá apenas o conhecimento para utilizar um material escolhido. O projeto da caixa fica para um engenheiro e a fechadura da caixa para um chaveiro. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

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

Esta Perícia engloba uma enorme quantidade de profissões. Os subgrupos representam cada uma delas. É importante ressaltar que elas sofreram muitas mudanças ao longo dos séculos e, para facilitar a construção do Personagem, vamos apresentar duas listas de subgrupos, uma moderna e uma antiga.

Subgrupos relacionados aos Artesãos: se o Personagem deseja ser um artesão, deve escolher Artesanato como subgrupo. O Personagem sabe construir uma série de pequenos objetos decorativos em variados materiais (couro, argila, metal, madeira etc.) e vendê-los em feiras.

Subgrupos relacionados aos Armeiros: se o Personagem deseja construir armas ou armaduras, deve escolher o subgrupo Armeiro. O Personagem sabe construir e consertar armas brancas como facas, espadas ou machados.

Subgrupos relacionados aos Artífices: se o Personagem deseja ser um construtor de utensílios em geral, então deve escolher algum dos subgrupos de Artífices: madeira (marceneiro), ferro (ferreiro), couro (coureiro), tecidos (costureiro) entre tantas outras possibilidades.

Avaliação de Objetos* (PER)

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

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

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

Ciências* (INT)

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

Repare que todas as ciências têm um valor inicial igual à Inteligência do Personagem, mesmo que ele nunca tenha aprendido nenhuma delas em escolas ou universidades. Um Personagem com uma mediana Inteligência 11 teria 11% de chance de associar um livro a seu autor, mesmo sem nunca ter estudado Literatura; ou 11% de chance de prever o clima nas próximas horas, mesmo sem ter feito faculdade de Meteorologia.

Se a sua Campanha se passa em uma época ou local diferentes (na Idade Média, por exemplo), ou se o Personagem é analfabeto, ignore o valor inicial baseado em Inteligência: todos os subgrupos de Ciências terão valor inicial 0.

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

Anatomia: estudo do corpo humano em suas formas e partes internas. O Personagem sabe a localização exata de cada órgão interno, osso, nervo ou estrutura do corpo humano.

Antropologia: a rigor, é o estudo do Homem. O enfoque é o Homem enquanto animal e pertencente ao meio-ambiente.

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

Astronomia: estuda a construção e movimento dos astros. O Personagem sabe reconhecer estrelas e constelações ou determinar se existem planetas à volta de uma estrela.

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

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

Ecologia: ramo da Biologia que estuda as relações dos seres vivos com o ambiente em que vivem. O Personagem sabe que tipo de ambiente uma criatura precisa para viver, que tipo de coisa ela come, quais são seus predadores.

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

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

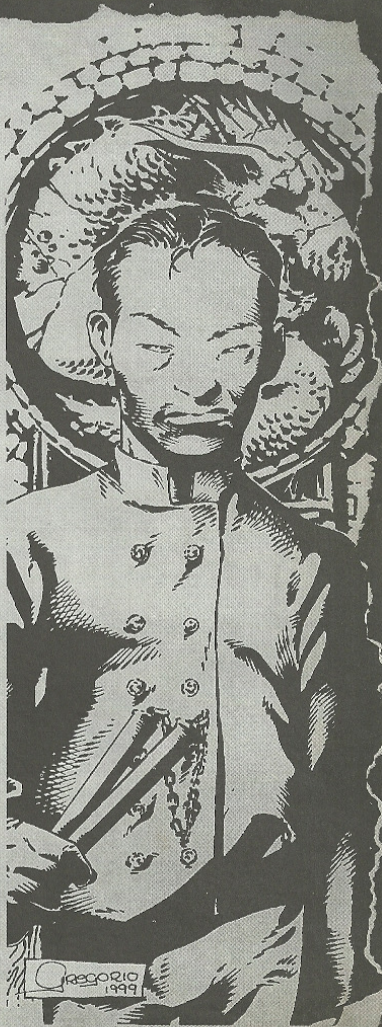
Genética: ramo da Biologia que estuda a transmissão de caracteres hereditários — o estudo das coisas que passam de pai para filho. O Personagem pode cruzar animais para obter novas variedades, ou criar novas espécies através de engenharia genética.

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

Geologia: é o estudo da origem, formação e transformações do globo terrestre. O Personagem conhece numeras, terremotos, vulcões e fósseis.

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

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



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

Em mundos alternativos (Arton, Arkanun, etc) esta Perícia refere-se à história do planeta/ região/ plano citado.

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

Matemática: ciência que investiga as relações entre os números e suas propriedades. O Personagem sabe fazer cálculos matemáticos complexos.

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

Pedagogia: ciência da educação e do ensino. O Personagem sabe ensinar coisas a outras pessoas. Para isso, ele deve ter pelo menos 30% na Perícia sobre o assunto que pretende ensinar.

Psicologia: ciência dos fenômenos psíquicos e do comportamento. O Personagem conhece o funcionamento da mente humana e pode prever o comportamento de um indivíduo, se tiver informações suficientes sobre ele.

Química: estuda a estrutura e transformações das substâncias. Permite identificar elementos e compostos químicos.

Sociologia: estuda as forças sociais e suas consequências para a vida do Homem. Diferentemente da História, a Sociologia é mais voltada para aplicação na sociedade atual com o objetivo de sanar os eventuais problemas que ela mesma detecta.

Teologia ou Religião: Essa Perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em sua época. Principais mitos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e ritos são conhecidos e lembrados com esta Perícia.

Em mundos alternativos, esta Perícia refere-se ao Panteão dos deuses e religiões existentes.

Ufologia: o estudo dos OVNI's e seres extraterrestres. Ao contrário da Perícia Ciências Proibidas, a Ufologia trata apenas de informações publicadas em livros e revistas especializadas, disponíveis ao público — que quase sempre estão distantes da verdade. A Ufologia não é reconhecida como uma ciência "séria".

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

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

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

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

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

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

Astrologia: ciência milenar desenvolvida na China. O Personagem pode traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento. Nos anos 90, milhares de charlatões misturaram-se entre os reais conhecedores da técnica.

Búzios: método de estudo do futuro originado na África e trazido ao Brasil pelos escravos praticantes de religiões africanas. É muito respeitado pelos seus descendentes.

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

Psionismo: o conhecimento sobre poderes psíquicos e como identificar pessoas que os possuam bem como suas diferentes facetas.

Rituais: capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Para cada Ponto de Foco necessário para realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta Perícia.

Tarot: possui as mesmas atribuições da Astrologia, mas utiliza cartas em lugar dos mapas. Existem diversas variações no método de leitura e poucos realmente sabem o que fazem.

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

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

Outros subgrupos possíveis: Arkanun, Infernun, Paradisia, Éden, Spiritum, Possessões, Encantamentos, Vampiros, Elfos, Demônios, Anjos, Bruxas, Caminhos da Magia.

Condução* (AGI)

O Personagem sabe conduzir um determinado tipo de veículo. Cada tipo de veículo é considerado um subgrupo da Perícia. Nas regras para 3ª edição, agrupamos Pilotagem, Condução e Navegação em uma mesma Perícia.

Dirigir em velocidade média, em ruas asfaltadas, é uma tarefa fácil, testada com o dobro da porcentagem normal. Dirigir em estradas

das esburacadas e/ou em alta velocidade exige um Teste Normal. Manobras acrobáticas e arriscadas são Difíceis.

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carroceria, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

É a habilidade de parecer-se com outra pessoa — ou, pelo menos, ocultar a própria aparência. O Teste é feito com o dobro da porcentagem normal no caso de um disfarce rápido (agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram no prédio), ou metade quando a vítima conhece bem a pessoa que você tenta imitar. Disfarce aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, Teste a Perícia Artes — Atuação.

Disfarce inclui Maquiagem (uso de pinturas ou maquiagem especiais no rosto e em partes específicas do corpo de modo a alterar a aparência da pessoa) e Efeitos Especiais (uso de sistemas desde os mais simples até os mais complexos para mudar o visual da pessoa. Inclui enchementos, peças de roupas, jogos de luz, perfumes ou até pequenos mecanismos).

Eletrônica (0)

O Personagem sabe consertar aparelhos eletrônicos, como telefones, eletrodomésticos e quaisquer máquinas que funcionem com circuitos complexos. Para máquinas simples, como carros anti-gos e armas, usam-se as Perícias Mecânica ou Armas de Fogo.

Engenharia*

O Personagem sabe projetar e construir máquinas, veículos e aparelhos complexos. Para isso, ele deve ter pelo menos 30% na Perícia ou subgrupo do assunto desejado: um engenheiro de carros deve ter a Perícia Condução, subgrupo Automóveis; um engenheiro eletrônico deve ter a Perícia Eletrônica (e também: Computação, se constrói computadores); e assim por diante.

Além disso, engenheiros possuem diversas Ciências relacionadas ao seu campo de trabalho.

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escudos (DEX)

O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

Escutar (PER)

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

Esquiva (AGI)

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

Esportes*

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

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

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

Artes Marciais (AGI / Esquiva): o Personagem domina uma técnica de combate desarmado — Karatê, Judô, Jiu-Jitsu, Aikido, Hap-ki-do, Muai-Tai, Kung-fu, Tae Kwon-do — sendo capaz de lutar sem armas. Com um Teste bem-sucedido desta Perícia, o Personagem acerta um soco ou chute, causando 1d3+1 pontos de dano, mais o ajuste de Força; ou derruba o oponente com um rápido movimento de corpo, sem causar dano.

OBSERVAÇÃO: Esta Perícia, como Armas Brancas e seus subgrupos, tem dois valores: o valor de ataque e o valor de defesa. O valor de ataque serve para aplicar golpes e o valor de defesa para aparar-las com as mãos. Os pontos de Perícia devem ser gastos separadamente para cada valor. Vale lembrar que NÃO se pode aparar tiros ou golpes de armas cortantes com as mãos: isso só funciona com socos, chutes ou bastões.

Boxe (AGI): igual a Artes Marciais, mas não usa chutes e nem técnicas para jogar o oponente ao chão. Causa 1d3+1 pontos de dano, mais ajuste de Força. Também possui valor de ataque e valor de defesa.

Mergulho (CON): o Personagem sabe usar equipamento de mergulho. Pode ser equipamento básico para mergulho raso — máscara, nadadeiras e snorkel — ou para mergulho autônomo, que inclui tanques de oxigênio. Qualquer ação física executada debaixo d'água exige um Teste desta Perícia.

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

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

Outros subgrupos possíveis: Alpinismo (AGI), Basquete (DEX), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Para-quedaismo (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

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

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

Explosivos (0)

O Personagem sabe armar e desarmar bombas, mas não construí-las — para isso precisaria também da Perícia Engenharia. Um Teste bem-sucedido da Perícia também permite ao Personagem deduzir o local provável onde uma bomba possa estar escondida.

Falsificação* (INT)

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Redação e também no idioma utilizado. Para falsificar obras de arte o Personagem deve ter no mínimo 20% na Perícia de Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria). Esta Perícia também serve como valor limitante.

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

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI)

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

Idiomas/ Línguas (0)*

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

Para Campanhas jogadas em outras épocas, este conceito muda um pouco. Na Idade Média, por exemplo, saber ler e escrever era um privilégio restrito a poucos nobres.

Cada Idioma inclui Falar e Ler/Escrever.

OBS: Na 3ª edição do Sistema Daemon, incluímos Línguas Antigas e Línguas secretas nesta Perícia.

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguistas.

OBS: Caso a Campanha permita, também entram nesses subgrupos línguas de seres fantásticos como elfos, anões, fadas, dragões, homens-lagarto, minotauros, alienígenas...

Braile (0): usado na impressão de livros para cegos. Trata-se de uma sequência de pontos dispostos em posições precisas de forma que cada combinação de pontos representa uma letra do alfabeto.

Código Morse (0): usado para transmitir mensagens compostas de pontos e traços, através de luzes ou sons intermitentes. É preciso dominar o idioma utilizado.

Criptografia (0): é a habilidade de criar mensagens secretas que não possam ser lidas por pessoas não autorizadas — ou decodificar essas mensagens quando você é a pessoa não autorizada. Desnecessário dizer que, ao enviar uma mensagem codificada, será bom que o destinatário conheça a linguagem utilizada na codificação.

Linguagem de Sinais (0): através de gestos feitos com as mãos, o Personagem consegue comunicar-se sem som. Usada por surdos-mudos e por mergulhadores. Não exige conhecimento prévio de nenhum idioma, sendo uma boa alternativa quando tenta-se conversar com alguém sem conhecer sua língua.

Leitura Labial (0): também utilizada por surdos-mudos, permite descobrir o que alguém está dizendo pela observação dos movimentos de sua boca. Pode ser usada à distância para espionar. É preciso dominar o idioma utilizado.

Informática* (0)

Computação: é a habilidade de operar um computador. Acessar bancos de dados e lidar com programas é uma tarefa fácil, programar algo simples é uma tarefa Normal e trabalhar com programas gráficos avançados é uma tarefa Difícil.

Internet (0): a arte de se pesquisar algo que esteja dentro da net. Cada ação leva 1d6x10 minutos para ser completada, salvo se for uma rápida consulta em um computador conectado (nesse caso 5d6 minutos). A qualidade do resultado fica a critério do Mestre.

Hacker (0): é a arte de penetrar em sistemas de segurança, computadores de companhias, centrais do governo ou quaisquer outras redes consideradas "impenetráveis, sr. Engenheiro". Utilizam-se técnicas experimentais para se descobrir códigos de acesso com as mais variadas finalidades. Assim, é possível obter informações sobre pessoas, operações financeiras e movimentos de tropas.

Manutenção (0): consertar um computador é complicado. As peças de um computador podem ser apenas parcialmente compatíveis entre si, o que torna a manutenção de um computador um trabalho quase artesanal.

Programação (0): criar programas de computador requer um treinamento especial. As linguagens são numerosas, complexas e em constante atualização.

Jogos*

O Personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, usa-se a Perícia de Esportes correspondente). Um Teste bem-sucedido desta Perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação ou um pouco de observação. Um Teste feito com metade da porcentagem normal permite trapacear sem que o oponente perceba.

Cartas (PER): o Personagem conhece a maioria dos jogos clássicos de baralho — pôquer, bridge, truco — bem como os recentes jogos de cartas colecionáveis (*trading card games*).

Tabuleiro (INT): o Personagem sabe jogar xadrez, gamão, Banco Imobiliário, RPGs e outros jogos de estratégia que usam tabuleiros, lápis e papel.

Videogames (DEX): o Personagem é fera em *videogames* domésticos, de computador ou arcades.

Manipulação*

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

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

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

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

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

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

Lábria (CAR): ou "xaveco", trata-se de persuadir pessoas (conhecidas ou estranhas) através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes.

Liderança (CAR): capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades.

Manha (CAR): ou "*streetwise*", a sabedoria das ruas. É a habilidade de usar as ruas em benefício de seu Personagem. Com esta Perícia ele consegue contatos, informações, evitar uma multa

de trânsito, fazer compras de objetos ilegais no mercado negro, ou apenas sobreviver fora de casa.

Sedução (CAR): o Personagem finge sentimentos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar charme.

Tortura (INT): o Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícia é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-las.

As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Luta com Duas Armas (25): o Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma, é feito o Teste individualmente.

Luta às Cegas (20): capacidade de lutar sem ver, de olhos fechados ou na escuridão.

Refém (15): o Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma pistola na cabeça. Se um Personagem com esta Perícia estiver com um refém e for decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Manobras para Impressionar (20): o Personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa frente ao inimigo ou quem mais estiver vendo a luta. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

Imobilização (20): o Personagem é capaz de, como próprio corpo, manter o adversário imóvel. É muito utilizada quando se quer capturar alguém sem machucá-lo.

Chaves de Membro (20): as chaves de braço e de perna servem para dominar o oponente torcendo o membro escolhido. Com um ataque bem-sucedido, pode-se segurar um membro do adversário de tal modo que, se ele se mover, quebrará o membro preso. Para escapar de uma chave, é preciso um Teste de Esquiva contra a Perícia que o adversário usou no ataque.

Manuseio de Fechaduras (0)

O uso desta Perícia permite ao Personagem instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras. Naturalmente, forçar portas e abrir fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos.

Inclui fechaduras mecânicas simples — que podem ser abertas com gazuas e outras ferramentas e também permite destrancar aqueles complexos sistemas que exigem senhas secretas, leituras digitais ou de retina (destravar certos dispositivos sofisticados é considerado tarefa Difícil).

Mecânica (DEX)

O Personagem sabe consertar máquinas, veículos e aparelhos de um determinado tipo. Esta Perícia também pode ser usada para reparar equipamento elétrico simples, como a instalação elétrica de uma casa, prédio ou carro, ou um sistema hidráulico caseiro. Para aparelhos com circuitos eletrônicos complexos, como computadores, usa-se Eletrônica em vez de Mecânica. A Perícia Mecânica permite consertar coisas, mas não construí-las; para isso usa-se Engenharia.

Medicina*

Cirurgia (DEX): o Personagem sabe tratar de doenças, deformidades e ferimentos internos. Existem vários tipos de cirurgia e você deve especificar quais delas sabe fazer.

Primeiros Socorros (INT): o Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar injeções e outras coisas que se deva fazer — ou NÃO fazer — em caso de acidentes com vítimas. Dependendo da época, a Perícia permite restaurar de 1d3 a 1d6 Pontos de Vida, ou o dobro disso em caso de acerto crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa, para cada acidente ou ferimento.

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evitar acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador peça para seu Personagem procurar uma mina, deve lembrar-se que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa.

Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios — seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria ou equipamento, seja para evitar que sua empresa vá à falência.

Barganha (CAR): o "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa pelo menor preço. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): capacidade de saber quais papéis assinar, em que guichê, para receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de uma empresa, descobrir subornos, detectar desvios de verba.

Marketing (INT): é a habilidade de identificar oportunidades de negócios e fazer com que pessoas comprem produtos ou aceitem idéias que lhes são impostas.

Pesquisa (PER)

Pesquisa ou Investigação é a Perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, ou nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Procura (PER)

Procura parece apenas uma variante de um Teste de Percepção. A verdade é que existem técnicas e treinamentos adequados para se encontrar pessoas camufladas ou objetos escondidos. Esta Perícia inclui metodologia de procura, experiência e técnicas de localização e "farejamento" de objetos escondidos.

Esta Perícia também pode ser usada de maneira reversa, para esconder objetos em locais onde não se pensaria em colocá-los.

Rastreo (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo sendo seguido deixe uma pista: discos voadores, por exemplo, não deixam pistas!

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é fácil (dobro da porcentagem normal); rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é Normal; o trabalho é Difícil (metade da porcentagem) em terrenos rochosos, asfalto, com iluminação fraca, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Existem modificadores de +20% a -20%, de acordo com condições do terreno, clima, vegetação, etc.

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em terreno selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para capturar animais e assim por diante. Um Personagem com essa Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo que o acompanhar.

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Pontos Heróicos



ontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo, eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são 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, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de ação e aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saíam do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos "extras" que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

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 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). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem conveniamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas vadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava judefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A vadeira apenas esburra no ombro de Lebeau e é arrebentada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Terror e Suspense. No caso de TREVAS, por ser um ambiente de investigação e intriga, desaconselhamos o uso excessivo dos Pontos Heróicos.

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.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuem. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos "direitos" dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).

Pontos de Fé

Fé [do latim Fidei] S.J. 1. Crença Religiosa. 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teológica: adesão e anuência pessoal a Deus, seus desígnios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos deuses e clérigos: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um investigador dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. E quando se trata de caçadores de vampiros e demônios, toda a fé que se pode ter é bem vinda...

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, 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 da qual o Personagem é devoto.

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. Basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

Alguns Rituais

A seguir, fornecemos alguns Rituais que podem ser executados com Pontos de Fé. A maioria deles é realizada por clérigos ou paladinos, mas qualquer pessoa que tenha acesso aos pergaminhos religiosos certos poderá executá-los.

Vale lembrar que somente clérigos que estejam cumprindo os desígnios de seu deus ou deusa podem ter acesso aos Pontos de Fé. Qualquer descuido pode ocasionar a perda destes pontos por tempo indeterminado...

Abençoar

Custo: 1 Ponto de Fé por pessoa.

Durante uma cena, a pessoa abençoada recebe +10% para suas jogadas de defesa e subtrai 1 ponto de qualquer dano que receber nesse período. Este Ritual não é cumulativo.

Afastar mortos-vivos

Custo: variável.

Por meio de Pontos de Fé, o Personagem pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar vampiros, demônios, espectros ou outras criaturas malignas. Para tan-

to, 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.

Amizade com Animais

Custo: 1 Ponto.

Com este Ritual simples, o clérigo consegue demonstrar a um animal que está bem intencionado e o animal não o atacará, a menos que seja provocado. Se o clérigo desejar, poderá renovar este Ritual algumas vezes e se demonstrar amizade sincera, o animal irá se tornar seu amigo verdadeiro.

Aumento de Atributos Físicos

Custo: 1 Ponto.

O Personagem pode aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um Ponto de Fé, mas apenas UM Atributo de cada vez.

Aumento Milagroso de Atributos

Custo: de 1 a 5 Pontos.

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. Este poder é utilizado em situações extremas, como quando um herói necessita erguer uma viga caída para remover uma vítima antes que o restante da parede desabe, etc.

Ativação de Itens Mágicos

Custo: variável.

Alguns itens mágicos (em especial os criados por deuses) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

Bênção Coletiva

Custo: 1 + 1 para cada 6 pessoas.

O Personagem pode abençoar um grupo de Aventureiros (até 6 pessoas por Ponto de Fé), concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na Defesa) durante uma cena.

Comando

Custo: 1 Ponto de Fé por Comando.

Este Ritual permite ao clérigo emitir uma ordem em voz alta ("largue", "corra", "pare", "solte", "durma", etc). O alvo faz um Teste de WILL vs. WILL do clérigo e, caso falhe, ele cumpre a ordem estabelecida. A vítima precisa entender a ordem e nenhum Comando pode durar mais do que uma rodada.

Controlar Mortos-Vivos

Custo: variável.

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.

Os mortos-vivos podem fazer um Teste de WILL vs. a WILL do clérigo para resistir (como esqueletos e zumbis não costumam possuir WILL, tendem a ser as criaturas preferidas pelo clérigo quando realizam este Ritual com o objetivo de conseguir guarda-costas ou estravos).

Conversar com Animais

Custo: 1 Ponto

Muitos clérigos são 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

Custo: variável.

O Personagem pode utilizar 1 Ponto de Fé para curar 1d6 pontos de dano em si mesmo (até um máximo de um Ponto de Fé por dia), ou 2 Pontos de Fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos. Esse toque também pode ser feito em plantas ou animais.

Cura de Doenças

Custo: variável.

Este Ritual permite ao clérigo curar doenças não-mágicas. Quanto mais forte a doença, maior o custo em Pontos de Fé.

Criação de água benta

Custo: 1 Ponto para cada pequeno frasco.

Pontos de Fé podem ser usados para criar água benta a partir da água pura do orvalho, a razão de um pequeno frasco para cada ponto gasto pelo Personagem.

Desencantar

Custo: 3 Pontos.

Este Ritual deve ser realizado sobre algum encantamento ou Ritual e o mago pode fazer um Teste de WILL vs. o Poder da Magia para tentar desencantá-la.

Detectar Armadilhas

Custo: 2 Pontos.

Este Ritual deve ser realizado em uma pequena área ou um objeto. Caso haja alguma armadilha, o clérigo será capaz de identificá-la (mas não seu exato efeito ou como desarmá-la).

Detectar Magias

Custo: 1 Ponto.

Durante uma rodada, o clérigo pode utilizar este poder sobre uma área ou objeto específico e ser capaz de identificar a intensidade da Magia (fraca, média e forte) e seu Caminho Principal.

Detectar Venenos

Custo: 1 Ponto.

O clérigo é capaz de identificar através do olhar se determinado objeto, alimento ou líquido está envenenado. Um dos rituais mais conhecidos consiste em mergulhar no líquido uma medalhinha de Santo Antônio e se ela escurecer, indica que o líquido está envenenado ou contaminado.

Encantar

Custo: 1 Ponto de Fé para cada bônus de +1.

O fiel pode encantar uma arma durante uma cena, de modo que a ela passe a ser considerada uma arma +1 durante esse tempo (no que diz respeito a enfrentar criaturas que só podem ser fendas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

Luz

Custo: 1 Ponto.

Este Ritual permite ao clérigo criar uma pequena luz mística, suficiente para leitura e iluminação, durante uma cena. A Luz também pode ser conjurada sobre um objeto ou sobre uma pessoa (que pode fazer um Teste de AGI para escapar).

Masmorra do Arbítrio

Custo: 3+1 para cada pessoa extra.

Esta Magia permite ao clérigo capturar uma pessoa com a força de suas orações e deixá-la imóvel durante uma cena. Cada uma das vítimas tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do clérigo para resistirem ao Ritual. Pessoas imobilizadas não têm direito a usar Pontos Heróicos.

Palestra

Custo: 5 Pontos.

Este Ritual permite a um clérigo realizar uma palestra para um grupo grande de pessoas e o Ritual faz com que todos sejam capazes de entender o que o clérigo está falando. Este Ritual é extremamente útil para transmitir instruções e comandos para grandes exércitos durante combates, ou em lugares muito barulhentos.

Purificar a Comida

Custo: 1 Ponto.

Este Ritual permite ao clérigo purificar comida suficiente para uma refeição para uma pessoa.

Tempestades

Custo: 3 Pontos.

Este complexo Ritual demora cerca de 1d6+3 horas para ser realizado (e o clérigo não pode ser perturbado durante a execução dele) e pode trazer dois resultados: o primeiro é uma chuva benéfica, ideal para irrigar plantações em períodos de seca e o segundo é uma tempestade pesada, de raios e trovões. A tempestade dura cerca de uma hora.

Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arranjem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TREVAS. Graça, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de egotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" era aquela arma tosca vista em filmes de banguê-bangue, ou aquela pistola de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Antiguidade até Idade Média (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).

Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacantartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.

Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.

1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.

Primeira Guerra - pistolas automáticas metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).

Segunda Guerra - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.

Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.

Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens semelhantes.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia a dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porquê seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porquê o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV,

videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Época Medieval

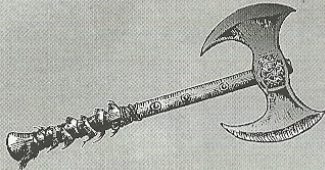
Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, mochila, garrafas, griz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e tubo, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	Dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escoteiro	1d3+1	-3	
Adaga Suíça	1d3	-2	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Margulhal	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Ponete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem europeia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no GUIA DE ARMAS.



IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas a danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas a outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colere à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela abaixo) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / 2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	5	5	2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Máscara improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contra gases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido		
Roupa térmica	IP 30 contra frio		
Roupa de mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio		
Roupa de astronauta	IP 36 contra vácuo		
Porta de madeira	IP 2 a 5		
Parede de tijolos	IP 8		
Vidro à prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de concreto	IP 15 a 24		
Carro blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de aço	IP 25		

Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas por Personagens de TREVAS. Muitas delas são armas pessoais dos integrantes de sociedades, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUILA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas anti-tanque (para demônios de Infernal).



Colt Detective

Munição: .38 Special
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Colt Python 20.3

Munição: .357 magnum
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Glock 24

Munição: 9mm
Pente: 24 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 3

Colt Python 6.6

Munição: .357mg ou 380
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6
ROF: 1



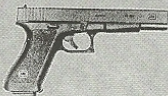
Colt Python 6.6

Munição: .357 magnum
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Taurus PT 99

Munição: 9mm
Pente: 15 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+2
ROF: 3



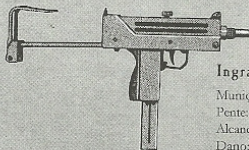
Beretta M12

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 40
Alcance: 150m
Dano: 1d6
ROF: 5



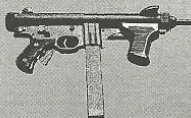
Colt SMG 9mm

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 5



Ingram M10

Munição: 9mm
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d6+1
ROF: 10



Taurus MT 12

Munição: 9mm P
Pente: 40 (clip)
Alcance: 180m
Dano: 1d6+2
ROF: 3

Mini UZI

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 10



AK-47

Munição: 7.62
Pente: 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 1d10
ROF: 5





FN FAL

Munição: 7.62
Pente: 20
Alcance: 650m
Dano: 1d10
ROF: 5

C3 Parker Hale

Munição: 7.62mm
Pente: 3
Alcance: 500m
Dano: 2d6+6



Winchester Defender

Munição: cal. 12
Pente: 7
Alcance: 60m
Dano: 2d6+2
ROF: 1



M16-grenade

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 500m
Dano: 2d6
ROF: 5

Munição: granada
Pente: 1
Alcance: 650m
Dano: 5d6
ROF: 1



H&H 600

Munição: 600
Pente: 5
Alcance: 400m
Dano: 3d6
ROF: 1



Steyr AUG

Munição: 5.56mm
Pente: 30
Alcance: 750m
Dano: 1d10
ROF: 5



Munições Especiais

Ocasionalmente, o caçador poderá utilizar-se de munições especiais, para caçar criaturas específicas (lobisomens, demônios, etc...)

Dum-Dum: aumenta o dano das balas (+2).

Explosiva: explodem em contato com o alvo (+1d6 de dano).

Prata: faz +1d6 de dano em criaturas vulneráveis à prata.

Ferro Frio: faz +1d6 de dano em criaturas de Arcádia.

Hadjar: faz +2d6 em criaturas de Paradisa.

A Magia



definição de Magia segundo D.J. Conway, autor do livro *Magick of the Gods and Goddesses*, é o efeito de se retirar energia de um outro plano de existência e, manipulando essa energia através de vibrações, pensamentos e Rituais, realizar efeitos que seriam considerados impossíveis de outra maneira.

A Cabala

Existem duas tradições cabalísticas na cultura ocidental; a Cabala Judaica e a Cabala Hermética. Ambas as doutrinas possuem muito em comum, sendo os nomes dos deuses, das ramificações e da numerologia envolvidos os mesmos.

A lenda judaica traz a origem da cabala nas escrituras do antigo testamento, dizendo que Deus entregou a cabala a Moisés no alto do monte Sinai.

Para os astecas, ou astianos, a origem da Árvore da Vida remonta aos antigos nórdicos. Segundo as lendas, Odin foi o primeiro a descobrir a Árvore Sagrada Yggdrasil e a Roda dos Nove Mundos, responsável pela circulação da energia mística entre os planos de existência.

Segundo os estudiosos nórdicos, a Árvore ramifica-se em todos os planos de existência: Asgard (lar dos deuses), Alfheim (lar dos elfos, considerado por muitos apenas como um semi-plano que liga a Terra à Paradisia), Vanaheim (lar dos vanires, também considerado um semi-plano entre a Terra e Paradisia), Midgard (a Terra), Svartalheim (Sombra), Nidavellir (Arcádia), Jotunheim (a Terra dos Gigantes), Hel (Inferno), Arkanun e Niflheim (Infernum).

Após a descoberta da Árvore da Vida, em Paradisia, alguns anjos da Cidade de Prata foram enviados a Asgard para estudar Yggdrasil. Junto a Hermes e seus filhos, onze anjos analisaram e descobriram os poderes da Árvore dos Mundos e cada um deles se tornou responsável por um ramo da Árvore. A ela foi dada o nome de **Quabal** e dez desses anjos denominaram-se *séphiroth* (plural *séphiroth*). Eram eles Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Malkuth (o reino). Esses *séphiroth* estão dispostos de acordo com o diagrama da Árvore Cabalística.

O Livro da Formação (*Sépher Yetzirah*) é uma coleção de vários escritos no século VI, onde a palavra *séphiroth* aparece pela primeira vez; para os sábios, o *Sépher Yetzirah* é apenas um resumo dos ensinamentos antigos da tradição judaica. O livro detalha a criação do universo e a Roda dos Mundos relacionando-os às letras do alfabeto hebraico. O *Sépher* é um livro complexo, cujo sentido só é completo quando se estuda o *Tzot* em conjunto com suas escrituras.

Durante a Idade Média, as tradições cabalísticas adicionaram o estudo da Gematria ao estudo da Árvore Cabalística. Gematria, de acordo com Donald Michael Krug e outros autores, é um método de se associar números para cada letra do alfabeto hebraico; palavras de mesma soma estariam, então, associadas de alguma forma.

Durante o século XIII, outros escritos cabalísticos apareceram na França. Chamado *Sépher ba-bahir*, esta foi a primeira obra a mencionar a "Árvore Sagrada" e a associar as Formas e Caminhos à vontade divina.

Após Isaac, o cego de Narbonne, compilar o estudo dos dez *séphiroth* e dos trinta e dois Caminhos, a cabala passou a ser o centro de estudos das ordens místicas. Durante o século XIV, o Arcanorum comentou a possibilidade de existir um décimo primeiro *séphiroth*, conectando a Árvore à outros dez *séphiroth* negativos, através do demônio Chorozon.

A versão tradicional moderna da Árvore da Vida aparece como no diagrama ao lado e originou o sistema de Magia de Arkanun/Trevas, considerado um dos melhores sistemas de simulação de Rituais já desenvolvidos.

Os Triângulos e as Formas

A Árvore da Cabala está dividida em três triângulos, cada um compreendendo três *séphiroth*. Esta divisão foi proposta durante o século XIV, mas passou a ser efetivamente utilizada após o estudioso do ocultismo John Dee (1527-1608) descobrir as chaves enochianas, enquanto trabalhava com a Golden Dawn. Essas chaves, também chamadas de chaves prateadas devido à sua ligação com os anjos de Paradisia, nada mais eram que as combinações de Formas e Caminhos utilizadas pelos sábios herméticos desde a Idade das Trevas.

Criar

O primeiro triângulo, chamado de Triângulo da Criação, compreende os *séphiroth* Keter, Hochma e Binah.

Keter simboliza os deuses da criação, responsáveis pela existência e manutenção do universo e os princípios do supremo. Os deuses relacionados a Keter mais conhecidos são Metatron, Ymir, Chronos, Gaia, Brahma e Shiva.

Hochma, às vezes chamado Chokmah, representa os deuses paternos, detentores do poder paternal. Os deuses relacionados a Hochma mais conhecidos são Zeus, Poseidon, Hades, Amon, Thor, Odin e outros.

Binah representa a mãe celestial e os poderes do matriarcado. Representa as deusas da criação femininas, como Isis, Hera, Frigga, Demeter, Tamat e Hecate.

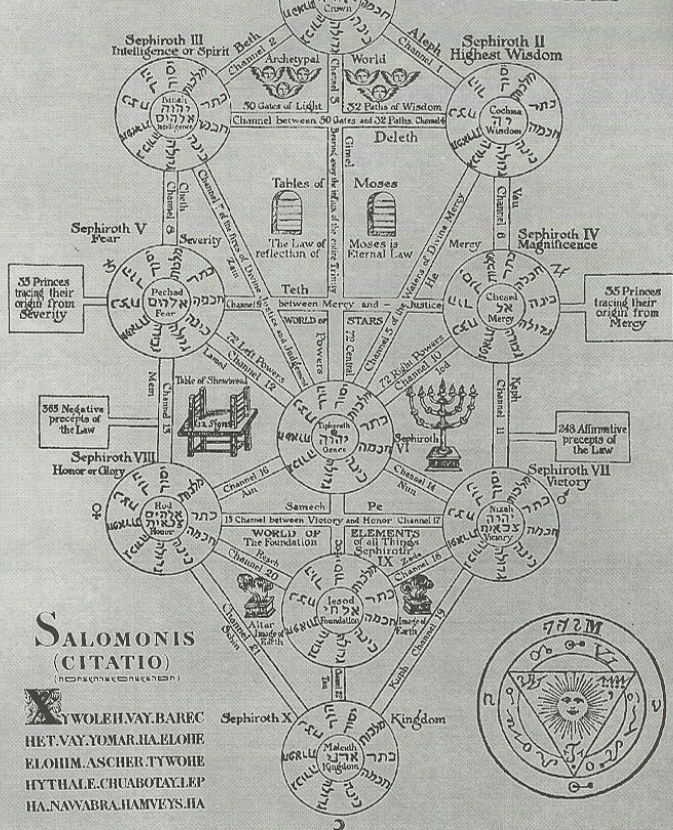
Os três *séphiroth* formam o mais alto triângulo cabalístico, responsável pela Forma Cabalística da Criação.

HORIZON OF ETERNITY

Sephiroth First

Highest Crown

SEPHIROTHIC SYSTEM OF TEN DIVINE NAMES



SALOMONIS
(CITATIO)

XYWOHEH.VAY.BAREC
HET.VAY.YOMAR.HA.ELOHE
ELOHIM.ASCHER.TYWOHE
HYTHALE.CHUABOTAKLEP
HA.NAVABRA.HAMVEYS.HA

Entender

Os três *sephiroth* centrais formam o Triângulo da Compreensão, ou do Entendimento e incluem os *sephiroth* Hesed, Giburah e Tiferet.

Hesed representa o grande amor, a piedade e a glória. Seus deuses principais eram os que representavam a justiça divina e imparcial, como Forseti, Heimdall, as Nornes, Tyr, Osíris, Bhalina (a face justa) e outros.

Giburah representa a força através da justiça. Também representa os deuses da guerra e das batalhas em todas as principais culturas. Os deuses relacionados à Giburah são Thor, Ares, Hefestus, Kali e Hórus, entre outros.

Tiferet, ou o *sephirah* central, representa o amor, a harmonia e a majestade. A ele estão relacionados os deuses do sol, curandeiros ou iluminados: Osíris, Apolo, Hélios, Adonís, Bran, Amaterasu, Mítras entre outros.

Controlar

Os três *sephiroth* baixos formam o Triângulo do Controle, ou Astral e compreendem Netzach, Hode e Yesode.

Netzach representa a vitória e a conquista através da sedução. A ele estão relacionados os deuses e deusas do amor, como Afrodite, Hathor, Ishtar, Nike e Ceridwen.

Hode representa o esplendor e o controle através da verdade. Os deuses relacionados a este *sephirah* são os professores ou mensageiros, como Bragi, Hermes, Anubis e Ogmá.

Yesode representa o controle através da ilusão e dos encantamentos e está relacionado aos deuses lunares como Nana, Diana, Ganesha, Selené e outras.

O último *sephirah* chama-se **Malkuth** e representa o reino da Terra, que recebe todas as influências das Formas de Magia. É Malkuth que governa e influencia os Caminhos em suas formas mais básicas e primitivas e a ele estão relacionados os deuses da fertilidade, como Freya, Marduk, Cernunnos, Demeter e outras.

Entre cada um desses sephiroth está um *Path* (Caminho), em um total de 22 *Paths*, representados por um anjo e por uma carta de Tarot específica. Cada um desses Caminhos corresponde a uma ordem de magos na Cidade de Prata e os 32 arcanos resultantes da Árvore deram origem à formação das primeiras ordens do Arkanum Arcanorum.

Tipos de Magia

Existem basicamente dois tipos de Magia cabalística. Uma delas inclui retirar energia diretamente do plano existencial anterior ao que a pessoa reside através de ondas vibratórias, gestos e pensamentos específicos. No caso do planeta Terra, essa energia é retirada de um plano chamado Arkanun (ou *Ark-anun* na grafia original), o mais próximo nos planos astrais e espirituais.

O segundo método consiste em utilizar o próprio corpo como um canalizador de energias de uma entidade exterior, a fim de realizar efeitos místicos.

Caminhos de Magia

Os Caminhos de Magia são derivados dos elementos, das essências e da manipulação específica de cada tipo de energia dentro das Formas. Estão divididos, para fins de estudo, em três grandes grupos:

Caminhos Elementais

Ao contrário do que muita gente pensa, existem seis elementos primordiais da natureza e não apenas quatro. A razão pela qual a maioria dos leigos imagina que existam quatro elementos deve-se à sua representação geométrica dentro de um plano. Na Idade Média, quando um alquimista necessitava desenhar os elementos, bastava a ele associá-los aos pontos cardeais, assim sendo, o norte seria Terra, o oeste, Água, o sul, Ar, e o leste, Fogo. Os dois elementos que faltavam (Luz e Trevas) deviam ser desenhados ACIMA e ABAIXO do papel, tornando sua representação complexa na época.

A disposição correta dos elementos dentro de um traçado está no chamado Selo de Salomão, confeccionado pelo grande mago Salomão quase um milênio antes da vinda de Cristo (mostrado ao lado). O Selo de Salomão consiste em uma estrela de seis pontas, cada uma representando um dos seis elementos.

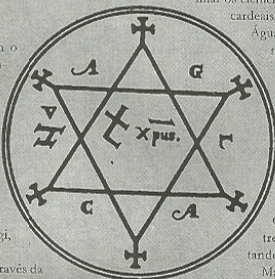
Mais tarde, durante o Renascimento, quando vários textos de Salomão foram encontrados, algumas ordens passaram a adotar cinco elementos: Água, Fogo, Ar, Terra e Luz; às vezes chamada Espírito por sua ligação com os espíritos iluminados. Essa notação é adotada em boa parte dos livros e tomos medievais. Estas ordens afastaram-se do Caminho das Trevas por ligá-lo aos vampiros e demônios que dele se utilizavam.

Somente no século XVI o Caminho das Trevas voltou a ser observado sob o ponto de vista "científico" pelos magos e algumas escolas permitiram a seus adeptos o estudo do Caminho Arcano das Trevas.

Os Caminhos Arcanos da Vida

Estes Caminhos eram utilizados pelos magos celtas não ligados à ordem de pensamento hermético. Ao invés de estudarem os elementos e a astrologia, os druidas pesquisavam a ligação entre a Magia e a natureza, estudando os Caminhos dos Animais, Plantas e Humanos.

Muitas ordens druidicas tinham Caminhos Elementais como seus Caminhos Secundários e criaram belos efeitos místicos da combinação dos Caminhos Vitais com os Caminhos Elementais, durante o século V.



Quando os romanos conquistaram os reinos celtas, muitos dos magos da ordem hermética tomaram conhecimento destes novos Caminhos, que para eles eram conhecidos apenas como poderes de deuses relacionados às colheitas e aos animais, como Fauna (a deusa dos animais), Flora (a deusa das plantas), Demeter (a senhora das colheitas), Ceres, Júpiter (Zeus), Pan (controlador das vontades dos homens), Ceramno (grande deus chifrado das florestas), Bast (a deusa gato egípcia), Poseidon (senhor dos animais marinhos) entre muitos outros.

Do século V ao século IX, o Arcanorum romano estudou os Caminhos vitais e suas combinações com os Caminhos elementais. Muitos demonologistas também fizeram diversas experiências com os Caminhos Vitais e seus Caminhos demoníacos. Os primeiros demônios familiares romanos e ingleses surgiram nessa época.

Os Arcanos Negros

Arcanos negros é o nome dado à ciência proibida dos Caminhos de Spiritum e Arkanun. Inicialmente desenvolvidos pelos magos assírio-babilônicos, os arcanos negros lidam com o controle das forças invisíveis e das forças demoníacas, sempre malvistas pelos Grão-Mestres das Ordens de magos.

Estes Caminhos eram ensinados apenas aos mais graduados de cada escola, após passarem por testes rigorosos de confiança, garantindo assim que o conhecimento negro não fosse passado para mãos indignas.

Por outro lado, esses Caminhos foram muito desenvolvidos no norte da África, entre os xamãs e feiticeiros das tribos africanas localizadas próximas do Mediterrâneo. No chamado Continente Negro, os Caminhos de Spiritum e Arkanun foram desenvolvidos pelos feiticeiros das vilas (chamados *asina*).

Na Europa, o Caminho dos Espíritos passou a receber um tratamento especial após a publicação do *Livro dos Espíritos*, no século XIX. Antes desse período, os Caminhos de Spiritum e de Arkanun eram frequentemente confundidos pelos médiuns e pelos conjuradores europeus.

A combinação entre os Caminhos de Arkanun e Spiritum ficou conhecida como **Necromancia**, ou o estudo dos mortos.

Metamagia

É o Caminho de Magia mais recente, descoberto no início das grandes navegações. Muitos alegam que os maias, aztecas e incas possuíam grande domínio sobre este Caminho, mas muito de sua cultura foi perdida, destruída ou roubada pelos exploradores espanhóis.

A Metamagia é o Caminho que lida com a própria arte da Magia e com os mecanismos místicos.

Antes deste período, muitos Rituais que não conseguiam ser duplicados ou transformados em Magia exponencial utilizavam conceitos de Metamagia.

Desde seu descobrimento, muitos sábios especializaram-se no estudo deste Caminho, que assume características diferentes para cada mago. Sabe-se que a Metamagia lida com os planos de existência, as dimensões físicas e astrais, o fluxo de energia mística e a própria Roda dos Mundos.



Regras de Magia



claro que esta é apenas a explicação teórica da Magia. A Magia verdadeira funciona de uma forma muito mais complexa e sutil (o que não seria nem um pouco interessante do ponto de vista narrativo e para criar Aventuras em um jogo de RPG), mas como TREVAS é inteiramente baseado nas ciências ocultas reais, precisaremos de um sistema de regras que seja capaz de simular a alquimia da forma como ela aparece nos livros arcanos (só que de uma forma mais fantástica).

A Magia, no sistema Atkanun/Trevas, funciona como um Aprimoramento. Caso seu Personagem gaste pontos de Aprimoramento em Poderes Mágicos, ele será capaz de realizar efeitos místicos de acordo com os Focos que escolheu ou de acordo com os Rituais que possuía em seu grimoário.

Para isto, começará o jogo com pontos de Foco para escolher entre as Formas e os Caminhos de Magia e com um grimoário com determinado número de Rituais.

Nomenclatura

No Sistema Daemon, usamos a seguinte denominação para descrever uma Magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados, seguidos do valor de Foco Total (resultado da soma da Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra.

Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Criar/Entender Humano/Água 3
Criar Fogo/Ar/Trevas 5

Formas e Caminhos

Cada Personagem mágico começa o jogo com determinado número de Pontos de Foco (de acordo com o Aprimoramento escolhido) para distribuir como desejar e Pontos de Magia, que serão explicados mais adiante.

Os Personagens começam com todos as Formas em ZERO e Caminhos em NULOS e distribuem os Focos como desejarem. A única restrição no gasto dos Pontos de Foco é que um Personagem não pode ter mais do que **Foco 4** em um único Caminho (Formas podem avançar até **Foco 10**).

Mas qual a diferença entre ZERO e NULO?

Essa distinção funciona na hora de somar as Formas + Caminhos. Quando seu Personagem possui 1 Ponto de Foco em Água, ele possui automaticamente Criar Água 1, Entender Água 1 e Controlar Água 1 (pois o Foco em Formas é igual a Zero). Já um Caminho NULO não existe. Se o seu Personagem possui apenas Criar 2 e nenhum Ponto em Água, ele NÃO pode realizar nenhum efeito que envolva Água.

O primeiro Caminho Elemental que seu mago aprender será considerado seu **Caminho Elemental Principal** (mesmo que não seja o de maior Foco). Considera-se que o mago obtenha uma afinidade mística com tal elemento e, de certa forma, sua escolha influenciará nas chaves mágicas de seus futuros Rituais.

Após essa escolha, o Personagem não pode mais aprender o Caminho Elemental Oposto e também NÃO poderá mudar seu Caminho Elemental Principal posteriormente. Os Caminhos Opostos são os seguintes: Fogo e Água; Ar e Terra; Luz e Trevas.

Não existem Formas opostas.

Ex: Lukas Szachmary possui 11 Pontos de Foco, sendo um grande mago. Ele decide que seu Personagem possuirá 3 pontos em Fogo, 1 ponto em Terra e 2 pontos em Humano e escolhe Criar 1 e Controlar 4. Seu Caminho Elemental Principal é o do Fogo.

Lukas poderá ter acesso aos seguintes Rituais: Entender Fogo 3, Criar Fogo 4, Controlar Fogo 7, Entender Terra 1, Criar Terra 2, Controlar Terra 5, Entender Humano 2, Criar Humano 3, Controlar Humano 6, bem como a todas as combinações secundárias que envolvam duas Formas ou dois Caminhos.

Pontos de Foco

Foco é a medida de energia mística proveniente da Roda dos Mundos e utilizada para medir o poder dos Rituais. O valor de Foco indica o quão complexo e difícil de se realizar um Ritual é. Quanto maior o valor do Foco dentro de um Ritual, mais difícil é sua realização. Um Ritual de Foco 1 é considerado básico e pode ser conjurado por magos iniciantes, enquanto Rituais de Foco dez ou doze são verdadeiros prodígios da feitiçaria!

Via de regra, o valor total de um Ritual em Foco é a soma das Formas + Caminhos necessários para a realização daquele Ritual, não importa como o mago combine esses valores.

Para conjurar um cavalo, é necessário ter a Forma Criar e o Caminho Animal. O total de Foco para a realização deste Ritual é 5 (Criar Animal 5). Para conseguir realizar todos os passos deste Ritual corretamente, o mago pode combinar Criar 1 + Animal 4; Criar 2 + Animal 3; Criar 3 + Animal 2 ou Criar 4 + Animal 1. TODAS essas combinações permitirão ao feitiçeiro realizar o Ritual. Basta que a soma de Forma + Caminho seja igual ou superior ao Foco do Ritual.

A única diferença entre estes métodos será na **mancira** como estes Rituais serão realizados (os fetiches, versos e gestos utilizados serão diferentes para cada mago).

Um feitiçeiro que possua Criar 1 e Animais 4 provavelmente terá como fetiches ossos de cavalo, que arremessará no chão e, enquanto recita os

erros do Ritual, os ossos terão sendo encorpados, multiplicando-se e ganhando forma, músculos, carne e sangue. Em uma cena, todo aquele emaranhado de órgãos terá se moldado na forma de um belíssimo animal.

Já um feiticeiro que possuía Criar A e Animais, provavelmente terá como fetiche para o mesmo Ritual materiais para conjurar um círculo, como pelos da crina de um cavalo, um pouco de terra de uma coqueira e uma ferradura. Com esses materiais, ele riscará no chão um círculo de conjuração de tamanho suficiente e, utilizando os elementos de invocação (versos e gestos), fará com que uma luminosidade esteja dentro do círculo, tornando-se cada vez mais forte. Em uma cena, a luz agulhada tomará a forma de um cavalo e, quando o feiticeiro arremessar a ferradura dentro do círculo, o Ritual estará completo e o cavalo aparecerá.

Focus maiores em Criar implicam Rituais com círculos de invocação, velas e portas, enquanto Rituais com Focus maior em Animal implica em chamar um animal existente, ou realizar um "parto" de um pote em pleno ar, que em poucos minutos se transformará em adulto.

Dessa forma, em TREVAS, não existem dois Rituais iguais, pois eles são influenciados não apenas pelas habilidades, mas por todo o background do mago que o recita. Feiticeiros chineses realizam o mesmo Ritual de maneira muito diferente de druidas ou de satanistas ou de magos muçulmanos.

Magias Espontâneas e Rituais

Existem dois tipos de Magias que um feiticeiro pode realizar:

A primeira é chamada de Ritual. É a Magia que o feiticeiro conhece, aprendeu e estudou, fazendo todas as anotações e manuscritos em seu Grimório. Os Rituais podem possuir quaisquer Formas e Caminhos, mesmo que o mago não os possua (um mago que não possua nenhum Ponto de Focus em Ar pode realizar um Ritual de Voo, desde que o possua em seu grimório e o tenha aprendido).

A única restrição é que um mago não pode realizar um Ritual que possua o Caminho Elemental Oposto ao seu (um mago cujo Caminho Principal é a Água não pode realizar um Ritual de conjuração de Bola de Fogo, por exemplo).

A segunda é chamada Magia espontânea. É a Magia que o iniciado consegue realizar apenas com a força de seu conhecimento, sem ter nenhum tipo de anotações a respeito. Eles podem improvisar Rituais, mas utilizando SOMENTE as Formas e Caminhos que possuem (dessa maneira, apenas um mago que tenha Focus em Controlar e Ar pode conjurar de improviso uma Magia de Voo).

Importante: todas as Magias espontâneas recebem uma penalidade de 1D em seu poder.



Combinando Formas e Caminhos

Caminhos e Formas podem ser combinados para os chamados Efeitos Secundários. O mago pode combinar Caminhos diferentes para gerar novos efeitos (por exemplo, pode combinar Ar e Luz para gerar Eletricidade) ou combinar Formas (pode acrescentar Controlar a uma Bola de Fogo para fazê-la seguir exatamente a direção que escolheu).

Para saber como vai funcionar o Focus resultante de uma combinação, basta utilizar o MENOR entre os dois Focus a serem somados (dentro de Formas e Caminhos). NÃO se pode somar os valores dentro das Formas e Caminhos!

Por exemplo, Criar 2, Controlar 4, Fogo 3 e Terra 1 podem ser combinados em um Ritual que seja equivalente a: Criar/Controlar 2 (Criar 2 e o menor Focus dentro das Formas) Fogo/Terra 1 (Terra 1 e o menor Focus entre as Caminhos).

Límites de Combinações

A combinação de Caminhos e Formas pode ser realizada pelo Personagem, bastando para isso que o Jogador utilize a sua imaginação. Só para se ter uma ideia da quantidade de combinações possíveis, são 828 combinações de duas Formas e dois Caminhos, cada uma variando em até 14 níveis de Focus diferentes, totalizando 11.592 combinações. Como dentro de cada combinação existem cerca de 12 tipos de variações, o Sistema Daemon permite aproximadamente 140.000 combinações de Magias diferentes!

Esse cálculo somente se refere a Magias espontâneas, sem contar os Rituais e os Caminhos criados da combinação de três ou mais Caminhos. Neste livro (por razões óbvias de espaço), fornece apenas cerca de duzentos Rituais de Magias espontâneas combinando uma Forma e um Caminho e deixando todas as combinações a cargo da imaginação de cada Jogador e Mestre.

Como a Magia é realizada

Um Ritual mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (mago), utilizando certas chaves místicas (gestos, fetiches ou mantras), irá impor sua força de vontade sobre a natureza (Ritual).

É composta de três fases:

Em primeiro lugar, o mago se concentra e mentaliza o efeito que deseja fazer. Com a concentração e o treinamento de sua mente, ele consegue criar uma Forma-Pensamento muito forte no Plano Astral. Nesta etapa da Magia, ele ainda está reunindo energias. Depois, ele utiliza suas chaves místicas (versos, desenhos, rimas, mantras ou o que for necessário) para forçar uma "fusão" das realidades física e astral durante um breve instante. Nesse momento, ele canaliza as energias místicas do Plano Astral para a Terra. Finalmente, a Forma-Pensamento rasga o tecido da realidade, materializando-se no plano físico e criando o efeito desejado.

Existem mecanismos de jogo capazes de verificar se cada uma dessas etapas foi cumprida. Vamos a elas:

Mentalização do Efeito

O Jogador anuncia o que seu mago está fazendo. O Ritual precisa ser conhecido e o Personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada.

Chaves Místicas

Nesta etapa, verifica-se se o Personagem possui Focus suficiente para realizar aquele efeito. Na parte de Caminhos, temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de Rituais possíveis de serem desenvolvidos. Quando você for criar um Ritual que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na tabela ao final do capítulo, relativos ao máximo de efeito por Focus.

Em seguida, é verificado se chaves corretas estão em sua posse. O Jogador precisa escolher quais serão os versos, gestos e objetos que utilizará para ativar cada Ritual. Essas chaves são chamadas fetiches. Sem eles é impossível canalizar a energia através dos planos e o efeito mágico não consegue reunir energia suficiente para atravessar a barreira entre o Astral e o Físico. Lembre-se que cada mago possui seus próprios ingredientes para a realização de um Ritual, mesmo que os efeitos sejam praticamente idênticos aos do feitiço conjurado por outro mago.

Shaffiel quer criar um Ritual para esculpir paredes. Uma boa chave mística para esse Ritual são teias de aranha.

Pontos de Magia

Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da Magia.

Cada vez que um Personagem deseja realizar uma Magia, ele deve se concentrar, enquanto seu corpo age como uma bateria de descarga, reunindo esta energia mística e dissipando-a na forma de um efeito através dos fetiches, gestos e frases.

Magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 Ponto de Magia por ativação; Magias com 3 e 4 Pontos de Focus requerem 2 Pontos de Magia por ativação; e, finalmente, Magias com 5 e 6 Pontos de Focus requerem 3 Pontos de Magia por ativação. Efeitos com 7, 8, 9 ou mais Focus requerem 4 Pontos de Magia por ativação.

Esse acúmulo de energia é necessário para acionar os gatilhos de cada efeito místico, cada um deles exigindo maior concentração e esforço por parte do mago.

Esta energia mística fica próxima ao mago, que atua como uma bateria mística. Quando gasta, a energia se dissipa e o mago precisa reuni-la novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de Magia.

Se Emmertich usar sua Magia para erguer uma parede de fogo com 2 metros de altura, para proteger uma passagem de um grupo de traficantes que o persegue (Criar Fogo 3), o mago somente recuperará esses 2 Pontos de Magia em uma hora. Até lá, caso não possua nenhum Ponto de Magia, não poderá realizar nenhum efeito sobrenatural.

Efeito

Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites possíveis. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (fugindo, escondendo-se ou saindo da área de efeito). Usamos 3d6 rodadas como padrão, mas alguns Mestres costumam usar 10 rodadas como base; ou se o Mestre não quiser rolar dados, pode-se assumir três casos:

Duração

A duração de um Ritual depende da capacidade do mago de se concentrar e manter a Forma-Pensamento do feitiço no plano da Terra. Essa duração é efêmera, pois as forças que agem entre os planos são muito intensas. Para efeitos de jogo, pode-se assumir três casos:

Uma cena: se os jogadores são mais experientes, o Mestre pode assumir que um Ritual funciona durante uma cena inteira, acabando com o efeito quando necessário para garantir o melhor efeito de narrativa.

Força de Vontade: o Mestre pode determinar que a Magia ou Ritual permaneça ativo por WILL rodadas, dependendo do mago que realize o Ritual.

3d6 rodadas: para os Mestres que gostam de tudo calculado rigidamente, ou de uma maior variabilidade na duração dos efeitos, o valor utilizado é o de 3d6 rodadas, dependendo da WILL do mago que realize o Ritual (demônios com WILL 5D são capazes de manter o Ritual ativo por 5d6 rodadas e assim por diante).

Dano e Força

Existem três tipos de dano em Magia: o dano único, o dano contínuo e o dano por objeto encantado.

Dano único é aquele causado uma vez em um ataque. O dano único realizado por Magias nunca pode ser superior a 1d6 para cada Foco utilizado, não importa que tipo de combinação o mago esteja utilizando.

Johann utiliza um antigo Ritual asteca para conjurar uma serpente alada de fogo (Criar/Controlar Fogo 5). A serpente sai do círculo de conjuração e voa em direção a um oponente, envolvendo-o em um abraço de fogo causando 5d6 pontos de dano e dissipando-se em seguida.

O **dano contínuo** é um pouco mais complicado. Ele é dado pelo Foco da Magia, de acordo com a tabela de danos, até um máximo de 1 ponto de dano por Foco por rodada, mas o dano total causado por uma Magia contínua nunca pode ser maior do que 6x Foco da Magia. Nesse caso, a Magia é dissipada sem causar danos adicionais. Note que este dano total inclui as proteções devidas a Testes de Resistência.

Jakob é atacado pela serpente de fogo (Criar/Controlar Fogo 5), que o abraça em fogo. A cada rodada, a serpente causará 5 pontos de dano (que Jakob pode resistir com um Teste de CON, que reduzirá o dano para 3). O abraço de fogo continuará até que Jakob consiga escapar de alguma maneira; até que 30 pontos de dano sejam feitos ou até que o tempo da Magia (3d6 rodadas) se esgote.

Emmanuel Castillo, um poderoso mago basco, pode conjurar um escudo etéreo de proteção contra balas (Criar/Controlar Terra 5) ao redor de uma pessoa. Esse escudo é apresentado na forma de uma espessa névoa com cheiro forte de ferrugem que envolve o mago e absorve até 2d6 pontos causados por metal (flechas de ponta de metal ou tiros) por rodada, até um máximo de 30 pontos.

O terceiro tipo de dano mágico é aquele causado por um **objeto encantado** (por exemplo, as famosas Espadas Flamejantes de Hefaeustis, ou as Lanças Elétricas da Cidade de Prata, ou ainda os horrendos Vómitos Ácidos dos Servos de Luvithy).

Neste caso, o máximo de dano causado varia com a tabela III, porém, o mago que conjurou esses Rituais precisa acertar um ataque para que o dano seja causado e, mesmo assim, a vítima tem direito a um Teste de Resistência apropriado.

Siddiq al Nassar conjura uma cimitarra de fogo (Criar/Controlar Fogo 4). A cimitarra causa 2d6 pontos de dano por ataque, mas Siddiq precisa acertar os golpes com ela para efetivamente causar algum dano. A cimitarra permanecerá incandescente por 3d6 rodadas.

A Força que uma Magia produz é 1D x Foco da Magia, no máximo. Ela dura as 3d6 rodadas de duração do Ritual. Essa Força pode gerar bônus de dano para ataques físicos. O máximo de dano que uma Magia pode causar é dado pela tabela no final do capítulo.

Maria Consuelo é uma bruxa espanhola que conhece um poderoso Ritual chamado de Garras de Arkanon (Criar/Controlar Arkanon/Terra 4), capaz de criar garras de pedra a partir de uma porta ou janela (é necessário a existência de um vão de passagem para que o Ritual funcione corretamente). A vítima tem direito a um Teste de AGI para escapar, mas caso falhe, o Ritual a segura com FR igual a 4D.

Contendo e dissipando ataques

Um mago pode utilizar-se de suas Formas e Caminhos para controlar, anular ou dissipar um Ritual feito contra sua pessoa ou contra alvos que estejam em seu campo de visão.

Existem milhões de possibilidades para conter ou anular Magias, dependendo do estilo de cada mago (e principalmente da criatividade de cada jogador). Para controlar uma Magia adversária, o mago precisa ter algum feitiço de proteção adequado (ou pode tentar uma Magia de improviso) capaz de afetar o Ritual que ele deseja alterar.



Para isso, analise o dano ou efeito causado pela Magia (geralmente expresso em 1d6 para cada Focus empregado) e o efeito do Ritual de proteção. Subtraia os valores de ataque e dano e o Mestre saberá quanto dano atravessou a proteção. Dois ou mais magos podem reunir Rituais de defesa contra uma mesma Magia.

Conjurar um Ritual de proteção conta como uma ação durante a rodada; e lembre-se de que, nesse caso, a vítima NÃO tem direito a um Teste de Resistência, caso algum dano consiga atravessar as proteções.

Giuliano Spazzo certa sua punhos durante uma tempestade, range seus dentes enquanto chama uma antiga oração para Thor e canaliza a energia do deus dos trovões em um raio elétrico (Criar Ar/Luz 5) em direção a seu oponente, o necromante Lucius.

Ao ver as cargas elétricas ríngarem os céu em sua direção, Lucius utiliza um velho Ritual babilônico para conter a Magia de Spazzo. Lucius conjura um capado de ferro altamente ornamentado (que ele já utilizara muitas vezes durante a Campanha) e o arremessa no chão, enquanto recita um antigo poema de Mariduk (Controlar Terra/Ar 3). Os raios elétricos são atraídos para o capado e dissipam-se no chão, com um estrondo.

O Mestre rola o dano que a Magia de Giuliano faria ($2+2+3+3+5 = 15$ pontos) e o jogador rola o dano que seu Ritual de proteção absorveria ($1+2+1+4+4+6 = 17$). Como o resultado da defesa foi maior que o dano, o feitiço de Lucius conseguiu absorver todo o dano dos raios elétricos.

Rica conjura uma bola de fogo através de Rituais mágicos contra Lethicia (Criar Fogo 5). Lethicia procura em seu vestido pelos amuletos necessários para seu Ritual de proteção. Retira os dois bróches de vólvras e os segura firmemente, invocando o poder dos espíritos (Criar/Controlar Espiritual/Metamagia 4). Seu feitiço de proteção transporta as energias místicas órficas para Spiritium, mas por algum motivo, Lethicia não conseguiu manter sua concentração por tempo suficiente e uma parte do calor da bola de fogo o atingiu, queimando parte de seu vestido de festa.

O Mestre rola o dano da bola de fogo ($1+3+3+3+4 = 14$) e a Magia de proteção de Lethicia consegue converter apenas ($2+3+3+3 = 11$) parte desse dano. O restante (3 pontos) ultrapassa a proteção do Ritual e causa dano a Lethicia e quem mais estiver com ela.

Magia de Improviso

Muitas vezes, em tempos de desespero, um mago pode precisar criar uma Magia de Improviso, com um efeito que ele nunca tentou realizar antes. Outras vezes, não possuirá os fetiches necessários para a realização do Ritual que precisa.

Quando um mago tenta realizar uma Magia Espontânea sem os fetiches necessários, diz-se que ele está realizando uma **Magia de Improviso**. Neste caso, podem acontecer duas opções:

Considere os efeitos realizados com um Focus a menos do que o original. Às vezes, será impossível realizar a Magia; outras vezes, ela será enfraquecida ou conjurará objetos ou animais diferentes do pretendido.

Considere os custos do efeito como um Focus a mais do que o necessário. Nesse caso, o mago apenas conseguirá realizar a Magia Espontânea se possuir pelo menos um Focus (e muitas vezes um Ponto de Magia) a mais do que o necessário.

Margareth Lehou, uma feiticeira parisiense, tinha ouvido falar do Ritual da **Chave de Budge**, mas que não sabia exatamente como realizá-lo. Certa vez, quando tentava escapar de um ataque templário à Lyon, ela se viu trancada em uma sala e sem as chaves para ganhar a liberdade. Margareth encostou-se na porta e tentou lembrar das palavras de Luciano, esposa de John Budge. Margareth colocou sua mão esquerda encostada na fechadura enquanto procurava pela chave em sua bolsa com a mão direita. Apesar de não ser exatamente o Ritual de Budge, Margareth conseguiu encontrar uma pequena chave doentia dentro de sua bolsa, que não deveria estar lá.

Em termos de jogo, Margareth teve de usar Entender/ Criar Terra 3 para realizar o mesmo Ritual que poderia ser feito com Entender/ Criar Terra 2 com os fetiches corretos.

Caso Margareth desenvolvesse sua própria versão do Ritual de Budge, na próxima vez que necessitar, poderá acionar o Ritual utilizando apenas Entender/ Criar Terra 2 e seus próprios fetiches.

O rabino Gausfried foi cercado em seu quarto, em Praga, durante a Segunda Guerra Mundial por tropas nazistas e tentava escapar pelos túneis de esgoto quando um grupo de três soldados conseguiu encontrá-lo. O rabino havia gasto todo o estoque que carregava em sua bolsa de materiais e não possuía mais fetiches para sua Grande Bola de Fogo (Criar Fogo 6). Desesperado, o rabino mergulhou as mãos nas águas fétidas do esgoto e improvisou material combustível com o gás metano que existia nas galerias. Sua Magia Grande Bola de Fogo causou dano equivalente a 5d6 nas tropas (ao invés dos 6d6 normais), permitindo a Gausfried escapar.

Armazenando Pontos de Magia

Todos os efeitos espontâneos e Magias de Improviso possuem duração e efeitos curtos, ficando na Terra por um certo tempo (uma cena ou 3d6 rodadas). Após esse tempo, a energia não é mais suficiente para manter a Forma-Pensamento na Terra e a Magia é dissipada para o Plano Astral.

Um mago que deseja aumentar o tempo de permanência de um efeito na Terra pode armazenar Pontos de Magia em um efeito, tornando-o duradouro. É dessa forma que os magos criam artefatos, poções, armas e outros objetos místicos.

Durante esse tempo, uma **ligação arcana** entre o mago e o efeito místico é criada e o mago “empresta” uma quantidade de pontos igual ao custo de realização da Magia. O único problema com isso é que o mago não conseguirá recarregar estes pontos até que os libere do efeito (eles ficam literalmente “presos” dentro da Magia).

Uma ligação arcana é uma espécie de “fio astral” que liga a aura do mago à aura própria do objeto ou efeito. Dessa forma, existe a possibilidade de seguir o fio até a origem do feitiço ou ao dono do objeto. Por outro lado, um mago pode sempre realizar Rituais de procura para encontrar objetos marcados com sua aura. O Caminho que leva mais diretamente com ligações arcana é a Metamagia.

Um objeto que armazene energia mística por um ano e um dia emará seu próprio campo astral, tornando-se permanente (e quebrando a ligação arcana do mago). Fim do esse período, o mago recuperará os Pontos de Magia armazenados no Ritual e o objeto encantado torna-se permanente. Contudo, sempre será possível identificar o criador de um objeto místico através de sua aura.

Descantando

O mago pode necessitar de Pontos de Magia que estejam armazenados em algum efeito. Nesse caso, tudo que o mago precisa fazer é concentrar-se e anular o efeito místico. O objeto criado, ou efeito, ainda permanecerá na Terra por 3d6 rodadas (ou uma cena) e desaparecerá em seguida, rompendo a ligação acana.

Outra maneira de livrar o objeto dessa aura é destruindo-o, anulando-o magicamente ou dissipando a Magia através de efeitos, poderes ou Rituais de Metamagia.

Os Pontos de Magia gastos retornarão ao mago na velocidade normal (um a cada meia hora).

Kurak Lapetus conjura um Elemental Maior de Água, para protegê-lo (Criar Água Spiritum 4). Para criá-lo, Kurak necessita de uma pedra de Lápis-Azule entalhada na forma do elemental, incenso e um círculo de conjuração desenhado com giz azul molhado sobre mármore.

O elemental normalmente ficaria na Terra por alguns minutos, dissipando-se em seguida, mas caso Kurak precise do elemental por mais tempo, ele pode armazenar 2 Pontos extras de Magia neste elemental.

Lapetus possui 7 Pontos de Magia. Ao realizar o efeito, ele gasta 2 pontos (o normal) e mais 2 pontos (armazenados). Kurak fica, então, com 3 Pontos de Magia. Após uma hora, ele recarrega dois Pontos de Magia, ficando com 5 Pontos. Kurak não poderá recuperar mais nenhum ponto de Magia até que dissipe os pontos armazenados.

Limites da Magia

Existem poucas regras a respeito da Magia e do uso dos efeitos. Os limites para cada Magia são os seguintes:

Primeira regra: uma Magia Espontânea NUNCA poderá fazer mais do que 1d6 pontos de dano para cada Ponto de Foco do efeito, mesmo que tenha diversos Caminhos, Formas e efeitos combinados e uma vítima SEMPRE poderá fazer um Teste apropriado para reduzir esse dano à metade, caso a Magia realize dano direto (ver sessão de Regras e Testes). Existem Rituais que podem realizar efeitos maiores do que esse, mas eles são proporcionalmente raros.

Segunda regra: toda Magia necessita de uma vibração de ativação, seja ela um fetiche (material), gestos ou dança (somático) e frases, cânticos ou mantras (verbal), sem os quais a energia não conseguirá atravessar o vóu entre os planos e os efeitos místicos não serão canalizados.

Terceira regra: uma Magia não poderá exceder os seguintes efeitos, dados na Tabela da abaixo.

Efeitos modernos

A seguir, apresentamos uma lista de materiais, efeitos e outras possibilidades modernas que podem ser manipuladas através dos Caminhos tradicionais na realização de efeitos, para Campanhas ambientadas no mundo moderno ou futurístico.

Ar: gravação de sons, ultra-som, infra-som, campos invisíveis.

Fogo: fogos de artifício, chamas químicas.

Terra: metais (com exceção dos metais nobres).

Água: a maioria dos líquidos que têm água na composição.

Luz: laser, infravermelho, UV, microondas, hologramas.

Trevas: a dimensão de Tenebras.

Animais: insetos, couros, peles, algumas químicas, venenos.

Plantas: papel, madeira trabalhada, compensados.

Humanos: mente, corpo, órgãos internos.

Arkanun: demônios de Arkanun, Inferno, Abismo.

Metamagia: teia do caos, energias místicas, radares.

Animais+Plantas: petróleo, plásticos e derivados do petróleo.

Animais+Metamagia: animais mitológicos, dinossauros.

Terra+Fogo: disparo de armas de fogo.

Ar+Luz: eletricidade, ondas eletromagnéticas.

Terra+Luz: magnetismo, cristais especiais.

Plantas+Luz: fotografia impressa em papel.

Terra+Humanos: implantes, próteses e cibernéticos.

Arkanun+Spiritum: Voodoo, Necromancia.

Arkanun+Animais: demônios familiares.

Água+Trevas: venenos, agrotóxicos e ácidos.

Humanos+Ar+Luz: interface com computador.

Tabela de Efeitos Máximos

Círculo	Atributo	Alcance de efeito	Dano direto	Aumento de dano	Proteção	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito	Pessoas afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25kg	-	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50kg	5 m/s	-	1 membro	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	o mago	1 membro
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	o mago
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	+3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	6d6	+3d6	IP 8	3200kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3200m	6d6	+3d6	IP 9	6400kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	6400m	6d6	+3d6	IP 10	12800Kg	1280 m/s	128m	64	32

Grimório Pessoal

Não é porque o mago possui determinado número de Pontos de Foco em um Caminho e Forma que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito mágico de maneira satisfatória, o mago precisa primeiro estudar os Rituais que deseja efetuar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e os materiais necessários.

Isso não precisa necessariamente estar escrito na forma de um Ritual (embora a maioria dos magos assim o faça) mas precisa estar descrito no que chamamos "grimório pessoal do mago" (ver ficha de Grimório no final deste livro).

Quando escreve um grimório, muitas vezes o mago o faz em linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Amadilhas e efeitos colaterais são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando o Ritual se não souber evitá-los.

Ter *Criar Fogo 3* não significa que o mago poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu Personagem conhece, quais são as Magias que ele sabe ou aprendeu, quais os materiais necessários para sua realização e coisas assim.

Magias de Improviso podem ser realizadas, mas sempre com alguma dificuldade extra (em geral, um Jado a menos no seu efeito final).

Pesquisando novas Magias

Em termos de jogo, um Personagem leva 100 horas por nível de Foco final da Magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas, as Formas-Pensamento corretas e a canalização da energia astral.

O máximo de horas que um mago consegue trabalhar sem parar em um Ritual é de $(CON + INT) / 2$ horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir com seu trabalho.

Um mago pode interromper sua pesquisa quando desejar, ou mesmo prosseguir com duas pesquisas ao mesmo tempo. Basta apenas contabilizar corretamente o número de horas gasto com cada uma delas quando retornar seus estudos.

Dois ou mais magos podem pesquisar uma mesma Magia ao mesmo tempo. Para isso, divida o número de horas necessárias para a realização do Ritual pelo número de magos, até um máximo de cinco magos (às vezes, ajuda demais arrapalha). Nesse caso, também, o número de horas/dia que os magos podem trabalhar no Ritual está limitado ao MENOR valor de concentração dos magos envolvidos. A vantagem, nesse caso, é a de que TODOS os magos aprenderão o Ritual (e todos os magos realizarão o Ritual da mesma maneira).

John Budge está tentando desenvolver uma Magia para abrir fechaduras. John possui Entender 2, Criar 1 e Terra 2. Para pesquisar esse efeito, John utilizará Entender/ Criar Terra 2. Apesar da mentalização correta das energias místicas, John poderá entender a complexidade de uma fechadura, colocando sua mão esquerda sobre ela. Com a mão direita em seu

bolsa, ele será capaz de retirar de um molho de chaves uma chave que se ajustará magicamente na fechadura que ele deseja abrir.

O efeito não necessita de uma parte verbal, mas precisará de um molho de chaves como fetiche para a Magia, sem o qual o mago será incapaz de realizar o efeito desejado.

O tempo de pesquisa para esse efeito será de 200 horas (100 x Foco da Magia). Como John possui CON 11 e INT 10, poderá trabalhar 11 horas por dia em seu projeto, que ficará pronto em aproximadamente 19 dias.

Supondo que Lucianne, sua esposa e também feiticeira (CON 8 e INT 12) decida auxiliá-lo no Ritual, então o tempo total será de 100 horas de trabalho da dupla, porém com um máximo de 10 horas/dia. Com os dois magos trabalhando no Ritual, a Criação da Chave de Budge ficará pronta em apenas 10 dias.

Usando Rituais de outras pessoas

É possível utilizar-se de um Ritual escrito por outro mago, mas o feiticeiro que está realizando precisa de todas as anotações, fêntes e detalhes para proceder com a conjuração. Os Rituais de terceiros demoram uma rodada para cada Ponto de Foco para serem conjurados e qualquer diferença entre as anotações e o realizado pode anular o Ritual (ou muito pior, fazer algo diferente do planejado e bem mais perigoso!).

John Budge possui em sua biblioteca mística um Ritual de criação de maçãs, escrito por sua avó cerca de 50 anos atrás. O Ritual consiste em se cobrir um balde de ferro deixado de uma madeira e golpear-lá com um cajado três vezes, enquanto recita certos poemas. Após isso, maçãs caem da árvore e enchem o balde (Criar Planta 2). John não possui conhecimentos no Caminho das Plantas, portanto nunca poderia realizar essa Magia espontaneamente (como sua avó fazia), mas será capaz de realizar o Ritual se tiver todas as anotações (os textos com os poemas, a ordem dos golpes e as instruções) e fêntes (o balde, o cajado e a árvore) em mãos e realizar todas as etapas corretamente.

O objetivo é diversão

Em TREVAS, o objetivo do jogo é contar uma história e desenvolver a criatividade dos jogadores. Veja a diferença entre estes dois jogadores, ambos conjurando um Ritual chamado Bola de Fogo (Criar Fogo 4):

Jogador RUIM: "Vou lançar uma bola de fogo nele." (rola os dados). "Quanto fez de dano?"

Jogador BOM: "Eu coloco a mão esquerda dentro da bolsa de couro e reiro um punhado de pó acinzentado, que lembra grafite. Em seguida, recito os encantamentos de Balaal e lanço as cinzas no ar. As cinzas incendiam-se e formam a imagem de um dragão de fogo no estilo oriental, que voa na direção de meu inimigo em uma espiral incandescente".

O Jogador RUIM deve ser advertido e penalizado (em perda de pontos de experiência), pois o objetivo do jogo é resolver enigmas e desenvolver a criatividade e não apenas fazer contas de dano por ataque (existem outros RPGs mais adequados para isso).

Os jogadores devem ser incentivados a criar e desenvolver seus próprios Rituais, adaptados a seus magos.



Caminho Elemental do Fogo

Quanto tempo ainda falta? - perguntou a figura encapuçada.

- Até a sexta vela se apagar - respondeu o mais velho entre eles, enquanto passava rapidamente seus olhos sobre as escrituras em latim.

Os traçados no chão estavam perfeitos, desenhados com a paciência que só alguém que já viveu quatrocentos anos possui.

Paul Debenst já conseguia sentir as tênues mudanças na temperatura do ar. Mudanças que, segundo o Livro Proibido, anteciam a presença de Bhaal, deus élfico do Fogo e da Dor.

Estão sentindo? - pergunta a terceira figura, um homem alto e moreno, com fisionomia árabe. Ajusta seu robe negro sem pouco, deixando parte de sua cimitarra prateada descoberta. Rissa algumas runas no chão, ao lado do círculo desenhado com giz e salina.

Paul se afasta dos outros dois. A sala está ficando abafada. Mais do que esperavam. Pelas instruções dos pergaminhos, deve ser assim.

A iluminação da masmorra é providenciada pelas seis velas acesas sobre as pontas do Selo de Salomão. Agora resta apenas uma vela acesa.

Quando a última vela finalmente se apaga, o brazeiro no interior do círculo começa lentamente a queimar...

Como último sacrifício, Paul corta transversalmente a garganta do gato negro que levaram. Uma pequena alma, a chave final para a invocação dos deuses babilônios.

O brazeiro se apaga. Dois olhos avermelhados aparecem no ponto mais afastado da masmorra.

- O que vocês desejam dos servos de Bhaal, o deus do fogo?

A Magia Arcana do Fogo

Os magos que escolheram o Caminho do Fogo trilham um Caminho perigoso. Todo o seu poder está ligado ao mais traiçoeiro e perigoso dos elementos. O limite para o poder de um mago do Fogo é o quanto ele deseja se ariscar.

O Caminho Arcano do Fogo foi ensinado aos mortais por dois demônios de Infernum que conseguiram atravessar a barreira interdimensional, Histell e Gratt.

Gratt apareceu pela primeira vez na Mesopotâmia, muitos séculos antes de Christos. Ensinou aos magos etruscos e fenícios o uso do fogo em seus Rituais e Magias e auxiliou os sacerdotes de Bhaal em suas Magias. Histell apareceu em Roma, em 300 D.C. e ensinou a alguns bruxos o Caminho do Fogo.

Os magos ígneos (como são chamados às vezes) geralmente possuem muitas cicatrizes e queimaduras, resultado de suas pesquisas e experimentações. Utilizam-se de tatuagens e runas, principalmente em homenagem aos deuses do fogo, que são invocados como patronos dos magos ígneos.

Deuses Associados: Bhaal, Pyros, Brigit, Sekhmet, Hestia, Freya, Vesta, Hecateus, Vulcano, Loki, Bel Agni, Nergal, Dagda, Svarog, Shiva, Ogun e Bast.

1º Círculo

Entender Fogo

Pode-se sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto, apenas ao toque. Sente uma propriedade física do fogo. Pode sentir locais onde fogueiras ou labaredas estiveram acesas recentemente. Informa há quanto tempo a carne está assando no fogo e quanto tempo falta para ela ficar no ponto. É possível saber quanto tempo falta para um metal fundir ou um pedaço de madeira pegar fogo.

Criar Fogo

Cria uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por uma vela, isqueiro ou fósforo. Pode criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das palmas do mago ou de qualquer outro local próximo que ele indicar. Essa chama pode atear fogo em materiais inflamáveis ou outros combustíveis.

Controlar Fogo

Controla uma labareda simples, alterando sua forma. Pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar sua mão. Pode mudar uma chama de lugar, fazendo com que ela se desloque sobre uma superfície. Pode mudar uma característica do fogo, como altura, diâmetro, temperatura, cor e luminosidade.

2º Círculo

Entender Fogo

Pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume/tipo de combustível. O mago pode saber o que as cinzas que ele segura originalmente eram antes de queimar. Torna a pele do mago resistente ao fogo ou frio, com IP 2. O mago pode sentir onde está a chama ou labareda mais próxima.

Criar Fogo

Pode aquecer uma barra de metal até ela ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada de contato. Conjura/apaga uma chama de até 1m de altura, ou várias totalizando o mesmo volume, causando um total de 2d6 de dano. Permite acender/apagar até uma centena de velas. Transfere o calor de todo um objeto do tamanho de uma Bíblia para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental.

Controlar Fogo

Afeta ou molda uma ou mais chamas de até 1m de altura, de acordo com a vontade do mago. Pode formar chicotes, tentáculos, espalhar-se pelo chão. Transforma uma tocha em uma espada de fogo. Permite controlar o calor de uma chama, aumentando ou diminuindo em até 50%.

3º Círculo

Entender Fogo

Faz sua pele resistente ao fogo, com 3D de proteção. O mago pode detectar o volume de fogo aproximado em uma região de até 50m de raio. Também pode sentir o calor de uma pessoa, animal ou objeto se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância.

Criar Fogo

Pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria uma bola de fogo de 1m de raio, podendo ser arremessada a até 50m de distância, capaz de causar até 3d6 de dano. Cobre a lâmina de uma arma com labaredas, causando um adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma.

Controlar Fogo

Transforma uma fogueira em uma chuva de pequenas bolas de fogo, que podem saltar a até 10m de distância da fogueira. Cria fogos de artifício ou uma chuva de faíscas a partir de uma tocha. Faz de um círculo de fogo uma pequena prisão, que não queima quem estiver dentro. Pode forçar mentalmente fogos de até 3m de comprimento que atacam vítimas próximas.

4º Círculo

Entender Fogo

Permite ao mago enxergar o calor emitido pelos corpos a uma distância de 100m. Sente quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através do calor de seus corpos. Através de certos rituais, pode descobrir os padrões de temperatura de uma sala ou ambiente.

Criar Fogo

Criar ou extinguir uma chama com quase 3m de altura (capaz de infligir 4d6 de dano). Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo, causando +2d6 de dano. Extingue o calor irradiado por um corpo, tornando-o invisível a detetores de calor. Arremessa uma bola de fogo com até 2m de raio a uma distância de 100m, causando 4d6 de dano em quem for atingido.

Controlar Fogo

Armazena o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. A pedra ficará em brasa, mas armazenando o calor. Se for quebrada, o carvão explode, liberando chamas com até 2m de raio. Cria um círculo de fogo, cujas ondas de calor só se propaguem para dentro ou para fora, fazendo até 4d6 de dano em quem estiver na área.

5º Círculo

Entender Fogo

Permite ao mago conversar com uma fogueira, fazer perguntas e entender as respostas. O mago pode observar locais distantes até 1km dentro de uma chama (requer algum tempo de concentração).

Criar Fogo

Cria uma chama suficiente para queimar um quarto (ou causar 5d6 de dano). Cria uma pequena bola de fogo nas mãos do mago, que pode arremessá-la até uma distância de 200 metros, com 4 metros de raio. A bola explode ao toque, causando 5d6 de dano (divididos como o mago desejar).

Controlar Fogo

Modifica ou molda uma chama equivalente a um cavalo (ou até 5m de altura) na forma desejada. Pode segurar ou roubar o calor de uma chama, para que ela não irradie calor.

6º Círculo

Entender Fogo

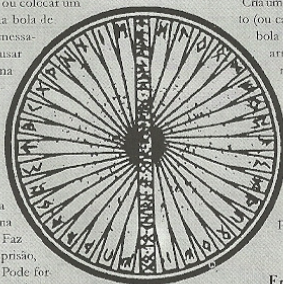
O mago conhece a precisa localização de cada chama maior do que uma tocha em um raio de 1km. Se existirem duas fogueiras próximas, o mago pode enxergar dentro de uma delas e ver o que está nos arredores da outra. Permite a um mago entrar em uma chama do tamanho de um ser humano e sair em outra a até 1km de distância.

Criar Fogo

Cria fogo suficiente para incendiar uma pequena casa. Pode criar chamas tão concentradas em seus dedos, equivalentes a maçaricos ou soldas, fazendo de dano de 6d6. O alcance da bola de fogo é de até 400m.

Controlar Fogo

Controla ou molda fogos do tamanho de um pequeno prédio. Pode criar um guerreiro de fogo (sem alma) do tamanho de um urso (com qualquer forma que o mago desejar) a partir de uma chama existente com 20 PVs, ataque por toque 75/75, causando dano de 3d6.



Caminho Elemental da Água

"Poucos dias depois reinou grande alegria no castelo, uma alegria que se propagou em todo o distrito no mais curto lapso de tempo. Garrell, o mais popular trovador da Atlântida, chegara.

Não havia em nenhum outro país um harão cujas canções atuassem de forma tão comovente e empolgante quanto as dele. Um cavalo cinzento de pelo muito longo, um medalhão de prata e uma lira eram seus únicos pertences. Garrell aproximou-se da fonte principal da cidade, onde a bela princesa Seyfried estava.

Seyfried olhava para as águas calmas da fonte. Um leve brilho cintilante pairava sobre as pequenas ondas que sus movimentos faziam. Dentro da fonte, podiam ver a silhueta de uma vela moça loira de olhos esverdeados. O harão aproximou-se de Seyfried.

- E ela?

- Sim, mas Jecana ela ainda vive na Bretanha...

- O mundo dos mortais. Eu vi.

- Todo ano, nesta época, você aparece.

- E você sabe porque eu venho...

- Ei, como nas últimas duas encarnações, eu falhei.

- Novamente?

- Novamente.

Um momento de pesado silêncio se seguiu. O harão Garrell chorava. As pequenas gotas prateadas que escorrem de sua face perturbam a bela imagem na refletida na fonte.

- Um dia, Seyfried... um dia...

- Meu caro amigo Garrell, não adianta. Ela está além de seu alcance.

Fomos banidos de Paradiópolis para cá e não temos ordens para deixarmos Atlântida em nenhuma hipótese. Meus poderes são grandes, mas Poseidon ainda é o soberano dos sete mares".

Atlântida, de Michael Esbeth

A Magia Arcana da Água

Os magos que trilhavam os caminhos da Água são considerados os magos mais instáveis de todos, pois assim como as marés mudam com a lua, assim mudam seus pensamentos. Os magos da água podem ser serenos como um lago em uma noite de luar ou tempestuosos como um furacão.

Existem três vertentes principais dos caminhos da água. Dois deles ensinados por demônios e um deles desenvolvido pelos anjos. Os principais magos da Água foram os exilados de Atlântida (em especial a imortal princesa Seyfried), os magos da Polinésia, Negucithrall e o patricarca Moisés.

De todos os caminhos, é um dos mais versáteis, respondendo por uma das mais vastas gamas de Rituais disponíveis para os magos de Yamesh. As escolas italianas do renascimento muito contribuíram para o desenvolvimento destes novos efeitos e poções, principalmente quando aliados a outros Caminhos (em especial Humanos).

1º Círculo

Entender Água

Permite ao bruxo ou feiticeira saber o gosto de um líquido apenas tocando o ou descobrir suas propriedades (ponto de fusão, ponto de ebulição, tensão superficial, densidade, viscosidade, PH, opacidade) pelo toque, até um raio de até 10m. O mago é capaz de identificar qualquer líquido através de Rituais bastante simples.

Criar Água

Cria água suficiente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica (Força "embriagadora" 1D). A temperatura da água pode variar de muito fria a muito quente, sem, contudo, ser fria/quente o suficiente para causar danos.

Controlar Água

O mago altera uma propriedade (ponto de fusão, ponto de ebulição, tensão superficial, densidade, viscosidade, PH, opacidade) de um líquido, com fonte ativa de 1D. Entra em uma garoa sem se molhar. O mago pode "lavar o rosto e os cabelos" sem molhar o resto do corpo.

2º Círculo

Entender Água

Escuta ou enxerga perfeitamente debaixo d'água até 25m, em quaisquer condições. Pode descobrir as propriedades de um líquido sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o mago consegue ficar submerso sem respirar (6 minutos).

Criar Água

Cria água ou outros líquidos suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho de água fria em alguém ou para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa, ou até mesmo escorregadia como óleo. Um dos efeitos mais conhecidos deste Círculo consiste em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. Pode criar bebidas.

Controlar Água

Permite mover uma pequena poça d'água de lugar ou fazer um pouco de água subir uma rampa. Molda uma pequena quantidade de água ou outro líquido qualquer conforme a sua vontade. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Muda uma porção de água para vinho, ou de álcool para água (apagando as chamas). Pode entrar em uma chuva pesada sem se molhar.

3º Círculo

Entender Água

O mago nada ou se movimenta normalmente na água (2,5 m/s). A feitiçaria é capaz de respirar normalmente embaixo d'água. Pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos.

Criar Água

Cria uma chuva leve de água em um raio de até 50m, ou um jato de água das mãos (ou outro objeto) do mago. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa Magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um Teste de Constituição para receber ½ dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou. Se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento.

Controlar Água

Cria uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue ou caminhe sobre a mesma. Pode criar barcos ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo d'água com até 10m de comprimento e 1 de diâmetro com Força 3D. Altera as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume (ou equivalente a uma pessoa). Molda um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna. Pode entrar em uma tempestade sem se molhar.

4º Círculo

Entender Água

Sente o corpo de água mais próximo (inclui seres que tenham sangue) num raio 100m. Pode sentir quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através da umidade de seus corpos. Aumenta temporariamente a Força ou Constituição em 2d6 pontos. Pode se movimentar velocemente na água (5 m/s).

Criar Água

Produz água suficiente para alagar uma pequena sala. Pode criar um cone de água das mãos do mago com Força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto.

Controlar Água

Pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água, capazes de afundar uma canoa ou pequena embarcação. Cria um tentáculo de água com até 10m de comprimento e Força 4D. Pode formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura.

5º Círculo

Entender Água

O mago pode conversar com uma lagoa ou rio. Um lago geralmente conhece os peixes, barcos e criaturas que nele estão ou passaram. Cada tipo de corpo d'água possui uma personalidade diferente (a cargo do Mestre). Permite ao mago se movimentar muito rapidamente debaixo d'água (10 m/s). Cria um sonar de raio 200m, com o qual o mago conhece a precisa localização de quaisquer objetos e criaturas.

Criar Água

Pode-se criar uma chuva leve em uma área de 200m de raio, ou uma tempestade em uma área de 100m de raio. É possível alagar ou secar uma casa. Cria quantidades grandes (barris) de diversos líquidos, com vinho ou álcool.

Controlar Água

Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano, com direito a Resistência para ½ dano). Cria uma serpente de água (sem alma) de 3 metros de comprimento a partir de uma poça d'água existente com 10 PVs, ataque por toque 50/50, dano 2d6, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por água. Pode criar barreiras com Índice de Proteção 5 no formato que desejar.

6º Círculo

Entender Água

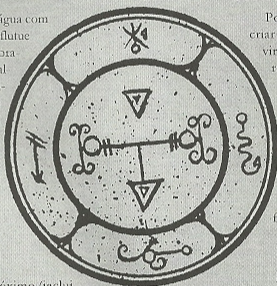
O mago enxerga eventos distantes através de uma fonte, desde que haja água próxima ao alvo. O mago pode criar um campo debaixo d'água onde até 4 pessoas possam respirar normalmente. Pode conhecer a precisa localização de todos os corpos d'água de volume igual ou maior que um balde em um raio de até 1km.

Criar Água

Pode causar uma enchente em um rio, ou quebrar a seca em uma região.

Controlar Água

Pode afundar pequenos barcos, dragando-os até o fundo de um lago. Separa as águas de um lago ou erguer uma barreira vertical de água com até 5m de altura. Pode criar uma serpente de água (sem alma) de 10 metros a partir de uma poça d'água existente com 20 PVs, ataque por toque 75/75, dano 3d6, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por água.



Caminho Elemental do Ar

Johann Weisburg sempre foi considerado uma pessoa estranha. No vilarejo de Hamburg, onde morava, sempre era evitado pelas outras crianças e, às vezes, até mesmo por seus próprios familiares, por seu comportamento estranho e assente.

Johann nunca se lembrava de nada que lhe era dito. Nunca se lembrava de ordenar as vacas, de cozinhar o abriço, nem de nada.

Passava quase todos os dias circulando pelos pastos, brincando com o vento. Meditando. Algumas pessoas diziam que ele conseguia conversar com as tempestades e acalmar os ventos. Eram essas lendas que o mantinham dentro do sistema da vila, onde todos deveriam colaborar. Johann era considerado alguém abençoado; alguém que conhecia os céus e que saberia dizer quando faria sol e quando faria chuva. Mas isso foi antes da Igreja...

Quando a Igreja Católica chegou ao povoado, Johann foi considerado doente e afastado dos pastos e das outras pessoas.

Em uma noite sem lua, um vulto entrou em seu quarto.

O cavaleiro caminhou ao redor de sua cama, sem fazer nenhum ruído, até onde Weisburg estava. O jovem paciente tentou falar mais alguma coisa para o senhor silencioso, mas os sons não saíam de sua boca. Com um gesto delicado, o visitante noturno ergueu sua mão direita e abriu as enormes janelas de vidro do quarto com uma rajada de ar fresco da noite.

Quem é você? - perguntou Johann

- Somos seus irmãos - responderam sem emitir som algum - E viemos salvá-lo da Igreja. Não tenha medo.

Johann se lembrou de ter bebido algum elixir que o cavaleiro lhe ofereceu. Um chá, ou algo assim. O gosto não era forte, mas foi suficiente para fazê-lo dormir. Em silêncio, ambos desapareceram em meio à neblina que surgiu misteriosamente na pequena cidade de Hamburg, em 1507.

O Caminho Arcano do Ar

Os magos que escolheram como Caminho Principal o Ar veneram as forças da tempestade e dos ventos.

Os primeiros magos estudiosos deste Caminho pertenceram à Ordem Luft dos nórdicos, uma das mais antigas escolas da magia na Terra. O poder desse Caminho logo ganhou fama e outras sociedades rapidamente passaram a se ocupar com ele.

São capazes de erguer barreiras invisíveis de ar, mover pequenos objetos com a força dos ventos, controlar os sons e os odores. Seus principais Rituais estão intimamente ligados à natureza humana, pois são capazes de influenciar três dos cinco sentidos mundanos.

Os magos que estudam os Caminhos Arcanos do Ar também possuem certo controle sobre o clima, sobre as chuvas e sobre os céus.

Os caminhos secundários são: Vácuo (Ar+Trevas), Tempestade (Ar+Luz), Fumaça (Ar+Fogo) e Gelo (Ar+Água).

1º Círculo

Entender Ar

Sabe de onde uma corrente de ar está vindo. Tem uma maior sensibilidade às correntes de ar e direção exata dos ventos. A feiticeira é capaz de sentir uma propriedade do ar ou de um vapor (se ele é venenoso ou seu cheiro) em um raio de 10m. Boxerga através de neblina em um raio de 10m.

Criar Ar

Cria ar suficiente para encher um balão de festas ou uma caixa. Pode formar uma neblina com até 10m de raio. Produz efeitos assustadores com a capa do mago.

Controlar Ar

Controla uma pequena corrente de ar suficiente para levantar uma sara ou alguns papéis (Força 1D). Cria um pequeno círculo de ar, suficiente para afastar e impedir a entrada de insetos. Faz um grito parecer duas vezes mais alto.

2º Círculo

Entender Ar

Sente as possíveis rotas que o ar (ou névoas, fumaça) tomou de sua origem até chegar ao mago. Permite identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro). O mago pode passar mensagens para outro mago a até 25m de distância sem outras pessoas escutarem. Pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo ou vozes, em um raio de 25m.

Criar Ar

Cria ou cessa uma pequena brisa. Produz ar suficiente para encher um barril ou um pneu de carro. Lança um jato de ar dos dedos do mago, com Força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas (Força 2D). Pode manter até 50kg flutuando levemente através de concentração. Um livro pode ficar flutuando perante o mago. Pode paralisar uma pessoa (Força 2D).

Controlar Ar

Aumenta ou diminui a voz de alguém. Pode controlar um vento para varrer a poeira do chão. Produz um estalo seco (Força 2D) que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos, caso ela falhe em um Teste de Constituição. Cria uma barreira com Índice de Proteção 2 contra flechas. Pode abrir e fechar portas (desde que não estejam trancadas).

3º Círculo

Entender Ar

Permite à bruxa identificar um cheiro distante. Pode enxergar em fumaça, névoa ou outra manifestação do ar. Um feitiço escuta as palavras ditas por alguém a até 50m de distância, em quaisquer condições, ou passa mensagens para uma pessoa sem que outras escutem. Permite visualizar a dispersão de mínimas quantidades de gases e vapores (o mago "enxerga" um cheiro se espalhando pelo ar). Identifica o padrão de uma voz de uma pessoa.

Criar Ar

Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável. Pode alterar o cheiro do ar (rosas, esterco, vinagre). Pode criar uma pequena ventania. Reproduce o padrão de voz de uma pessoa em um raio de 50m. Produz o som de uma corneta que pode ser ouvida a uma distância quatro vezes maior que uma corneta normal.

Controlar Ar

Cria barulhos ou sons estranhos. Pode criar um redemoinho ou pequeno tufão (Força 3D). Pode ampliar sons (em até 100%) ou diminuir los. Permite criar uma barreira de ar ou vapor sólido, com até 3 pontos de Índice de Proteção. Levita a si próprio ou algum objeto (Força 3D).

4º Círculo

Entender Ar

Escuta perfeitamente as palavras de alguém a até 100m de distância, mesmo sussurrando. O mago pode saber com precisão qual vai ser o clima no dia seguinte. Pode determinar com exatidão as correntes de ar próximas para facilitar a navegação.

Criar Ar

Pode criar uma ventania, com poder suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arquiéres (-40% nos ataques com armas de distância). Era muito utilizado para propelar barcos à vela com grande eficiência. Cria uma cortina de ar. Faz um cavalo levantar. Limita o som de animais, do próprio vento ou de uma máquina (um carro).

Controlar Ar

Permite controlar um vendaval ou um círculo fortíssimo de ventos já existentes ao redor do mago, com poder suficiente para afastar pessoas ou objetos arremessados contra ele. Cria uma nuvem de ar que possibilita ao mago voar com velocidade de até 20m/s. O mago pode roubar as palavras de uma pessoa, guardando-as em um frasco.

5º Círculo

Entender Ar

O mago pode, dentro de um raio de 200m, mover-se na escutidão sem esbarrar em objetos, utilizando o ar para "sentir" os objetos. O mago pode passar mensagens para uma pessoa a até 200m de distância. O mago conversa com o ar, embora ele seja distraído e de memória curta.

Criar Ar

Pode criar um vendaval de Força estupenda (5D), capaz de arrancar árvores do chão, ou vento suficiente para mover nuvens no céu. Faz um cavalo galopar nos céus.

Controlar Ar

Pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao mago voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a outra pessoa a metade dessa velocidade. Cria um elefante feito de fumaça que agüente um homem em seu dorso. Cria um pequeno espão de fumaça capaz de passar por frestas mínimas e capaz de guardar uma imagem ou uma conversa por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater. Ele possui 10 PVs, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por ar.

6º Círculo

Entender Ar

O mago pode passar e receber mensagens para uma pessoa a uma distância de 1km, em quaisquer condições. Pode também ouvir uma conversa à mesma distância.

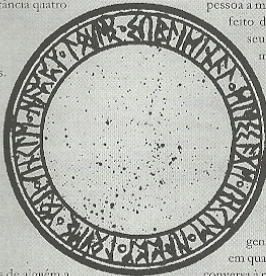
Criar Ar

Pode simular um furacão com até 400m de raio, com Força 6D (suficiente para arrastar um elefante). Cria um coral perfeito de 8 vozes afinadas e diferentes cantando uma melodia de conhecimento do mago. Produz brumas espessas que reduzem a visibilidade a apenas poucos metros em um raio de 400m.

Controlar Ar

Pode formar uma tempestade (em cerca de uma hora). A força da tempestade depende das nuvens disponíveis durante a realização do efeito mágico. Permite ao mago voar com velocidade de até 80m/s.

Conjura um espão de fumaça dos temos distantes de Arcádia, capaz de passar por frestas mínimas e com habilidades simples (esconder-se, por exemplo). Ele entende qualquer idioma que o mago falar e pode interpretar a conversa. Ele também guarda imagens e sons por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater. Ele possui 20 PVs, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por ar.



Caminho Elemental da Terra

Do alto de sua casa na árvore, Peter O Toorney observava a floresta a sua redor. Para os habitantes de sua vila, Peter construiu sua casa na árvore sozinho. Mas o que eles não sabiam é que os gnomos que moravam na floresta o ajudaram.

Ninguém, a não ser ele, conseguia ouvir essas criaturas. Suas instruções precisas, suas dicas e seus mapas desenhados permitiram a Peter construir uma perfeita morada sob as árvores, no centro da Floresta do Norte. Durante a noite, Peter conseguia escutar a música e o brilho das festas do reino das fadas. Não as fadas voadoras, mas os habitantes da terra das fadas, os duendes, goblins, hobgoblins e outras criaturas de seus sonhos de infância.

Peter sempre teve uma afinidade com a terra e as pedras. Seus amigos da Vila de O Toorney, na Escócia, não seriam capazes de entendê-lo. Por isso, ele se refugiava em sua casa na árvore. Em uma noite de verão, um senhor baixo e recusado apareceu para visitá-lo.

O velho senhor explicou para Peter sobre seu dom de controlar a mão terra e se ele não gostaria de juntar-se a eles no reino das fadas. A princípio, Peter ficou assustado com o velho e recusou seu pedido. Dois meses depois, o exército de Vossa Majestade invadiu sua pequena vila, destruindo tudo o que Peter mais prezava. Matando homens e crianças, violentando mulheres e queimando as casas. Nesse dia, Peter estava em uma cidade vizinha, comprando alimentos.

Ao retornar, tomado pela raiva, Peter transformou o líder do pelotão em pedra diante dos olhos assustados dos outros soldados. Quando os guardas tentaram atacá-lo, suas espadas se quebraram em contato com a pele de mármore de Peter e a vila inteira tremou, engolindo os soldados na fúria dos magos de pedra.

Quando a batalha terminou, três guerreiros vestindo armaduras negras com o brasão da Ordem Mármore apareceram na floresta. O velho que o procurara também estava entre eles.

Os caminhos arcanos da Terra

Os magos que escolheram o Caminho Principal da Terra veneram as forças de Gaia e o solo/subsolo do planeta. Seu poder está intimamente ligado à Terra e às forças das pedras e dos minerais. Um mago da Terra vê sua arte como a força que comanda as fundações do próprio planeta.

Um mago petro pode erguer muralhas de pedra, capturar um inimigo em uma prisão, conjurando correntes, armas e lanças. Pode enterrar uma vítima no chão, sufocando-a, ou mesmo construir estátuas de mármore ou granito a partir do nada. Um mago petro de grau mais elevado possui Rituais capazes de criar terremotos e avalanches.

Magos estudiosos do Caminho da Terra colecionam pedras, gemas e cristais diferentes e raros, de modo a sempre aprimorar seus estudos sobre o elemento de sua devoção. Também gostam de espaços fechados e cavernas.

1º Círculo

Entender Terra

Sabe que tipo de pedra, rocha ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente). Ouro não é reconhecido por Magia. O mago pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância.

Criar Terra

Cria/Destrói terra, pedras, barro ou metal suficiente para encher um balde, na forma que desejar. Pode criar uma chave, faca, anel, bracelete ou outros utensílios. Produz um punhado de moedas, mas não de ouro.

Controlar Terra

Pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escadas. Transforma terra em pedra, ou poeira em barro, ou barro em metal. Também conforma uma peça metálica pequena. Faz uma ponta de barro ficar afiada como uma faca e causar 1D de dano. Produz uma barreira de terra ou metal que confere IP 2.

2º Círculo

Entender Terra

Pode "sentir" alguém andando sobre a terra em um raio de 25 metros. Escuta o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra ou tijolos. Determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, mineral ou metálico.

Criar Terra

Cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio). Pode criar uma pilha de tijolos ou um objeto simples como uma espada, machado ou maça. Explode uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 2d6 em 50cm de raio. Pode criar um jarro, garrafa ou materiais de laboratório.

Controlar Terra

Pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó. Amolece tijolos em volume equivalente a um cachorro-médio. Transforma pedra em barro ou vidro. Pode revestir os braços do mago com pedra, dando a ele 4 pontos de Índice de Proteção e um bônus de +2 em dano. Segura uma pessoa com Força 2D.

3º Círculo

Entender Terra

O mago pode sentir se um terreno é ou não firme, sente rachaduras em um prédio ou falhas em sua estrutura. Detecta pontos fracos em vigas ou em armaduras. Sabe se uma arma metálica está corroída ou com sua estrutura comprometida. Sente o que está na terra em um raio de 50m.

Criar Terra

Produz uma lança ou armadura complexa (até cota de malha com Índice de Proteção 3). Cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo mago e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pequenas pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Causa uma brecha em uma parede.

Controlar Terra

Pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 3D, em uma área igual a 2x2m. O mago pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente a 3D. Endurece o braço do mago conferindo bônus de dano de 1d6. Levanta até 100kg de pedra ou metais. Cria uma barreira de terra ou metal com Índice de Proteção 6, ou endurece seu escudo para o mesmo valor.

4º Círculo

Entender Terra

O mago pode "enxergar" pegadas feitas em um chão de terra, pedra, areia ou poeira deixadas há até um dia, em um raio de 200m de onde está. Determina a idade exata de uma pedra ou mineral. A feiticeira é capaz de identificar corretamente qualquer amostra de pedra ou metal. Pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local.

Criar Terra

Cria poeira em um raio de 100m. Constrói uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento. Produz uma chuva de pedras ou pregos em uma circunferência de 2m de raio e dano 4d6. O mago consegue conjurar objetos grandes de metal ou pedra, como armários, cofres, grades, correntes, grandes vidros e outros.

Controlar Terra

Constrói uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Pode criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra na forma de uma estátua com Força 4D e 4 pontos de Índice de Proteção.

5º Círculo

Entender Terra

Conversa com a areia, terra ou pedras (até mesmo estátuas, se essas possuírem cabeça). A terra normalmente gosta de falar, mas possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos.

Criar Terra

Mova terra suficiente para gerar um deslizamento. Pode construir uma parede de pedra ou terra com 2m de altura e até 10m de comprimento, com Força 5D. Cria uma chuva de meteoros a uma distância de até 200m, com 4m de raio e 5d6 de dano. Ergue 5 lanças metálicas do solo apontando na direção do inimigo. Essas lanças fazem 1d6 de dano cada, dobrando no caso do oponente estar correndo.

Controlar Terra

Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Pode moldar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer formato, ou movê-la. Prende uma pessoa em um casulo de terra de Força 5D. Cria um gárgula de pedra (sem alma) de 1,5 metro de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com 15 PVs, ataque por garra 5D/5D, dano 2d6. Índice de Proteção 5, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por terra.

6º Círculo

Entender Terra

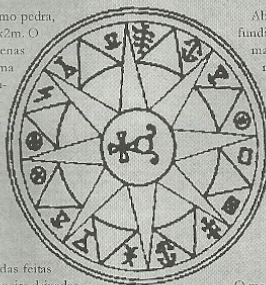
O mago pode tocar a terra e sentir pessoas ou animais caminhando sobre ela, em um raio de 500m, usando uma varinha de visgo. O feiticeiro é capaz de se mesclar à terra, desaparecendo da vista do inimigo.

Criar Terra

O mago pode criar um pequeno terremoto, com Força para derrubar casas e enfraquecer alicerces (6D). Pode, da mesma forma, conter um abalo sísmico. Levanta uma nuvem de poeira inofensiva em um raio de 400m. Cria uma chuva de farpas metálicas cortantes em um raio de 8m, capazes de causar dano de 6d6, com Teste de Resistência para 1/2 dano.

Controlar Terra

O mago pode cavar a terra, criando buracos com 3m de diâmetro e até 10m de comprimento. Desvia balas de suas trajetórias, agindo como IP 6, desviando automaticamente qualquer bala que faria menos de 6 pontos de dano. Cria um gárgula de pedra (sem alma) de 3 metros de altura a partir de um volume equivalente de pedra.



Caminho Elemental da Luz

Selene caminhou lentamente até o centro da caverna iluminada. Dezenas... não, centenas de pequenas fadas iluminavam o interior da gruta onde se encontravam. Luzes brilhantes de todas as cores que se imaginasse, circulando ao redor dos três magos.

Sabnaginn, o mestre dos elfos da terra de baixo estava no centro da gruta. Sua armadura de vidro semitransparente refletia o brilho das fadas, deixando sua figura alta e magra ainda mais imponente. Ingrid, a pequena maga, filha de uma fada com um humano, estava próxima de Sabnaginn, entoando baixinho uma antiga canção élfica. Selene apenas os acompanhava.

No centro da gruta estava um cetro com sete partes e cinco gemas, cada uma de uma cor diferente. Na mesa, doze pedras preciosas, cada uma de um tipo diferente, estavam cuidadosamente colocadas em volta do cetro. Os três acompanhavam as fadas até o centro da gruta.

Quando chegam ao cetro, todas as luzes diminuem e um brilho fraco aparece na mão direita de Sabnaginn, iluminando o local.

- Selene, aqui, na gruta do centro do tempo, eu, Sabnaginn, senhor dos elfos da terra de baixo e defensor da vila de Alcahimatêia, declaro você uma aprendiz dos caminhos do sol e da lua.

O elfo se dirige para o altar, pega com a mão esquerda o cálice e bebe de seu conteúdo amargo. Em seguida, devolve o cálice para o centro da mesa e segura o cetro.

Selene se ajoelha, enquanto Ingrid toma nas mãos uma das pedras preciosas da mesa e a coloca na frente da aprendiz. A pedra fica colocada sobre sua testa e então parece desaparecer, como que absorvida pelo corpo da bela jovem.

- Agora você é uma de nós. Um dia, quando todas as gemas tiverem sido distribuídas, nós poderemos finalmente convocar Lumia para este plano e a senhora das luzes poderá mais uma vez governar a Terra do alto da sua torre de cristal.

A Magia Arcana da Luz

De todos os magos, os especialistas nos Caminhos da Luz são os que mais possuem contatos com as fadas e outros habitantes de Arcádia, pois estes os vêem como aliados. Os elfos e outras criaturas místicas também costumam conversar com os magos.

Durante a Idade Média, a Casa de Chronos foi responsável por diminuir em grande parte os abusos da Inquisição, mantendo infiltrados na Igreja diversos magos de sua ordem.

Outros se deixaram corromper pelos anjos e assumiram uma posição mais defensiva em relação à Cidade de Prata, chegando inclusive a pequenas alianças com os anjos. Muitos magos provenientes dos iluminados (incluindo aí grande parte das escolas iluministas que surgiram no século XIX) derivam seus pensamentos dos grandes filósofos gregos, entre eles Platão, Pitágoras e Magnus Petrak.

1º Círculo

Entender Luz

Visão perfeita. Percebe ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente em 1 ponto a Percepção. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão.

Criar luz

Cria uma luz suficiente para leitura de mapas ou painéis, efeito semelhante à luz produzida por uma vela. Produz um pequeno feixe de luz, uma aura, bolinhas de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações de luz.

Controlar Luz

Pode fazer pequenos truques de prestidigitação. Muda cores de objetos ou afeta outras propriedades visuais. Deixar um pequeno objeto invisível. Faz um objeto parecer estar a alguns centímetros de onde realmente está. A feiticira consegue mudar a cor de seus olhos e cabelos.

2º Círculo

Entender Luz

Percebe detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. O mago pode enxergar pessoas invisíveis ou através de claros de luz. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um Teste de Resistência com 2D de Força contra a ilusão, sem gastar Pontos de Magia). O feiticiero pode filtrar cores de uma imagem, como se estivesse usando lentes coloridas. Pode, também, eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores (esse Ritual é utilizado em conjunto com Magias de detecção).

Criar Luz

Produz um fecho de luz de qualquer cor das palmas do mago semelhante a uma pequena lanterna de mão. Cria uma imagem silenciosa e parada do tamanho aproximado de um barril. Pode criar dezenas de pequenos focos de luz que se movimentam como vaga-lumes.

Controlar Luz

"Mãos mais rápidas que a vista". Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá imediatamente que é uma ilusão). Distorce os sentidos da visão de uma pessoa. O mago pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

3º Círculo

Entender Luz

O mago pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculos ou luneta) até 100m. O mago torna o invisível visível.

Criar Luz

Cria uma imagem, silenciosa e estática, do tamanho de um homem; ou uma imagem móvel do tamanho de um barril. Produz um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa pode ficar cega temporariamente, se falhar em um Teste de Resistência contra Força 3D. Cria uma bola de luz, ou uma aura de qualquer tamanho e cor até 1m além da pessoa ou objeto ao seu redor. Reveste uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6.

Controlar Luz

Faz uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo em um espelho). Pode "borrar" a imagem de uma pessoa ou torná-la translúcida, conferindo Índice de Proteção 3, sem conferir penalidade na Destreza, contra ataques físicos. Apaga completamente a imagem do espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor de olhos, da pele e dos cabelos de uma outra pessoa.

4º Círculo

Entender Luz

O mago é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala, há até 1 hora. O mago é capaz de enxergar através de paredes com até 1m de espessura ou enxerga detalhes semelhantes a um microscópio óptico ou a uma luneta.

Criar Luz

Produz uma imagem com movimento do tamanho de um homem. O mago não precisa se concentrar na imagem. Cria sobre uma pessoa uma ilusão de que essa pessoa é outra criatura, de 25% a 200% do tamanho normal da pessoa. Pode aumentar o dano de uma arma em 2d6 ao torná-la mais afiada, porém ela emitirá um intenso brilho.

Controlar Luz

Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo de um espelho. Deixa um objeto transparente ou o vidro escuro. Faz duas pessoas ficarem invisíveis, ou uma pessoa ficar invisível e se mover. Dobra a luz, permitindo novos campos de visão (olhos na nuca), a até 100m de distância. Permite também uma vista superior, equivalente a 20m de altura do local onde o mago se encontra.

5º Círculo

Entender Luz

Consegue enxergar trechos de Arcádia, ou mesmo Spiritum, seguindo sua luz residual, desde que o mago esteja em um ponto de sobreposição de planos. Pode ver no passado até 1 dia atrás, ou ampliar sem campo de visão para 500m. Consegue rastrear uma pessoa na multidão.

Criar Luz

Produz uma imagem real e móvel de até quatro pessoas com duração de 3d6 rodadas. O mago pode criar uma serpente de luz, com Força 5D. Marca uma pessoa ou objeto com uma aura visível a olho nu apenas pelo mago. Cria uma arma cortante de luz de dano 3d6.

Controlar Luz

Pode alterar a vista de uma sala inteira. O mago consegue amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar). Pode deixar uma pessoa completamente invisível (sem reflexos nem sombra). Cria um fogo-fátuo (sem alma) de 10cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz, com 5 PVs, ataque por energia luminosa 50/20, dano 2d6, Índice de Proteção 2, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por luz.

6º Círculo

Entender Luz

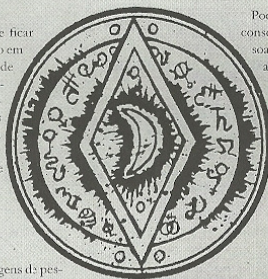
O mago pode enxergar imagens do passado de até 1 semana atrás. Amplia seu campo de visão para 1km. Encontra uma pessoa específica em um bairro. Pode rastrear padrões luminosos ou enxergar uma cena como se estivesse em outro ponto de vista (por cima ou de longe).

Criar Luz

Clarão supernova. Um brilho das mãos do mago cega todos que falharem um Teste de Resistência contra Força 6D em um raio de 8m. Pode criar um arco-íris ou as famosas espadas de fio incandescente (laser).

Controlar Luz

Pode alterar completamente a percepção das pessoas em relação ao ambiente em uma área de até 10x10m. Move a imagem de uma casa em até 10m. Faz um fecho de luz assumir qualquer formato. Pode criar um fogo-fátuo (sem alma) de 20cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz, com 10 PVs, ataque por energia luminosa 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 4, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por luz.



Caminho Elemental das Trevas

Maryjá estava chorando há algumas horas, ao pé da árvore onde seu pai havia sido enforcado. À noite começava a aparecer, mas o cadáver somente seria retirado da forca daqui a alguns dias, para que todos pudessem ver o que aconteceria com os Brucos naquela cidade.

O juiz Klaus Von Meyer declarou a sentença rapidamente e o enforcamento foi ainda mais rápido. Mary foi declarada inocente das ações de seu pai e estava livre de suas influências, mas certamente ninguém gostaria de adotá-la agora. O padre da cidade disse que a Igreja cuidaria bem dela, mas até agora não apareceu.

De longe podia observar a cidade se iluminando. Algumas casas já acendiam velas e lamparinas, enquanto as senhoras colocavam rishis de alho nas portas e janelas para afugentar os maus espíritos da noite. Os sinos da igreja anunciavam sete horas e ninguém veio para relidá-la.

- Mary?

A menina ergue a cabeça e enxuga as lágrimas com a manga de sua camisa. Um vulto alto e magro surge atrás da árvore. Um senhor vestido inteiramente de negro, com botas de cano alto, uma capa preta que lhe chega aos pés e um chapéu pontudo que esconde seu rosto nas sombras.

Como aquele homem veio parar ali? A menina não viu ou ouviu nenhum som e a árvore ficava no alto de uma colina. Certamente teria visto o estranho enquanto ele se aproximava.

- Quem és tu?

- Me chamam de Sr. Kanter e sou um amigo de seu pai.

O estranho se aproxima do cadáver pendurado e arranca um anel de seus dedos. Em seguida, ajoelha perto da criança e coloca-o em suas mãos.

- Tome. Seu pai gostaria que você ficasse com isto.

- Você é da Igreja?

- Não.

O estranho a toma em seus braços.

- Vamos, criança, você tem muito o que aprender antes de retornar a esta cidade. Seu pai foi um grande mago da Ordem das Sombras e, um dia, você também será.

Disse isso e ambos desapareceram sob a luz da lua.

A Magia Arcana das sombras

Os magos das Sombras são os mais temidos de todos os magos especialistas. Seus fundadores possuíam uma Igreja em Arkanun denominada Templo de Tsolyanu, baseada nos cinco Impérios das Trevas.

A Magia das Trevas é a que mais atrai criaturas sobrenaturais e mortos-vivos, junto ao Caminho de Spiritun e Arkanun, devido a sua alta carga de energia negativa e de Rituais ligados à morte e ao comando dos mortos. Alguns demônios e vampiros estão entre os altos postos de cardeais e bispos da Igreja de Tsolyanu na Terra.

O controle das trevas só pode ser feito se houver escuridão suficiente para a realização da Magia, caso contrário, o efeito gerado será enfraquecido pela luz.

1º Círculo

Entender Trevas

O mago enxerga bem melhor no escuro, mesmo sem o uso de Magia. Adapta-se muito mais rápido à falta de luz. Com um efeito mágico, pode enxergar perfeitamente no escuro, até uma distância de 10m.

Criar Trevas

O mago é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho de uma sombra em até 25% do seu tamanho, tornando-a mais agressiva, afastada ou o que desejar em termos de forma. Truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas, até mesmo impossíveis podem ser criadas). Pode mudar a forma da sombra de um objeto escolhido.

Controlar Trevas

O mago consegue controlar sua sombra, fazendo movimentos simples ou tomando-a assustadora. Pode mover coisas reais utilizando sombras, com Força suficiente para mover 25kg (Força 1D). Faz seu rosto ficar mais sombrio e assustador, envolto pelas Trevas.

2º Círculo

Entender Trevas

A bruxa consegue esconder-se com muita facilidade em ambientes escuros, puxando as sombras como se elas fossem um véu sobre seu corpo. Ela pode se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras.

Criar Trevas

Pode aumentar a intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. O mago consegue expandir ou reduzir as sombras geradas por um objeto em até 50%. Deixa uma caixa, um manto ou capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro.

Controlar Trevas

Pode fazer a escuridão tornar-se sólida, com Força igual a 2D. O mago consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-se mais forte (o mago recebe um bônus de +2 para dano). Cria tentáculos ou outras formas de sombra com Força igual a 2D, capaz de detubar ou mover pequenos objetos. Distorce ou aumenta uma sombra próxima. Faz com que aparelhos eletrônicos pareçam quebrados ao ocultar seu funcionamento (uma TV parece estar queimada).

3º Círculo

Entender Trevas

Enxergar normalmente na mais completa escuridão, a até 50m. O mago fica totalmente invisível nas sombras, mas ainda pode ser atingido por objetos físicos.

Criar Trevas

O mago consegue duplicar de tamanho sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo a sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de uma rede ou teia de aranha, com Força 3D. Puxa as sombras próximas e envolve o mago em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria e assustadora.

Controlar Trevas

O mago consegue controlar tentáculos, imagens ou mesmo guerreiros feitos de Trevas, com Força capaz de eguier um ser humano (3D). Pode criar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma poderosa aura negativa e fica capaz de drenar força vital do oponente, aumentando o dano em 1D6. Cria uma capa defensiva com Índice de Proteção 3 contra ataques físicos.

4º Círculo

Entender Trevas

Pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. A bruxa consegue enxergar no escuro a até 100m.

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma sala ou, em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for uma arma, como as famosas Espadas Sombrias, causa dano de até 2d6. Envolve com sombras um inimigo deixando-o com penalidade de 4 pontos em um Atributo Físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse sob um guarda-sol.

Controlar Trevas

Envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escuro quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao mago quadruplicar as dimensões de sombras ao seu redor, em um raio de 2 metros. As bruxas conhecem Rituais capazes de infligir dano em uma pessoa através de sua sombra, ou métodos de roubar ou modificar permanentemente a sombra de uma vítima.

5º Círculo

Entender Trevas

O mago consegue tocar o plano de interseção entre Spiritum e Tenebras e mesclar-se às sombras que existam ao seu redor, sendo capaz de se transportar a uma distância de até 50m. O mago pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por pequenas frestas (essa é uma forma que recebe dano de fontes luminosas, sendo, portanto, um pouco arriscada para o mago). Ele pode conversar com as sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o mago.

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma área igual a um raio de 200m, ou para deixar uma área de 4m de raio escura como tinta nanquim, sendo apenas o mago capaz de ver seu interior. Abre um "buraco" no tecido do espaço capaz de absorver até 400kg. Uma pessoa pode ser arrastada para dentro de um sombra, ficando completamente invisível.

Controlar Trevas

Pode "solidificar" as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Cria tentáculos que, somados, tenham 5D de Pontos de Vida e 5D de Força para atacar os inimigos.

6º Círculo

Entender Trevas

O mago consegue tocar o Reino Escuro de Spiritum e penetrar na escuridão, sendo capaz de se transportar até outro ponto imerso em sombras, cerca de 400m distante. O mago enxerga na escuridão total, mesmo que criada pelo Caminho das Trevas.

Criar Trevas

Escurece uma área igual a 400m de raio, ou deixa em total escuridão (cor de nanquim) um raio de 8m. Pode fazer sua sombra se tornar uma cópia exata de seu corpo, nos mínimos detalhes. Cria um enorme "buraco" no tecido do espaço capaz de absorver até 800kg ou 8 pessoas.

Controlar Trevas

O mago pode arrastar uma pessoa consigo para o Reino de Escuridão Total criado pelo próprio mago dentro de Spiritum, com capacidade de 800kg. O mago consegue criar um demônio das Sombras com 10 PVs, ataque por energia negativa (toque) 70/40, dano 3d6, Índice de Proteção 3, recuperando 1 PV para cada ponto de dano que seria aplicado por trevas.



Caminho Natural das Plantas

"Doce, doce... quatorze!"

Finalmente estavam todas as ervas e medicamentos em seus respectivos lugares. Samaninha sorriu, enquanto olhava para a lua cheia.

Seu trabalho estava finalmente realizado. Agora poderia dedicar-se à tarefa pela qual havia sido paga.

Preparou a mistura de ervas, colocou-a em um pequeno frasco aberto, ao lado da mesa de pedra na qual estava um cadáver retorcido, filho assassinado de um poderoso empresário francês.

Colocou a pequena caixa com os instrumentos cirúrgicos ao lado do corpo, enquanto recitava alguns versos antigos. Depois, voltou-se para o cadáver e o cumprimentou.

A noite seria longa...

O controle das Plantas só pode ser feito se existirem vegetais e plantas suficientes para a realização da Magia, caso contrário, o efeito gerado poderá ser mais fraco do que o esperado.

Algumas Plantas Místicas

Visgo: o visgo é a única planta que não pode ser afetada por nenhum tipo de Magia conhecida. Considerada sagrada pelas wiccas e pelos druidas, que utilizam-se de pequenas folhas de ouro para cortá-lo; foi esquecido pelos deuses da Magia e tornou-se literalmente imune a qualquer tipo de Ritual (exceto Magias wicca).

Lótus: o uso de lótus foi estudado pelos sacerdotes de Ísis e Osíris ainda no antigo Egito e, quando utilizada em Rituais, facilita muito a percepção astral, o controle de espíritos e outras Magias relacionadas com Spiritism e Parapsicologia, principalmente em relação aos deuses egípcios e hindus.

Milho: símbolo da vida entre os astecas, maias e incas, era cultivado na América e possui grandes qualidades místicas, sendo muito utilizado como fetiche em Rituais de afastar demônios ou espíritos das trevas.

Verbena: considerada como a planta da noite, é muito utilizada em poções e venenos místicos, principalmente pelos feiticeiros europeus.

Rosa: as vermelhas são efetivas em Magias que envolvam vampiros. O espinheiro é usado em Rituais de proteção contra lobisomens e vrkolaks. As rosas brancas fazem o mesmo efeito em relação a espíritos.

Tabaco: utilizado na forma de charutos, é muito usado por necromantes e asma, principalmente pelos magos do Voodoo e da Santeria na conjuração e controle de espíritos.

Vinhas: as árvores sagradas do vinho eram respeitadas em honra ao deus Baco e são consideradas sagradas em Arcadia e em todas as regiões com influência das fadas.

1º Círculo

Entender Plantas

Sabe o gosto de uma fruta ou verdura, ou cheiro de uma planta pelo toque. Sente uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Sabe, com exatidão, que tipo de planta o mago está tocando (depende do fetiche utilizado). Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes.

Prepara pequenas poções e elixires com plantas, para curar dores de cabeça, resfriados e doenças comuns.

Criar Plantas

Cria uma pequena planta específica ou uma fruta. Produz um objeto pequeno de madeira esculpida. Cria algumas folhas de papel, de qualquer tipo. Permite ao mago conjurar um buquê de rosas (ou outras flores quaisquer).

Controlar Plantas

Muda a cor, forma ou cheiro de uma flor, fruta ou outra planta. Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou então muda completamente sua forma. Pode criar espíritos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o mago toque.

2º Círculo

Entender Plantas

O mago se orienta melhor na floresta (não anda em círculos). Permite ao mago saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Tem o conhecimento sobre ervas medicinais e chás alucinógenos que auxiliam em viagens astrais.

Criar Plantas

Pode criar um buquê de flores gigante de qualquer tipo que o mago conheça, ou um banquinho, um taco de beisebol, uma cadeira, uma escada afiada ou outro objeto. Cria uma pequena árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (a árvore permanecerá na terra durante 366 rodadas, ou uma cena, desaparecendo em seguida), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno caderno.

Controlar Plantas

Pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Faz um arbusto se mover, ou um galho sacudir (ou mesmo atacar um oponente). Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com até 1,5m de altura. Permite endurecer uma folha de papel até que ela fique com a mesma resistência de madeira.

3º Círculo

Entender Plantas

Permite ao mago conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o mago precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o mago de onde estará a planta que ele quer. Percebe diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. O mago pode desenvolver elixires, fragâncias, remédios ou poções maldicas a partir de ervas e plantas comuns.

Criar Plantas

Permite criar árvores ou mais suficiente para encher uma pequena sala (3mx3m). Cria de uma terra fértil cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Produz objetos de madeira grandes (uma porta, uma lança, uma chuva de flechas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio.

Controlar Plantas

Pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, dobrar-se ou mesmo se partir. Faz uma árvore se movimentar, seguindo ordens do mago. Desvia flechas de madeira e arrebatra trancas e portas de madeira.

4º Círculo

Entender Plantas

Conversa com plantas e com árvores. As plantas tendem a ter problemas em descrever ações que impliquem em movimento, pela sua própria natureza estática. Faz com que o mago não escorregue em uma superfície coberta de limo, podendo caminhar, ou até mesmo correr sobre superfícies desse tipo.

O mago possui um entrosamento tão grande com a floresta que pode sair correndo de olhos fechados (literalmente) dentro de uma mata fechada sem medo de tropeçar.

Criar Plantas

Produz uma muralha de espinheiros, com até 2m de altura por 5 de largura, ou suficiente para preencher um corredor ou sala. Conjura uma árvore de qualquer tipo com até 3m de altura (desde que tenha terra suficiente para sustentar suas raízes) ou um cesto cheio de frutas. Cria do chão uma barreira de lanças afiadíssimas, capazes de segurar uma cavalaria. Cria ou conjura objetos de madeira com até 200kg.

Controlar Plantas

Faz uma corda de vime se transformar em madeira de lei; pode estacalhar um capado, fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vítima (dano 1 PV por farpa, 4x6 farpas). Deixa o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

5º Círculo

Entender Plantas

Permite ao mago saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isso inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Esses objetos (com exceção do visgo) podem ser convencidos a desviarem suas rotas e não acertarem o mago.

Criar Plantas

Pode criar uma barreira de lanças naturais, de plantas venenosas, ou uma gigantesca Venus-Flytrap (planta carnívora) com 2m de altura; cobre uma superfície grande com limo escorregadio. Cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (até 400kg se imóvel).

Controlar Plantas

Pode mudar a forma de uma árvore com até 3m de altura. Faz com que uma árvore de até 200kg movimente-se como se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do feiticeiro que a controla (essas árvores guerreiras são chamadas *arantí*).

6º Círculo

Entender Plantas

O entrosamento do feiticeiro com a floresta é tão grande que ele é capaz de localizar um tipo específico de planta em um raio de 400m. Em conjunto com o Caminho Humanos, o feiticeiro pode literalmente mesclar-se às árvores e aos arbustos de uma floresta.

Pode "escutar" e "ver" através de plantas que estejam em uma sala, como bousais ou plantas ornamentais.

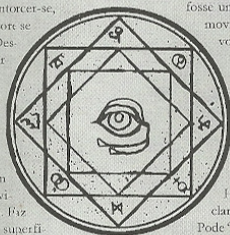
Criar Plantas

O mago pode conjurar pequenas quantidades de especiarias raras, condimentos valiosos ou venenos de origem vegetal poderosíssimos. Em combinação com o Caminho dos Humanos, permite ao mago viver sem se alimentar por grandes períodos de tempo (através da fotossíntese).

Permite ao mago conjurar vapores alucinógenos, baseados em plantas naturais, suficientes para influenciar todas as pessoas que estiverem dentro de uma sala. Junto ao Caminho de Spiritum, pode criar barreiras espirituais que impedem a passagem de espíritos, através de plantas ou vegetação.

Controlar Plantas

Pode moldar o interior de grandes carvalhos para que formem pequenas cavernas ou residências onde o mago pode se hospedar por curtos períodos de tempo, ou fazer com que todas as árvores de um bosque movimentem-se de maneira a ajudar a apagar um incêndio. Também pode deixar a madeira mais resistente a incêndios ou fogueiras.



Caminho Natural dos Animais

Havia alguns dias que Frederick caminhava pela floresta. Sentia o cansaço em seus pés, mas precisava continuar.

O encontro com os elfos negros havia sido plenamente satisfatório. Quem poderia imaginar que justamente eles estivessem com o unicórnio desaparecido? E, sabe-lhe, se não tivesse acreditado em suas próprias cartas de tarot, Frederick nunca teria conseguido barganhar-lo por tão pouco. Sua experiência com o Caminho dos Animais também fora decisiva no teste final que os elfos haviam proposto.

Mas tudo isso era passado agora. O importante era voltar para sua cidade o mais rápido possível, sem perder mais tempo.

Arrastando a nobre criatura por uma coleira enfeitada (porque somente mulheres puras conseguiriam montá-la), Frederick assistiu uma pequena vila na base da montanha.

"Uma vila" - pensou - "que estranho... não me lembro de ter passado por ela no meu caminho para a caverna dos elfos negros".

Abriu sua mochila e retirou com um pouco de dificuldade o velho mapa que havia feito e verificou todas as possibilidades... até que finalmente percebeu que a vila que estava à sua frente não existia.

Pelo menos, não na Terra...

A Magia Natural dos Animais

O Caminho dos Animais inclui principalmente a conjuração e controle de animais (domesticados ou selvagens). Para afetar monstros, criaturas extraplanares ou místicas, é necessário a combinação de *Animais* + *Metamagia*.

Da mesma forma, para assimilar poderes ou características dos Animais, o feiticeiro necessita do conjunto de *Animais* + *Humanos* (Foco 2 para apenas uma parte do corpo, Foco 3 para o corpo inteiro e Foco 4 para afetar outros Personagens).

Este Caminho inclui o chamado de tais criaturas, quando a situação permitir, ou simplesmente a conjuração mística através de pentagramas e círculos de conjuração. Animais não são criaturas mutáveis e o uso deste Caminho aliado aos Caminhos Elementais podem eventualmente alterar a forma de um animal, ou até mesmo destruí-lo ou mutilá-lo permanentemente.

Apesar disso, se os Rituais e feitiços forem executados corretamente, a conjunção do Caminho dos Animais e dos Caminhos Elementais pode gerar combinações fascinantes (e ao mesmo tempo perigosíssimas) como salamandras que comem fogo (*Animais* + *Fogo*), cavalos que podem andar sobre as águas (*Animais* + *Água*), javalis com pelos metálicos (*Animais* + *Terra*), cobras venenosas que deslizam pelo ar (*Animais* + *Ar*), tigres invisíveis (*Animais* + *Luz*), panteras negras que conseguem se mesclar às sombras (*Animais* + *Trevas*), entre outras combinações. Basta ter os Rituais corretos, os feitiços adequados, conhecimento dos versos arcanos para cada transformação e um pouco de paciência.

1º Círculo

Entender Animais

Deixa a pessoa mais suscetível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao mago sentir o estado de espírito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O feiticeiro consegue obter uma imagem mental de um animal se segurar um pedaço dele (uma pata, um pelo, uma pena). O mago é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte está segurando.

Criar Animais

Cria alguns insetos ou outros animais pequenos, cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru, ou outra pele de animal. Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou várias pomboas de dentro de um lenço.

Controlar Animais

Altera o gosto de um pedaço de carne; transforma carne crua em venenos, borboletas, outros insetos ou um pequeno animal em outro. A bruxa é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal.

2º Círculo

Entender Animais

O mago é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço do couro (desde que o mago conheça o tipo de animal em questão, caso contrário, ele não conseguirá identificar o animal). Sente a direção do animal mais próximo de determinada espécie. A feiticeira consegue enxergar através dos olhos de um animal.

Criar Animais

Pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que o mago conheça, cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, venenos e insetos. Conjura um animal maior, como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (até 50kg).

Controlar Animais

Altera uma característica física do animal (cor dos olhos, pelo, manchas, garras). Controla um animal de tamanho maior (até 50kg). O animal poderá obedecer ordens complexas e até mesmo atacar um oponente, mas não obedecerá ordens que causem sua destruição direta. Pode transformar um animal pequeno em outro animal por um curto período de tempo.

3º Círculo

Entender Animais

Permite conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. A maga é capaz de enxergar através dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana da feiticeira (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo). O bruxo pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros.

Criar Animais

Cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande como um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro são bernardo ou outro animal (até 100kg); ou os destrói (dano 3d6). Somado a *Humanos 3*, o mago pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes de um tubarão, o veneno de um escorpião).

Controlar Animais

Controla animais maiores (até 100kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em até 100% para mais (desde que não ultrapasse 100kg) ou encolher em até 50% para menos. Faz um animal ficar com um medo incontrolável do mago. Mantém o controle físico total de um animal pequeno e aliado à Forma Entender, permite ao mago literalmente tomar o corpo do animal em questão.

4º Círculo

Entender Animais

O mago é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as últimas horas (quanto mais distante do homem, mais difícil e confusas as imagens se tornam). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer.

Criar Animais

Cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal até um máximo de 200kg), ou os destrói (dano 4d6). Em conjunto com o *Caminho Humanos*, permite ao mago transformar-se em animais como leão, cavalo, lobo ou tigre; ou aproveitar poderes específicos deles, como garras, mandíbulas, venenos, ferretes, presas, chifres, cascos e outros.

Controlar Animais

Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em até 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "punir" um animal, fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado).

5º Círculo

Entender Animais

Pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer ao mago. A bruxa escuta através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele o tiver). O mago pode formar um simulacro temporário, dominando completamente um animal médio.

Criar Animais

Através dos círculos e pentagramas, conjura um grande animal como um tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo um búfalo (até 400kg) para defendê-lo.

Controlar Animais

Altera um animal para o seu "lado negro", transformando-o em uma besta assassina (precisa possuir a Forma Entender para poder controlá-la depois desta modificação). Pode transformar um animal em outro, dentro do limite máximo de pesos e tamanhos. Com o auxílio de *Metamaga 4*, pode modificar a forma física de um animal, criando ou conjurando aberrações como leões de 6 patas (muito utilizado pela Ordem Mármora), macacos com asas, lobos de duas cabeças, aranhas verdes com 50kg, cobras aladas, javalis com pelos metálicos afiados como navalhas (com o *Caminho Terra*) e outros.

6º Círculo

Entender Animais

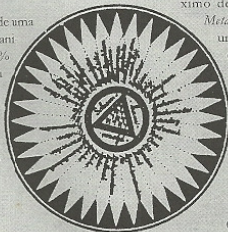
O feiticeiro pode sentir a presença de alguns tipos de animais na região (até 8 espécies diferentes em 1.600m de raio). O mago pode chamar animais de espécies diferentes (até 4) e conversar simultaneamente com todos eles.

Criar Animais

Pode destruir o pelo de um animal, irritá-lo, provocá-lo ou acariá-lo a grande distância (1.600m). Junto ao *Caminho Humanos*, permite ao mago ficar com a Força equivalente à de um urso (FR 6D). Conjura um cavalo de guerra treinado, um gorila ou um tigre siberiano, que pode defendê-lo no máximo de suas habilidades durante um curto período de tempo (3d6 roldadas). Cura permanentemente um animal ferido ou doente em até 3d6 PVs.

Controlar Animais

Permite ao mago controlar um grande animal (do tamanho de um camelo ou urso), ou um grupo de animais (desde que não exceda 400kg). Transforma um animal em outro (até um máximo de 800kg). Junto ao *Caminho do Ar* pode tornar um grande animal alado. Junto ao *Caminho da Luz*, pode torná-lo invisível.



Caminho Natural Humano

O Caminho Natural Humano lida basicamente com o corpo, a mente e o espírito humano (diferente do Caminho de Spiritism, que lida com os espíritos livres).

Os humanos estão tradicionalmente divididos na Cabala como Espírito, Corpo e Mente.

Entender Humanos trabalha com o espírito humano e lida com Rituais relacionados ao entendimento de línguas, emoções, sentimentos, ligações arcanas e outros.

Criar Humanos lida com a carne e o corpo humano, Rituais de regeneração, modificação de aparência, membros extras e outras modificações carnis. É a base para todos os Rituais de transformações envolvendo outros Caminhos de Magia.

Controlar Humanos lida com a mente, envolvendo Rituais de controle mental, ilusões baseadas em alucinações, comandos mentais, telepatia e outras.

1º Círculo

Entender Humanos

O mago aumenta seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, como peso, altura, idade, cor de cabelo ou se a vítima está com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do mago para passar uma informação falsa). Com apenas um olhar direto nos olhos da vítima, o feiticeiro é capaz de avaliar suas emoções e reações, além de prever alguns movimentos (aumentando assim suas chances de uma conquista em um bar). Pode colocar uma idéia em uma pessoa, como fome, medo, pressa, cansaço, dúvida ou preocupação.

Criar Humanos

Altera pequenas características (cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Ao contrário do Caminho da Luz, essas mudanças são físicas e não ilusórias. Pode modificar uma pequena parte de um ser humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, sobrecelhas, formato e comprimento dos dedos, tamanho dos membros, dos dentes).

Controlar Humanos

Hipnotismo básico com relógio ou pêndulo. Aumenta a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso. Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (como gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente da pessoa (para buscar fatos públicos e notórios, como nome do pai/mãe, cachorro, endereço e outros). Se por um acaso a vítima não pretendia divulgar essas informações para o mago, um Teste de WILL vs. WILL é necessário.

2º Círculo

Entender Humanos

O mago pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. O mago sente as emoções básicas que uma pessoa está sentindo: angústia, medo, alegria e tristeza; aumenta, modifica ou diminui algumas dessas emoções.

Criar Humanos

Remove manchas e pintas ou apaga cicatrizes por um período curto de tempo. O mago pode alterar os olhos para enxergar no escuro por um tempo; distorce ou deforma a pele do rosto de uma pessoa; muda discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de Magia deve ser armazenado). Remove ou altera uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo, se quebrou algum osso ou se danificou algum órgão interno.

Controlar Humanos

Faz uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo (por exemplo, que o gosto de uma cebola é igual ao gosto de uma maçã). Comando: o mago pode gritar uma ordem para uma pessoa e ela (caso falhe o Teste de WILL) obedecerá ao mago.

3º Círculo

Entender Humanos

Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com o mago (isso não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao mago entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela está mentindo, por exemplo). Decifra e interpreta corretamente uma caligrafia.

Criar Humanos

Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (esse valor como base pode ser aumentado com uso correto de sombras ou maquiagem). Molda carne como se fosse argila.

Controlar Humanos

Pode controlar uma pessoa mentalmente. Para isso, deve poder olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando. Alguns poderes afetam lembranças e a memória.

4º Círculo

Entender Humanos

Compreende uma língua estrangeira, observando a conversas de outras pessoas. Entende uma linguagem de sinais. O mago pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Existem Rituais capazes de marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado, o mago pode identificar o indivíduo mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. A feiticeira é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (um estádio lotado, por exemplo) até um raio de 100 m.

Criar Humanos

Pode deixar uma pessoa mais forte, rápida ou ágil (aumenta em 1d6 um Atributo Físico temporariamente), ou criar unhas afiadas, capazes de causar dano grave (até 1d6) mudar o formato dos dentes. Altera o peso e a altura de uma pessoa ou de si próprio, para 200% ou para 50% do valor original. É a base para qualquer mudança corporal envolvendo outros caminhos no corpo do próprio mago.

A partir de Criar Humanos 4 e de outro Caminho Elemental com Focus 4, pelo menos, o mago pode alterar seu corpo ou parte dele para um outro elemento. Os Rituais mais comuns são: Pele ígnea (Fogo), Transformação aqua (Água), Pele de mármore (Terra), Forma de vapor (Ar), Invisibilidade contínua (Luz) e Mesclar-se às sombras (Trevas). Também pode ser utilizada em conjunto com os outros Caminhos Naturais para permitir ao feiticeiro que se transforme em plantas ou animais, ou adquirir parte de suas características (asas, brânquias ou garras).

Controlar Humanos

Permite ao mago implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre-humanas ou fique paralisada. É a base para qualquer Ritual que envolva dominação mental de outra pessoa, seja através de contato olho-a-olho, seja através de objetos ou em conjunto com outros Caminhos de Magia. Um Teste de WILL vs. WILL sempre é permitido.

5º Círculo

Entender Humanos

Determina a localização de uma pessoa que o mago conheça, até um quilômetro de distância. O mago pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas bruxas, assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos

Pode moldar a carne humana em pequenos pedaços como se fosse argila ou mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando e torcendo-os. Cria um homúnculo (uma criatura disforme de 10cm de altura que sai da boca do mago e o obedece cegamente). É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosa (junto a outros Caminhos), como metade humano e metade cavalo, cobra, aranha, escorpião, leão e outras.

Controlar Humanos

Controle de uma pessoa apenas pelo toque. A pessoa pode ficar sob o controle do mago por até uma hora e tem direito a um Teste de WILL a cada outra hora. O mago pode criar uma aura de paz e tranquilidade em volta de sua pessoa. Controla simultaneamente até 2 pessoas ou divide seus pensamentos de forma a realizar simultaneamente duas tarefas (como ler dois livros ou lutar e resolver um problema de matemática ao mesmo tempo).

6º Círculo

Entender Humanos

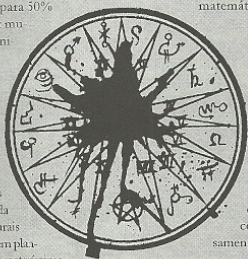
Determina a precisa localização de uma pessoa que o mago conheça, até 400m de distância, ou duas pessoas em 200m e assim por diante (muito útil em combates contra grandes grupos, onde o mago precisa saber com certeza onde estão seus colegas). Permite uma conexão espiritual entre quatro pessoas, de modo que todas compartilhem sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos

Permite ao mago deformar o próprio corpo, ou modificá-lo de maneira que obviamente o mataria, como abrir a caixa torácica com as mãos e guardar objetos em seu interior; dobrar os braços e pernas na direção errada sem sentir dor; sofrer dano, ou mesmo girar em 180º seu pescoço. Também permite à feiticeira criar novos pares de braços, pernas ou outros membros (exceto a cabeça), criar novos dedos ou deformar os existentes de maneiras inumanas, criar espinhos, chifres e protuberâncias de ossos afiados, caudas vestigiais, membranas dactilas e asas planadoras tanto no seu próprio corpo como no de outras pessoas.

Controlar Humanos

Controle de multidões. Permite ao feiticeiro comandar simultaneamente até 4 pessoas, sincronizadas como se apenas uma mente as comandasse e capazes de realizar ações independentes, ou dividir sua própria mente em quatro partes, sendo capaz de realizar simultaneamente uma tarefa física e três mentais (mas não pode realizar Magias). Cria um laço espiritual com um grupo de até 8 pessoas.



Caminho Arcano de Spiritum

O terceiro grupo de Caminhos de Magia é chamado de Arcanos Negros, porque geralmente estão associados aos feiticeiros do lado "negro" da Magia; aqueles que se utilizam dos poderes proibidos em benefício próprio ou para a destruição de seus semelhantes.

Nos períodos antigos, os demonologistas foram caçados e destruídos tanto pelos anjos quanto pelos demônios e pela Igreja. Considerados um perigo onde quer que estivessem, os magos estudiosos dos Arcanos Negros mantinham sua arte como a mais rara e secreta de todos os Caminhos de Magia.

O Plano Astral

O Plano Astral também pode ser afetado através deste Caminho de Magia. Viagens astrais fazem parte do Caminho Entender Spiritum/Humano, bem como Rituais que envolvam o cordão de prata, as Orbes e os reinos dos pensamentos mais elevados, próximos a Paradisia.

Comunicação astral, manipulação direta de Formas-Pensamento e certos tipos de clarividência (impressões psíquicas, ligações arcanas e outras) são possíveis de serem desenvolvidas.

O Sonhar

Os Reinos dos Sonhos também podem ser acessados através destes Rituais, bem como seus habitantes podem ser conjurados dentro de situações específicas. Os sonhos pertencem a uma região próxima de Spiritum, que tangencia a Terra em inúmeros pontos e regiões. Muitos portais para os Reinos dos Sonhos são abertos utilizando-se *Spiritum* e *Metamagia*.

As criaturas de sonhos (e de pesadelos) podem ser acessadas através deste Caminho, mas com alguma dificuldade, pois o Sonhar está apenas conectado a Spiritum, não sendo exatamente uma parte dele.

Arcádia

O reino das fadas e das criaturas mitológicas. Arcádia constitui a primeira Arcádia com a ajuda de seu pai Zeus e colocou nela todas as criaturas das antigas mitologias, incapazes de sobreviver na Terra após a era da razão. A Nova Arcádia é mais simples de ser alcançada (*Entender Spiritum* e *Metamagia* 4-5) enquanto a Velha Arcádia requer Rituais mais poderosos e complexos (*Entender Spiritum* e *Metamagia* 6-7).

O Caminho de Spiritum pode ser usado para conjurar os habitantes de Arcádia, mas sempre com grandes redutores, pois esse plano já está quase separado da Terra centro da Terceira Orbe. Criaturas como os centauros, faunos, ninfas e ciclopes podem ser conjurados com grande dificuldade. Criaturas como unicórnios, dragões e quimeras necessitam de círculos com vários magos para se ter uma chance de sucesso.

1º Círculo

Entender Spiritum

Permite ao mago sentir a presença de espíritos que estejam por perto, mas não terá certeza sobre o tipo do espírito. O mago pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a última imagem que o olho do morto enxergou ou utilizar os Rituais de comunicação dos Tabuleiro de Ous. Possibilita ao mago sentir as emanções da Terra (Feng-Shui) e as linhas de energia espirituais, através de pendúlos.

Criar Spiritum

Conjura um pequeno espírito ou elemental, como no Ritual de costurar a boca de um sapo com uma foto da vítima dentro ou os Rituais mais simples do Voodoo, incluindo os Rituais mais comuns envolvendo bonecos conectados à vítima.

Controlar Spiritum

O mago é capaz de comandar pequenos espíritos de animais ou criar pequenos efeitos *poltergeist* (Força 1D). Ajuda a acalmar um espírito menor. A feiticeira pode criar um "corpo fechado", ou seja, uma proteção de 1D contra efeitos criados por Spiritum.

2º Círculo

Entender Spiritum

Urím e Tumim, duas pedras, uma branca outra preta respondem, uma vez por semana, uma pergunta de sim ou não, ao se pegar uma delas, de dentro do saco, sem ver. A bruxa escuta os espíritos antigos das florestas. Estes Rituais eram usados pelos sábios na antiga Grécia, para escutar os espíritos dos antigos filósofos e escritores.

Criar Spiritum

Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques como apagar velas, mexer objetos e criar pequenos sons. Cria um objeto Forma-Pensamento no Plano de Spiritum. O mago pode fazer com que sua voz seja ouvida no plano de Spiritum até uma distância de 25m.

Controlar Spiritum

Conjura, através de pentagramas, o espírito de um animal ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo, ou um elemental de 2D (em conjunto aos Caminhos Elementais). O mago pode tocar um espírito, ou mover objetos no reino Astral e Espiritual.

3º Círculo

Entender Spiritum

Conversa com os mortos. O mago é capaz de fazer três perguntas a uma pessoa que esteja morta há até um mês e um dia, mas nada garante que o morto responderá corretamente às perguntas. As perguntas devem ser respondidas com "Sim, Não e Irrelevante". Leitura de Auras. O mago é capaz de entender uma emoção básica de um espírito. Viagem astral.

Criar Spiritum

Permite ao feitiçeiro controlar um elemental de até 3D. Convoca uma fada ou criatura semelhante, mas apenas com uma pequena chance de a entidade de Arcádia responder ao chamado. A bruxa consegue projetar sua voz em Spiritum a uma distância de até 50m. Este é o Ritual básico para qualquer Ritual de criação de amuletos ou objetos mágicos baseados no aprisionamento de espíritos.

Controlar Spiritum

A feitiçeira se torna capaz de atravessar o véu dos mistérios e tocar objetos e entidades que estejam em Spiritum. O mago consegue controlar um espírito de até 3D, equivalente a uma pessoa. Permite ao mago convocar um elemental maior na Terra (duendes, ondinas, sílfios ou salamandras). É o suficiente para o mago conjurar um espírito humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental.

4º Círculo

Entender Spiritum

Mediunidade. Perguntas mais complexas, com qualquer tipo de resposta, podem ser feitas a um espírito de uma pessoa falecida há até uma estação e um dia (ainda permanecem 3 perguntas). O mago pode enxergar um cordão de prata no Plano Astral e seguir um espírito até o local onde se encontra no Plano Astral. Permite ao mago obter as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando. O mago consegue transportar uma pessoa para o mundo de Spiritum por um curto período de tempo.

Criar Spiritum

Caso o mago tenha uma conexão arcana com uma pessoa morta, ele será capaz de conjurá-la (mas nada garante que o espírito não obedecerá). Esta Magia não funciona caso o espírito já tenha reencarnado ou se o espírito estiver mais afastado do que a Segunda Esfera.

Controlar Spiritum

O mago consegue controlar as ações de um espírito de até 4D, ou acalmar um espírito irado. O mago pode erguer uma proteção de IP 4 contra espíritos ou contra efeitos de Spiritum.

5º Círculo

Entender Spiritum

Permite ao mago visualizar um espírito, ou conversar com um espírito superior. O mago pode saber se um espírito baixo está falando a verdade ou não. Consegue conversar com um espírito de alguém morto há até um ano e um dia. Pode-se observar as formas astrais de demônios, se o conhecimento sobre Sonhar for suficientemente avançado. O mago visualiza as Linhas de Ley e utiliza-se delas para canalizar energia em seus Rituals, ou mesmo aumentar a efetividade de seus Rituals de transporte entre planos.

Criar Spiritum

Permite ao mago saber a localização aproximada de um espírito no reino de Spiritum, caso ele esteja dentro da orbe da Terra. O mago é capaz de aprisionar um espírito, se possuir os conhecimentos necessários (Força 5D).

Controlar Spiritum

Permite ao mago segurar e recolher o cordão de prata de um espírito vivo, forçando um espírito de volta ao corpo (Força 5D contra WILL da vítima). O mago pode, com este poder, atingir o Ether.

6º Círculo

Entender Espíritos

Permite ao mago entrar em sintonia com Spiritum e enxergar dentro do mundo espiritual. O mago pode contatar alguém que esteja morto há até dez anos e um dia. O mago tem como saber o estado exato de determinada alma. Com esta técnica, o mago consegue enxergar o padrão de Linhas de Ley existentes sobre a cidade e determinar os melhores e piores pontos dela, mesmo que tenha chegado há apenas um dia. Seres sobrenaturais costumam concentrar-se nas regiões próximas a essas linhas.

Criar Espíritos

Permite ao mago sentir a presença de um espírito que ele já conheça, mesmo que o espírito tenha reencarnado em outro corpo na Terra. Pode trazer um espírito (de 6D) de Spiritum para a Terra e deixá-lo aqui por um mês e um dia, como um fantasma. Os Rituals de exorcismo mais conhecidos pertencem a este Círculo.

Controlar Espíritos

Através de complexos Rituals, a bruxa pode controlar um Ether Spirit maligno (de 6D) que habita os Planos Astral e Espiritual. Estes guardiões dos mortos podem ser convencidos a prestar um favor para a bruxa, desde que não demore mais do que uma semana e um dia, em troca de energia mística.



Caminho de Arkanun

Também chamado de "O Caminho dos Demônios", poucos magos independentes escolhem este Caminho como principal, pois a vingança dos espíritos e das criaturas de Arkanun e Infernun é muito pesada para se suportar sozinho. Magos demonologistas costumam reunir-se em pequenas cabalas denominadas **Grottos**. Este Caminho permite ao mago contatar as criaturas de Spiritum e Arkanun, conjurá-las e até (com sorte) fazê-las obedecer às ordens do mago.

1º Círculo

Entender Arkanun

O mago sente um "arrepio" na presença de um demônio de Arkanun, ou é capaz de sentir a presença de demônios em um círculo de 10m de raio. Caso o mago consiga olhar um demônio profundamente em seus olhos (mesmo que este esteja disfarçado), o mago ou feiticeira será capaz de sentir que há "algo errado" com aquela pessoa.

Criar Arkanun

O mago consegue conjurar um Inseto de Arkanun, semelhantes a pernilongos com um palmo de comprimento (ver Outras Criaturas Sobrenaturais). O mago pode tornar seu sorriso maligno, deformando seu rosto e seus dentes e fazê-lo sua voz ficar cavernosa.

Controlar Arkanun

O mago pode influenciar um demônio menor ou repelir insetos de Arkanun. O mago é capaz de controlar pequenos demônios imps ao toque. O mago pode criar, através de Rituais, uma proteção de IP 1 contra efeitos relacionados ao Caminho de Arkanun.

2º Círculo

Entender Arkanun

O mago consegue sentir uma característica básica de um demônio que ele toque. O mago sente a presença de demônios em um círculo de até 25m de raio. O mago pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma pequena região (até 25m de distância) em Arkanun.

Criar Arkanun

Pode conjurar ou comandar um imp ou dois insetos. O mago cria garras afiadas por um curto período de tempo, capaz de provocar um dano de 2d6 se acertarem um inimigo (por apenas uma rodada), ou uma segunda versão mais duradoura (3d6 rodadas) que aumenta em +2 pontos de dano o combate corpo a corpo.

Controlar Arkanun

O mago pode mentir para demônios menores (até Semezes), sem medo de ser descoberto. O mago pode gritar uma ordem para um demônio e ele, caso falhe o Teste de WILL, obedecerá. Pode manter o controle mental em um imp ou dois insetos. Pode fazer um círculo de 50 cm de raio que criaturas de Arkanun não poderão atravessar (WILL da criatura vs. Força 2D).

3º Círculo

Entender Arkanun

Permite ao mago comunicar-se com um demônio, ou localizar um ser de Arkanun em uma multidão. Permite detectar demônio em um raio de 50m. O mago pode abrir um portal temporário para Arkanun e para lá viajar por 3d6 rodadas. O mago é capaz de entender uma emoção básica de um demônio.

Criar Arkanun

Permite ao mago conjurar 4 insetos, ou 2 imps ou 1 semeze. É a base para todos os Rituais envolvendo demônios familiares (demônios que encarnam animais, principalmente gatos, corujas e cães negros). O feiticeiro pode criar asas em suas costas, semelhantes às de um demônio de Arkanun ou de um dragão, capazes de fazê-lo voar a uma velocidade de até 10 m/s (se tiver também o *Caminho do Ar*) ou um bafo de fogo (se tiver o *Caminho do Fogo*).

Controlar Arkanun

O mago é capaz de controlar demônios semezes por um curto intervalo de tempo. É capaz de ficar invisível para um demônio inferior. Pode criar um círculo de proteção de Força 3D, chamado Círculo de São Cipriano, ou controlar uma criatura do plano de Arkanun em um raio de 1 m. O mago pode deixar sua pele tão escamosa e resistente quanto à de um Bergabazza, conferindo IP 3.

4º Círculo

Entender Arkanun

Permite ao bruxo ler os pensamentos superficiais de um demônio, através dos amuletos de Paracelsus, sem enlouquecer. O mago consegue detectar a presença de um demônio de Arkanun, mesmo que esse esteja transformado em humano ou disfarçado de outra forma qualquer, até um raio de 100m. Pode transportar uma pessoa para Arkanun através de um portal especialmente confeccionado, limitado por sete velas negras, por um curto espaço de tempo.

Criar Arkanun

Permite ao mago conjurar 8 insetos, 4 imps, 2 Sernezs ou 1 Bergahazza. O mago pode mudar sua aparência, incorporando características dos demônios (clifres, garras, rabo, patas de bode) para enfrentar seus oponentes. Pessoas que não estiverem acostumadas a essa visão, deverão fazer um Teste de WILL ou fugir em pânico.

Controlar Arkanun

O mago é capaz de controlar um pequeno grupo de demônios durante um intervalo de tempo. Através de pentagramas elaborados, pode dominar um demônio menor por toque, ou eliminar o controle de outro mago sobre esse mesmo demônio (Teste de WILL de cada mago envolvido).

5º Círculo

Entender Arkanun

Permite ao mago enviar uma frase de até 25 palavras a um demônio no plano de Arkanun. Permite ao mago vislumbrar uma paisagem em Arkanun. Detecta um demônio em um raio de 200 m; localiza aproximadamente um demônio no Plano de Arkanun, ou camuflar a presença de um demônio de um outro mago. O mago é capaz de aprisionar um demônio, se possuir os conhecimentos necessários (Força 5D).

Criar Arkanun

Através dos pentagramas de conjuração e círculos de proteção, o mago consegue conjurar um demônio maior por um curto espaço de tempo (16 insetos, ou 8 imps, ou 4 Sernezs, ou 2 daemons ou 1 general). É capaz de criar o "Portal de Garas", composto de doze garras negras e disformes que brotam de uma superfície e podem segurar uma vítima por alguns minutos, causando até 2d6 de dano devido à arranhões e segurando a vítima com Força igual a 5D.

Controlar Arkanun

Permite ao mago colocar sugestões pós hipnóticas em um demônio menor. Possibilita ao mago controlar um demônio Sernezs em Arkanun, desde que o mago seja capaz de poder visualizá-lo (o raio de controle é de 4m). Através de amuletos especialmente confeccionados, a bruxa é capaz de seduzir um demônio e utilizá-lo em seus sabbats.

6º Círculo

Entender Arkanun

Permite ao mago enxergar através dos olhos de uma criatura de Arkanun. O mago pode entrar em sintonia com Arkanun e enxergar dentro do mundo demoníaco por curtos períodos. Pode,

através de Arkanun, visualizar o mundo de Infernun. Consegue, através de complexos e demorados Rituais, transportar um grupo de 4 pessoas para Arkanun por 3d6 rodadas.

Criar Arkanun

Através de grandes pentagramas, desenhados em campos abertos sob a influência da lua, o mago é capaz de conjurar uma grande quantidade de criaturas do Plano de Arkanun por um curto período de tempo.

Controlar Arkanun

O mago é capaz de dominar criaturas poderosas de Arkanun por um curto período de tempo. Pode realizar o famoso Ritual *Aquelarre*, de conjuração de demônios maiores. O mago consegue colocar sugestões pós-hipnóticas em um daemon (Força 6D contra WILL da criatura). Seus círculos de proteção têm até 6D de Força e até 8m de raio.

Os Sabbats

Os sabbats são grandes reuniões de brujas convocadas pelas mais poderosas feiticeiras de uma região (em especial as brujas, a Ordem de Luvthy e algumas wiccas corrompidas). Nesses encontros, as brujas utilizam de toda a sua Magia para convocar grandes demônios para servi-las e auxiliá-las em algum problema.

Sabbats são organizados por cinco bruxas no mínimo, mas os grandes sabbats contam com a presença de centenas de bruxas de uma só vez (como o *Walpurgisnacht*, na Alemanha).

Outros sabbats são realizados em datas específicas como Rituais e para agradecer os favores alcançados. As principais datas dos sabbats são: Samhain (31 de Outubro), Imbolc (2 de fevereiro), Beltane (1º de Maio) e Lúnasa (1º de Agosto).

Caminho da Necromancia

Necromancia é o Caminho Secundário resultante dos Caminhos de Spiritum e Arkanun e dedicado à conjurar e controlar os espíritos inferiores.

Foi estudado e desenvolvido desde o período babilônico, quando lidava com os espectros e ekimma (os espíritos que possuíam os corpos, dando-lhe grande força e poderes mágicos). Da Mesopotâmia, espalhou-se pelo Velho Continente e pela África, onde é conhecido pelo nome de Voodoo. Durante a colonização, o Voodoo chegou às Américas.

Muitos demonologistas são especializados em Necromancia também e desenvolvem Rituais referentes à criação de zumbis, espectros, vampiros e outros mortos-vivos para serem seus escravos.

Os asima são os maiores especialistas neste Caminho, espalhados pela América Central e Caribe (Voodoo), América do Sul (Santería) e Brasil (candomblé).



Caminho da Metamagia

O Caminho da Metamagia ainda está sendo desenvolvido e estudado pelos magos. Mesmo nos dias de hoje é considerado incompleto. Foi teorizado no final do Renascimento, pelos magos que estavam pesquisando Rituais de passagem para outros Planos e por grandes feitiçeiros que desenvolviam teorias relacionadas ao estudo racional da Magia.

A Metamagia lida com as forças primordiais da Magia e do tempo e espaço, que antes eram estudadas apenas em Rituais. Mesmo no século XX, é considerado um Caminho perigoso de se trilhar, com resultados muitas vezes imprevisíveis. Poucos magos aventuram-se nos Caminhos da Metamagia como arte principal; a maioria utiliza-o apenas como suporte e apoio para seus efeitos primários.

Entender Metamagia lida com a própria essência da Magia, com os caminhos místicos e com o refilamento e a visualização dos pontos de Magia. Lida com a detecção e isolamento de itens e efeitos místicos, bem como com a fixação de pontos de Magia em objetos e pessoas (Rituais de encantamento e desencantamento). É usado para criar itens mágicos e para remover efeitos místicos de objetos e pessoas.

Criar Metamagia lida principalmente com o fluxo de Magia entre os Planos, aumentando, atando, ou até mesmo interrompendo temporariamente esse fluxo. É através de Criar Metamagia que os portais para outros Planos são abertos e fechados, bem como as mensagens e Rituais entre planos diferentes são trocadas.

Controlar Metamagia lida primeiramente com as quatro dimensões do tempo-espaço e com a localização dos objetos no mesmo. É extremamente útil em navegação entre planos e com transporte na terra. Também altera distâncias e modifica as percepções de tempo e espaço.

1º Círculo

Entender Metamagia

Pode-se perceber se o ambiente está ou não impregnado de Magia (o mago é capaz de sentir se está em um *Nó* ou em uma *Meia*). Percebe se uma pessoa possui aptidão mágica ou não, ou se é um ser sobrenatural (o Mestre deve fazer o Teste em segredo, pois nem sempre este Ritual funciona). Permite detectar se existe Magia em um objeto pequeno.

Criar Metamagia

O mago pode criar uma tela astral invisível e etérea de até 1m² que possui uma ligação arcana com ele (e pode ser usada como alarme invisível, para disparar caso alguém atravesse o campo). Pode fazer a bruxa tocar com os dedos um objeto que esteja em outro Plano.

Controlar Metamagia

Cria um relógio biológico perfeito: o feitiçeiro sabe exatamente as horas quando desejar. O mago pode descobrir medidas relacionadas ao tempo ou espaço (como a distância exata entre dois pontos) apenas se concentrando. Também pode criar uma bússola magnética natural. O mago calcula ou deduz medidas relacionadas ao espaço (altura, distância, volume) apenas olhando e sempre sabe onde fica o norte magnético.

2º Círculo

Entender Metamagia

Detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado por Magia, nesse caso, um Teste de WILL do mago versus WILL de quem fez a aura é necessário). Permite ao mago descobrir que tipo de Caminho e Forma aparecem em um objeto encantado. Pode criar uma ligação arcana com um objeto. Coloca uma aura mística em um objeto mundano (essa aura pode servir para o mago criar uma conexão Arcana com o objeto). Permite ao mago passar Pontos de Magia para outros magos, como se fosse uma corrente de energia. Com isso, vários magos podem se reunir para realizar efeitos místicos que exigem grandes quantidades de Pontos de Magia como Rituais complexos e perigosos.

Criar Metamagia

O mago pode alterar o resultado de dados ou cartas, antes delas serem distribuídas. Faz com que o mago desenvolva uma grande "sorte" em jogos de carta, ou que seja capaz de acertar um chute de um valor cuja probabilidade de ocorrer seja maior do que 1/100 (suficiente para tirar uma determinada carta em um baralho). Permite que a feitiçeira enxergue outro Plano próximo (Arcádia, Sonhar ou Spiritum) durante alguns minutos, desde que esteja em um transe profundo. Para certas regiões de Spiritum e do Sonhar, é necessário calcular precisamente as datas e os horários da visita.

Controlar Metamagia

Excelente noção de tempo e espaço. Pode determinar distâncias que ele não é capaz de enxergar com bastante precisão. Permite ao mago dobrar o espaço interno de uma bolsa, baú ou saco por um curto período de tempo. Após esse intervalo, os objetos são expelidos. As feitiçeras utilizam esses Rituais para dobrar o volume interno de suas bolsas com ingredientes para fetiches, de modo a carregar grandes quantidades de objetos sem o volume e o peso real. Também alteram a percepção do espaço de prisões, trincheiras e fossos.

3º Círculo

Entender Metamagia

O mago pode remover pontos de Magia de um objeto ou criatura (desencantar). Consegue mascarar sua aura de modo a não ser afetado por leituras de aura, ou ainda, entrar dar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo (um Ritual famoso, chamado *Desencantamento*).

Criar Metamagia

O mago pode entender a Teoria do Caos. Faz com que eventos simultâneos de interesse comum aconteçam em um mesmo espaço-tempo (também chamado pelos mortais de coincidência). Com estes Rituais, a bruxa pode prever eventos aleatórios da ordem de 1/1000. Criar Metamagia auxilia no traçado de círculos de proteção e barreiras místicas contra seres de Spiritum, Arcádia e Sonhar.

Controlar Metamagia

Permite ao mago criar uma bolsa com distorção espaço-temporal, de modo que consiga guardar até 4 vezes seu volume interno. Pode fazer o tempo contrair ou dilatar em até 2 vezes em uma pequena área.

4º Círculo

Entender Metamagia

O mago detecta naturalmente a Magia em até 50 m de raio. O mago pode ficar completamente invisível a métodos místicos de detecção. Consegue rastrear efeitos mágicos até sua origem. A bruxa carrega objetos com Pontos de Magia seus, pelo espaço de tempo de até 24 horas. Entender Metamagia neste Focus é a base para a criação de amuletos e talismãs.

Criar Metamagia

Permite ao mago abrir pequenas janelas de observação para os Planos próximos, como Arcádia ou Sonhar. Este Focus é suficiente para que o mago consiga guiar-se sozinho nos Planos próximos, pois funciona como uma bússola astral. O mago pode usar Metamagia para forçar a fusão entre Spiritum, Arcádia, o Sonhar e a Terra. Dessa forma, um objeto pode ser encantado para existir em DOIS desses Planos ao mesmo tempo (por exemplo, uma espada que faça dano em seres de Arcádia por um curto período de tempo).

Controlar Metamagia

Permite ao mago criar bolsas com volume interno 16 vezes maiores que o externo. O mago, em conjunto com outros caminhos, pode percorrer grandes quantidades de espaço em um curtíssimo tempo (uma versão mais fraca de *Teleporte* usando ligações arcanas).

5º Círculo

Entender Metamagia

O mago pode detectar se ocorreu alguma Magia no local há pouco tempo e que tipo de Caminho foi utilizado, seguindo as trilhas residuais de energia mística (Magias feitas há até 1 dia). É a base para a confecção de armas mágicas permanentes, fixador de poções e elixires e energizador de círculos de proteção. Permite ao mago drenar e usar como se fossem seus Pontos de Magia armazenados em um objeto. Uma vez usados, os Pontos de Magia são perdidos.

Criar Metamagia

É a base para a construção de portais entre os Planos de existência e para a transferência de objetos através dos Planos. Junto a outros Caminhos, permite que o mago utilize Rituais de controle ou conjuração de animais e plantas em seres mitológicos (por exemplo: dragões, grifos, cocatixes, Árvores de Arcádia, fadas, onomus, orcs e outras criaturas).

Controlar Metamagia

Permite ao mago teleportar-se em pequenas distâncias. É usada em conjunto com outros Caminhos para expulsar criaturas extraplanares. Faz com que o tempo fique dilatado ou comprimido próximo a onde o mago se encontra, fazendo com que ele tenha uma Iniciativa maior.

6º Círculo

Entender Metamagia

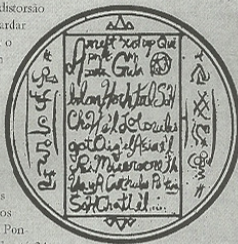
Os Rituais de Metamagia fazem com que o mago seja capaz de arrancar Pontos de Magia de objetos e artefatos mágicos, compartilhar seus próprios pontos com outros feiticeiros e roubar pontos de Magia de outros magos.

Criar Metamagia

O mago pode usar Metamagia para forçar a fusão temporária dos Planos, permitindo a um item existir ao mesmo tempo na Terra/Paradisia ou na Terra/Arkanun. Faz com que a bruxa seja capaz de adivinhar eventos extremamente raros e alterar a probabilidade deles ocorrerem (por exemplo, fazer com que todas as balas de um revólver fujam, abrir um dicionário na página exata da palavra ou verbo que está procurando ou escolher por acaso a ficha correta de um caminho entre centenas de fichas).

Controlar Metamagia

Em conjunto com Criar Humanos, permite ao mago assumir a forma de um animal mitológico (dragão, Manticore, entre outros) desde que dentro dos limites de Magia. Dilata o tempo de maneira suficiente para que o mago seja capaz de realizar duas ações em uma rodada.



Caminhos Secundários



combinação de dois Caminhos de aprendizagem acabam gerando um terceiro Caminho, chamado **Caminho Secundário**. Ele confere a um mago maior versatilidade na escolha de suas Magias e faz com que os magos versáteis fiquem tão perigosos e poderosos quanto os especialistas.

Importante: O valor de Foco em Caminho secundário será o menor dos Focos nos Caminhos Principais relacionados. O mago **NÃO** precisa pagar pontos extras de Foco para ter acesso a um Caminho Secundário. Ele é simplesmente a consequência de dois Caminhos de Magia.

Max escolheu como Caminho Principal o Fogo. Seus estudos com Erick o conduziram até 3 Foco em Fogo. Após a morte de seu mentor, Max decidiu tornar-se mais versátil, escolhendo um novo Caminho: Terra. Atualmente, Max possui 2 Foco em Terra. Max tem, portanto, 2 Foco em Magma, pois o valor do Caminho Secundário é limitado pelo menor dos Caminhos Principais.

Os magos especializados em dois ou mais Caminhos demoram mais tempo para atingir grande poder, mas avançam com três tipos de Magia ao mesmo tempo: suas duas Principais e a Secundária gerada por elas.

Regra Opcional: Se o Mestre desejar, um Caminho Secundário pode ser considerado como Principal. O Jogador gasta seus Pontos de Foco diretamente no Caminho Secundário, ficando limitado aos efeitos deste.

O ancestral Miles Tog, mesmo após quase 300 anos de vida sustentada a base e elixires e poções, continua aprendendo novos conhecimentos. Miles é um mago ágil, consagrado recentemente ao 6º nível. Miles possui 4 Pontos de Foco em Água, 3 em Trevas e 2 na Forma Criar. Após a consagração, Miles pode gastar mais um ponto de Foco. Seu interesse é o Caminho Secundário de Relâmpagos. Miles não poderá encargar através de uma neblina (Entender Ar 1) nem criar um pequeno feixe de luz, uma aura, bolinhas de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações de luz (Criar Luz 1). Mas poderá usar Relâmpagos 1 com Criar 2 e chegar a um raio elétrico de 3ds de dano.

Magma (Fogo + Terra)

Magma é a força que pulsa no interior da Terra. É o castigo que os deuses soltam sobre a superfície quando estão irados. É a rocha superaquecida que queima e derrete com apenas um toque. Os magos que trilham por este Caminho conseguem dominar a dor que o Caminho do Fogo lhes inflige. Também lhes permite atear fogo em suas próprias mãos sem queimar-las (Criar Magma 1), caminhar sobre brasas (Entender Magma 1). Magos muito poderosos conseguem invocar pequenas erupções com a ajuda deste Caminho (Controlar Magma 4).

Cinzas ou Fogo Negro (Fogo + Trevas)

O Fogo Negro, ou a chama escura, é o fogo que arde sem aparecer. Com ele, pode-se aquecer um acampamento à noite sem o perigo de se alertar o inimigo (Criar Cinzas 2). Pode-se conjurar chamas escuras e queimar um inimigo sem que ele ao menos perceba (Criar Cinzas 2, 3 ou 4). Também é o Caminho das Cinzas que sobram após um incêndio, que podem sufocar ou revelar monstros invisíveis (Entender Cinzas 3). magos muito poderosos podem conjurar demônios feitos de chama negra (Controlar Cinzas 5 ou 6), que queimam como Infernum, mas são invisíveis à noite.

Cores e Brilhos (Fogo + Luz)

Este é um dos Caminhos mais interessantes que um mago pode aprender. Com ele, suas ilusões tomam-se quase tão perfeitas que chegam a enganar o inimigo com grande facilidade (Criar Cores 4). Cores claras, cores escuras, todo tipo de espectro, do arco-íris a cores invisíveis. Com este Caminho, espadas podem se tornar radiantes como a luz das estrelas (Controlar Cores 2, 3 ou 4) e magos muito poderosos podem criar desde auroras que chegam a hipnotizar (Entender Cores 3, 4 ou 5) até luzes tão intensas que cegam (Criar Cores 5 ou 6) e até mesmo um arco-íris com nove cores (Criar Cores 6).

Fumaça (Fogo + Ar)

Quem nunca sentiu o odor sufocante da fumaça, com lágrimas nos olhos e sem conseguir respirar? O Caminho da Fumaça lida exatamente com isso. Com uma cortina de fumaça, o mago consegue desaparecer sem deixar vestígios (Criar Fumaça 5), ou encobrir um ataque (Criar Fumaça 3, 4 ou 5). Permite afastar os guardas, ou sufocar um inimigo (Controlar Fumaça 4 ou 5). magos mais poderosos podem até ser capazes de conjurar um espírito de fumaça para agir como seu espião (Controlar Fumaça 5 ou 6), ou até mesmo se transformar em fumaça e passar por qualquer fresta (Entender Fumaça 3).

Relâmpagos (Ar + Luz)

A destruição dos raios, o barulho ensurdecedor dos trovões. Qual mago não respeita o poder de um inimigo que controla a eletricidade? Com este Caminho, o mago passa a ter domínio sobre os raios (Criar Relâmpagos 3, 4 ou 5). Um mago pode gerar desde pequenas correntes elétricas em suas mãos até comandar os trovões durante uma tempestade (Controlar Relâmpagos 6+). A Forma Entender aliada a este Caminho Secundário só foi desenvolvida após os estudos do mago da Ordem de Luft, Stephen Gray, em 1690. Desde então, tem causado crescente interesse entre os arcanos.

Gelo (Ar + Água)

Este Caminho foi mais amplamente estudado nos países nórdicos. Com o Caminho do Gelo, o mago se torna capaz de resfriar um barril de água ou outro líquido até congelá-la (*Criar Gelo 2*), criar neve ou até mesmo resistir a uma nevasca desprotegido (*Entender Gelo 3*). O mago pode congelar mecanismos, armadilhas, ou simplesmente revestir o chão com uma película de gelo (*Controlar Gelo 2 ou 3*), que é muito escorregadia. Magos mais poderosos podem aprisionar um inimigo em um bloco de gelo (*Entender Gelo 3, 4 ou 5*), ou esfriar o ambiente a ponto de ficar difícil até de se mexer (*Controlar Gelo 4*).

Vitalidade ou Vapor (Água + Luz)

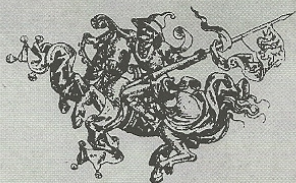
Este é o Caminho que governa todas as formas de vapores, elixires, brumas e gases. Dos vapores quentes às brumas geladas, passando pelos vapores medicinais e curativos (*Criar Vitalidade 1, 2 ou 3*). Os magos que estudam o Caminho dos Vapores geralmente são alquimistas ou curandeiros que procuram melhores formas de administrar suas poções. Magos que desejam uma aura de mistério ou pesquisa geralmente se aventuram neste Caminho Secundário. Um mago pode preparar poções de cura e vitalidade (*Criar Vitalidade 2, 3 ou 4*) e dizem que magos muito poderosos conseguiram se curar de ferimentos letais com uma velocidade assombrosa (*Entender Vitalidade 4 ou 5*). O mago pode até anular o efeito de um componente de um líquido (*Controlar Vitalidade 2*). O corpo humano é formado por mais de 70% de água e aumentar a luz e a energia contida nessa água acelera o processo de regeneração e cicatrização.

Cristais (Terra + Luz)

Os minerais e cristais encontrados na natureza são as mais belas formas de rocha que existem e o mago que consegue dominá-los, comanda a beleza da luz e a força das rochas. Com este Caminho, um mago pode criar lâminas de cristal que podem cortar através de qualquer coisa (*Criar Cristais 4 ou 5*), ou deixar uma parede semitransparente como um mineral para observar o que está atrás dela (*Entender Cristais 2*). Magos muito poderosos podem até transformar aço em cristal frágil (*Controlar Cristais 3*), ou cristalizar um inimigo pela eternidade (*Controlar Cristais 6+*). Outro não pode ser afetado.

Lama (Terra + Água)

Este é o Caminho que lida com a lama e o barro, que Deus utilizou para moldar o primeiro homem. Com o poder da lama, um mago pode fazer afundar seus inimigos (*Controlar Lama 4 ou 5*), ou até uma grande e resistente torre, que sem suas bases fortes, ruirá (*Controlar Lama 6-10*). O corpo humano é constituído em sua maior parte de água e feticheiros muito poderosos podem transformar um inimigo em estátua simplesmente mudando a água em seu corpo para pedra (*Controlar Lama 4 ou 5*). Podem abrir túneis em paredes sem que a estrutura desabe, transformando somente a parte que quiserem das pedras (*Criar Lama 3 ou 4*). Ou apisonar pessoas, solidificando a água sob seus pés (*Controlar Lama 2 ou 3*).



Pó e Corrosão (Terra + Trevas)

"Do pó vieste e ao pó retornarás..." Os magos que estudam este Caminho sabem que nada é eterno, nem mesmo torres ou castelos, que podem destruir com o poder de sua Magia. São conhecidos por seu toque corrosivo, que enferruja metais (*Criar Corrosão 2*), destrói plantas (*Criar Corrosão 2, 3 ou 4*), derrete cadeados (*Criar Corrosão 2*) e atravessa as mais resistentes paredes (*Controlar Corrosão 3*). Cortinas de poeira podem revelar a posição de inimigos invisíveis (*Criar/Controlar Corrosão 4+*). Dizem que magos muito poderosos conseguem se transformar em poeira, decompondo-se em uma forma que envolve seus inimigos, sufocando-os até o encontro com seu Criador (*Entender Corrosão/Humanos 5*).

Vácuo (Ar + Trevas)

A ausência do ar produz efeitos muito desagradáveis sobre os seres vivos, como a morte, por exemplo. Os magos que lidam com este Caminho sabem muito bem disto. O som não se propaga no vácuo, por isso, também pertencem a eles as Magias do silêncio e escuridão (*Entender Vácuo 2, 3 ou 4*). Os magos que se especializam no vácuo são chamados de sombras silenciosas, ou assassinos perfeitos, pois podem se ocultar na escuridão e no silêncio (*Controlar Vácuo 3*) até ser tarde demais para a vítima. Magos muito poderosos podem engolir suas vítimas em uma corina de escuridão sem ar (*Criar Vácuo 4, 5 ou 6*). Este Caminho também pode ser combinado com outros para enobrir efeitos.

Venenos (Água + Trevas)

O Caminho que lida com venenos é um dos mais perigosos de serem trilhados, mas ainda mais se forem enfrentados. Magos que dominam o Caminho dos Venenos podem assassinar um inimigo apenas envenenando seu sangue (*Criar Venenos 4*) ou sua comida (*Criar Venenos 3*) e ao mesmo tempo são imunes a praticamente qualquer tipo de veneno (tanto naturais quanto mágicos) ou de ácido (*Entender Venenos 3*). O mago também pode fazer com que seu sangue se torne venenoso e corrosivo (*Controlar Venenos 3, 4 ou 5*). Existem Rituais terríveis, como o Vômito cortoso (*Criar Venenos 6+*), o Sangue do dragão negro (*Criar/Controlar Venenos 6+*), Epidemia (*Criar Venenos 4+*) e Cálice das Trevas (*Entender Venenos 2*).

Ferramentas Místicas

Ferramentas do Fogo

Os magos que estudam o Caminho do Fogo devem preparar suas ferramentas de trabalho e de manipulação do elemento Fogo. Ferramentas são equipamentos especiais que somente os magos podem construir. Elas devem ser confeccionadas segundo Rituais específicos para cada escola e que somente os magos iniciados conhecem.

As ferramentas são utilizadas em quase todos os grandes Rituais envolvendo este Caminho e servem como fetiche para diversos efeitos místicos. Cada tipo de instrumento mágico criado desta maneira só pode ser utilizado pelo mago que o criou e são guardados com muito carinho e ciúme por seu dono.

Lâmpada

A lâmpada mágica clássica deve ser confeccionada em bronze e esculpida pelas mãos de um artífice devoto a Hefestus (o deus grego dos ferreiros). Também pode ser utilizada uma lâmpada esculpida com as runas do mago (ele deve esculpí-las pessoalmente na lâmpada) e o trabalho deve ser feito inteiramente nos meses sob a influência de Áries, Leão e Sagitário.

A lâmpada é utilizada tradicionalmente para capturar espíritos que se aproximarem do Ritual com intenções de atrapalhar o mago em seus estudos.

Braseiro

O braseiro é utilizado para queimar papéis com fórmulas e segredos alquímicos e representa o fim detido aquilo que não deu certo. Sua função básica é a de purificação ou destruição.

Os magos e feiticeiras o utilizam para limpar suas adagas e espadas, deixando-as expostas sobre a chama acesa de um braseiro. Também o utilizam como forma de queimar idéias maléficas e pensamentos ruins.

Velas

A função primária de uma vela mística é a de iluminar o caminho dos Espíritos do reino dos mortos até o altar do mago que está realizando o Ritual. Também servem para delimitar os limites da área de trabalho (chamada área luminada).

As cores das velas escolhidas, bem como sua quantidade e disposição dentro do círculo de invocação em cada Ritual são muito importantes e devem ser observadas com extrema cautela pelo adepto, pois estão associadas aos Caminhos dos Sephiroth e uma escolha errada pode arruinar um Ritual.

As melhores velas são desenvolvidas pelos próprios magos, segundo suas receitas e ingredientes secretos, específicos para a realização de cada tipo de Ritual. Costuma-se também acrescentar ervas e incensos na fabricação da cera.

Ferramentas da Água

Os magos que estudam o Caminho da Água devem preparar suas ferramentas de trabalho e de manipulação do elemento Água. Ferramentas são instrumentos especiais que somente os magos podem construir. Elas devem ser confeccionadas segundo Rituais específicos para cada escola e que somente os magos iniciados sabem.

Cada tipo de objeto mágico criado desta maneira só pode ser utilizado pelo mago que o criou e são guardados com muito cuidado e ciúme por seu inventor.

Cálice

O cálice deve ser confeccionado em ouro (dedicado ao Sol), prata (dedicado à Lua) ou ferro (dedicado a Marte), com as runas e símbolos particulares de cada mago ou feiticeiro. A principal função do cálice é a purificação final dos líquidos e poções e servir ao mago os elixíres prontos.

Tintas

As tintas especiais devem ser desenvolvidas pelo mago de acordo com os Rituais que deseja pesquisar. Para o desenho de círculos, deve ser da cor do planeta ou corpo solar que governa a operação (Sol - dourado, Lua - prata, Mercúrio - laranja, Vênus - rosa, Marte - vermelho, Júpiter - azul, Saturno - preto) devendo ser comprada, consagrada e perfumada no dia e na hora do planeta correspondente.

Água Benta

A água benta deve ser conseguida pelo mago diretamente em uma igreja ou através de um padre.

Basicamente, é uma água pura e límpida, vindo de uma nascente e abençoada pelas palavras de um sacerdote.

Serve primariamente para afastar espíritos, certas raças de vampiros, demônios e outras entidades maléficas, sendo usada em Rituais de exorcismo ou conjuração.

Caldeirão

O caldeirão deve ser confeccionado em ferro, no tamanho que a bruxa ou mago achar conveniente para seus estudos. É no caldeirão que devem ser aquecidos e preparados toda e qualquer poção ou elixir destilado pelo feiticeiro.

Este é um dos instrumentos mais utilizados nas cabalas, pois é o único que pode ser aproveitado por todos os magos que o construíram, em Rituais específicos.

O caldeirão pode ter qualquer tipo de formato, embora os magos prefiram adotar o modelo clássico. As Brujas são especialistas nos rituais de consagração de caldeirões.

Ferramentas do Ar

Os magos que estudam o Caminho do Ar devem preparar suas ferramentas de trabalho e de manipulação do elemento escolhido com suas próprias mãos. Elas devem ser confeccionadas segundo Rituais específicos para cada escola e que somente os magos iniciados conhecem.

Cada tipo de ferramenta mágica criada desta maneira só pode ser utilizado pelo mago que a criou e são guardadas com muito zelo e afeição por seu criador.

Adaga

A adaga mística é utilizada para sacrifícios e para delimitar no ar os limites de influência dos círculos místicos que o mago está desenvolvendo. Deve ser de ferro, aço, ouro ou prata, de acordo com o tipo de Ritual que o mago deseja realizar. Também pode ter qualquer tipo de formato (liso, ondulada, na forma de meia-lua, etc.).

A adaga ritualística deve conter sempre a runa e o símbolo místico da bruxa ou do feitiçeiro que a confeccionou.

Somente a adaga pode ser utilizada para o sacrifício de animais e nunca, em nenhuma hipótese, pode ser utilizada para cortar plantas ou ervas.

Varinha Mágica

O feitiçeiro deverá possuir duas varinhas mágicas. Uma para operações relacionadas ao planeta Vênus e outra para os demais trabalhos. A varinha mágica tradicional deverá ser confeccionada de nogueira, com cerca de trinta a quarenta centímetros de comprimento e da grossura de um polegar do próprio mago.

Com um estilete, o mago deve esculpir no corpo da varinha o seu nome místico e as runas e dedicatórias que achar mais convenientes, utilizando o código que desejar.

A varinha serve como um condutor de energia e canalizador dos Focos dentro de um Ritual. A energia mágica ficará atraída pelo corpo do mago, concentrando-se na varinha.

Incensos

A feitiçeira deve possuir incensos característicos de cada Ritual que deseja realizar, consagrados de acordo com o planeta regente de cada Ritual (Sol - flores de laranja, cinamom, frankincense; Lua - rosa branca, jasmim, lótus; Mercúrio - sândalo, storax, camomila; Vênus - fragância de maçã, verbena, rosas vermelhas; Marte - tabaco, pimenta, sangue de dragão; Júpiter - açafrão, carvalho, pinho, dente de leão, violeta; Saturno - mirra, pimenta negra, hera venenosa).

Ferramentas da Terra

Os magos que estudam o Caminho da Terra devem preparar suas ferramentas de trabalho e de manipulação do elemento escolhido. Ferramentas são equipamentos especiais que somente os magos podem construir. Elas devem ser confeccionadas segundo Rituais característicos de cada escola e que somente os magos iniciados têm conhecimento.

Cada tipo de objeto mágico criado desta maneira só pode ser utilizado pelo mago que o desenvolveu e são guardados com muito carinho e cume por seu dono.

Pedras e gemas

Indispensáveis em Rituais envolvendo Terra e utilizados de acordo com o astro regente do Ritual. As principais pedras usadas na magia são: Sol - jacinto, topázio, diamante amarelo;

Lua - quartzo, pérolas, cristais; Mercúrio - ágata, opala de fogo; Vênus - âmbar, jade, esmeralda, turquesa; Marte - rubi, ágata vermelha, rubi, topázio; Júpiter - lápis-lazúli, ametista, safira; Saturno - ônix, safira negra, pérolas negras, jet.

Metal

Metais também são muito utilizados em Rituais envolvendo Terra.

Os mais importantes metais usados na alquimia são: ouro (Sol), prata (Lua), ligas de mercúrio (Mercúrio), cobre (Vênus), ferro (Marte), estanho (Júpiter) e chumbo (Saturno).

Sal

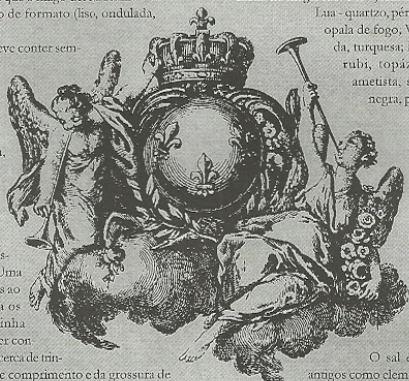
O sal é utilizado desde os tempos antigos como elemento purificador da Terra, que livra o solo da presença maligna. Principalmente o sal grosso, que é usado em exorcismos, proteções e outros Rituais relacionados com espíritos.

Deve ser espalhado em cômodos novos em um templo, para realizar uma limpeza das más energias místicas antes de qualquer tipo de trabalho possa ser executado.

Bastão

O bastão representa o guia e o pastor. Deve ser confeccionado pelo mago com madeira de grande qualidade e somente um bastão mágico pode ser feito de cada árvore. O espírito da Terra que habita o bastão auxilia o mago na realização de seus Rituais.

O bastão deve ser dividido igualmente em sete partes e cada uma consagrada, através de runas, a cada um dos planetas regentes. Muitos também possuem duas pequenas esferas imantadas (uma positiva e outra negativa) inseridas em cada extremidade do bastão mágico.



Ferramentas da Luz

Os magos que estudam o Caminho da Luz devem preparar seus instrumentos de trabalho e de manipulação do elemento escolhido e essas o auxiliam em seus Rituais.

Ferramentas são objetos especiais que somente os magos são capazes de construir adequadamente. Elas devem ser confeccionadas segundo Rituais específicos para cada escola e que somente os magos iniciados conhecem.

Cada tipo de equipamento mágico criado desta maneira só pode ser utilizado pelo mago que o desenvolveu.

Espelho

O espelho é utilizado principalmente em Rituais de vidência e deve ser consagrado nas horas dedicadas a luz. Deve ter sempre uma pequena figura representando o sol e outra representando a lua, sempre em partes opostas do espelho. As feiticeiras utilizam-se do espelho em Rituais que envolvem concentração e serenidade. A sala deve estar escura, iluminada somente através de velas (com cores relacionadas ao Ritual que se deseja realizar).

Pode-se ver o passado e o futuro através dos espelhos e muitas vezes pode-se também observar o reino dos espíritos, que faz ligação com a Terra através dos espelhos.

Bola de cristal

A bola de cristal foi desenvolvida da maneira como a conhecemos por Cagliostro. Consiste em uma esfera de cristal perfeita, na qual coloca-se uma vela preparada, ou um braseiro com incensos na posição oposta à da pessoa que vai observar a bola de cristal. Após algumas etapas do Ritual, o mago entra em transe e através da bola é capaz de observar visões proféticas.

Dizem que Maria Antonieta, certa vez, duvidou de um dos magos da corte que viu, em uma bola de cristal, a guilhotina que mais tarde seria usada em seu próprio pescoço.

Ferramentas das Trevas

Os magos que seguem o Caminho das Trevas devem preparar pessoalmente seus equipamentos de trabalho e de manipulação do elemento escolhido.

Sempre carregam grandes traços de energia mística e devem ser confeccionadas segundo Rituais específicos para cada escola, em horas e dias específicos, que somente os magos iniciados conhecem.

Cada tipo de objeto mágico criado desta maneira só pode ser utilizado pelo mago que o criou.

Moeda

A moeda deve ser conseguida honestamente pelo mago, através de um serviço prestado à comunidade. Também pode ser trocada com outro mago por uma adaga, que deve ser dada como barganha (a lenda diz que se a adaga não for paga, pode "cortar" a amizade entre os magos).

Pode ser qualquer moeda, de qualquer país ou região, mas muitos magos possuem apreciação pelas moedas mais antigas, dos tempos romanos. A moeda deve ser purificada e exorcizada,



para eliminar as más vibrações resultantes de anos e anos de manipulação pelos profanos.

A função da moeda é a de absorver as más energias geradas durante um Ritual, ou criadas por razão de um Ritual malféfico lançado contra o mago. Também traz sorte e fortuna ao feiticeiro que a carrega.

Diz a lenda que um mago que conseguir roubar a moeda mágica de outro e confeccionar um talismã especial, será capaz de roubar parte dos poderes místicos daquele.

Nanquim

A tinta nanquim mágica utilizada em Rituais deve ser conseguida o mais pura possível. A verdadeira tinta nanquim chinesa não se dissolve em água ou em outros líquidos, mantendo-se verdadeiramente negra sempre, em qualquer circunstância. Todos os Rituais do Caminho das Trevas devem ser escritos usando-se tinta nanquim.

Carvão

O carvão mágico deve ser retirado de árvores de madeira nobre, como o carvalho e o pinho e utilizado para desenhar círculos de proteção contra as forças das Trevas utilizando os Caminhos *Spiritum+Trevas*.

Deve ser confeccionado segundo métodos secretos e utilizando um forno especialmente preparado para tal fim. O carvão também pode ser utilizado na forma de pó, em Rituais de conjuração ou de maldições.

Ferramentas das Plantas

Os magos que aprendem o Caminho das Plantas costumam, em geral, ter grandes habilidades manuais. Suas ferramentas mais prezadas acabam tendo relação com o trabalho de jardinagem ou agricultura. Por isso, as ferramentas do Caminho das Plantas costumam ser facilmente identificáveis e passam despercebidas a olhos mundanos.

Foice de Ouro

Este instrumento druídico vem sendo utilizado pelos magos há mais de dois mil anos. Serve para cortar adequadamente certos tipos de ervas sem maculá-los. Alguns Rituais necessitam de plantas que nunca tenham sido tocadas por mãos humanas. A foice de ouro é o único instrumento que pode ser usado nesses casos sem estragar o Ritual.

Trevo de quatro folhas

Um exemplar raríssimo é guardado pelos magos como símbolo do caminho da Metamagia, pois auxilia como fetiche na maioria dos portais e teleportes (para ajudar a sempre encontrar o local correto para reaparecer neste Plano).

Ferramentas de Animais

De modo semelhante ao Caminho das Plantas, as ferramentas usadas no Caminho dos Animais aparentam ser objetos comuns ao ramo de tratamento e treinamento de animais como coleiras, apitos caninos, armas tranquilizantes, porções de comida ou ração ou a famosa ferradura.

Ferraduras

Ferraduras constituídas inteiramente de ferro frio atuam como "fio terra" para a Magia das fadas e muitas outras criaturas. Andar com uma ferradura nos bolsos pode ajudar (e muito) um feiticeiro que esteja diretamente envolvido com esses seres. Dizem que o ferro frio deste fetiche pode anular temporariamente o glamour e as Magias mais fracas dos seres e entidades de Arcádia.

Ferramentas Humanas

Os magos que estudam o Caminho dos Humanos devem preparar pessoalmente suas ferramentas de trabalho e de manipulação, embora, nos dias de hoje, muitos desses objetos possam ser considerados ilegais.

As ferramentas sempre carregam grandes traços de energia mística e devem ser confeccionadas segundo Rituais específicos para cada escola, em horas e dias específicos, que somente os magos iniciados conhecem.

Crânios do Conhecimento

Este é um dos Rituais mais invejados pelos magos de outras escolas. Desenvolvido originalmente pelos Magos Vermelhos, consiste em assassinar ritualisticamente um mago de outra linha de Magia (o Ritual não funciona em magos de uma mesma ordem de Magia, ou entre mestres e discípulos).

Em seguida, arranca-se o crânio de sua vítima e antes do primeiro ciclo lunar, o mago deve colocar o crânio limpo em um altar especialmente preparado e, com seu próprio sangue, desenhá-lo suas runas e símbolos no crânio. A partir desse Ritual, o crânio passa a ser um receptáculo de pontos de Magia, que o mago pode drenar uma vez a cada 24 horas.

O Ritual pode ser realizado com o crânio de anjos e demônios também. Cada crânio humano armazena 1 Ponto de Magia, enquanto os de anjos e demônios armazenam até 3 Pontos.

Existem lendas que os crânios entalhados durante a Idade Média eram capazes de armazenar 1 ponto para cada 3 que a vítima possuía, mas esses Rituais foram perdidos com a Inquisição.

Apenas o mago que realizou o Ritual é capaz de usufruir dos poderes de um crânio.

Ossos dos dedos

Os ossos dos dedos da mão direita de um morto podem ser utilizados pelo mago para prever o futuro (estes Rituais são feitos pelos asin, principalmente pelos magos africanos).

Sacrifícios humanos

Muito utilizados pelos povos antigos (principalmente os babilônicos, gregos, astecas, maias, incas, celtas e alguns povos africanos), o sacrifício humano é uma forma dos magos que o realizam drenarem as energias místicas provenientes do momento do sacrifício (dor, medo, terror) canalizadas em sua forma mais pura.

Um humano sacrificado em um Ritual produz 3 Pontos de Magia, que devem ser utilizados imediatamente. O Arkanun Arcanum proíbe terminantemente o sacrifício humano.

Ferramentas de Spiritum

Os magos que pesquisam o Caminho dos Espíritos devem preparar pessoalmente seus instrumentos de trabalho e de manipulação, embora muitos dos objetos relacionados com Spiritum tenham efetividade em outros aspectos da vida do mágico e dos mundanos (a espada, por exemplo).

Espada

Tradicionalmente, a Espada Mágica deve ser feita do mais puro aço. Em seguida, o mago deve matar um boi com as próprias mãos e enterrar a espada que deseja encantar em suas entranhas, deixando-a descansar até que o cadáver do animal transforme-se totalmente em pó, quando o mago retira a espada e termina os Rituais de encantamento. O espírito do animal ficará preso dentro da arma, conferindo a ela propriedades mágicas. Este Ritual foi quase que totalmente substituído após a Revolução Industrial, pois tornou-se extremamente difícil realizar este Ritual antigo dentro de áreas urbanas.

A Espada serve para traçar o círculo mágico e para ameaçar espíritos malignos que porventura tentem atrapalhar o andamento dos Rituais conjurados pelo mago. Uma espada NUNCA é usada para sacrifícios, devendo ser utilizada apenas para combates justos ou para fins cerimoniais.

Outro uso da Espada Mágica é conferir status para um cavaleiro, em uma cerimônia conhecida como *Chevalier*.

O Círculo Mágico Pessoal

Os círculos pessoais tradicionalmente são constituídos de três traçados, distantes um palmo um do outro e com espaço para que uma ou mais pessoas possam ficar dentro dele.

No círculo interno escreve-se o nome vulgar do mago (aquele que é conhecido por todos), a hora de seu nascimento, o nome do anjo que governa aquela hora, o selo do anjo, nomes dos anjos e ministros do dia, nome da estação (pelo rito europeu) e o nome dos espíritos que presidem a estação.

Esses nomes podem ser substituídos por símbolos ou por runas mágicas, de acordo com os estudos realizados pelo mago.

No círculo superior coloca-se, nos quatro ângulos, os nomes dos anjos do ar no dia da operação. Dentro dos círculos, desenha-se um alfa no Oriente e um ômega no Ocidente.

O círculo pessoal é utilizado para cercar, proteger e preservar o mago de energias externas e estranhas à operação que ele deseja realizar. Geralmente fica estúpido no centro dos aposentos principais de um templo, ou nos dormitórios dos magos.

Dentro do círculo, o mago não pode ser atacado por energias malignas e os espíritos (sejam eles bons ou maus) não podem cruzar o círculo de maneira nenhuma, a não ser com poderosos Rituais.

Ferramentas de Arkanun

Os magos que estudam o Caminho dos Demônios devem preparar pessoalmente suas ferramentas de trabalho e manipulação, embora muitos dos objetos relacionados com Arkanun têm efetividade em outros aspectos da vida do mago.

A ferramenta mais comum utilizada pelos magos cujo Caminho Principal é o de Arkanun é o Pentagrama.

Pentagrama

Utilizado como auxílio de concentração para Rituais de conjuração e exorcismo, os pentagramas estão intimamente ligados à própria natureza da Magia.

Pode ser traçado com qualquer tipo de material, dependendo do Ritual que está sendo realizado, mas os principais são: sal (Terra), cinzas (Fogo), água benta (Água), incenso (Ar), giz branco (Luz), carvão (Trevas), tintas vegetais (Plantas), sangue de animais (Animais), sangue humano (Humanos), bronze em pó (Spiritum), prata em pó (Demônios de Arkanun) e ouro em pó (Demônios do Inferno).

Uma vez traçado, o pentagrama nunca deve ser cruzado ou riscado, pois ele perderá seus efeitos se assim acontecer. Muitas vezes, os feiticistas preparam todo o pentagrama exceto uma pequena passagem, pela qual irão conjurar o demônio para dentro do Pentagrama e depois selar a saída astral, não deixando que a criatura saia do Pentagrama até que tenha cumprido todas as ordens do mago ou da bruxa.

Outros materiais incluem barro, urina, giz azul, gelo, gordura, cera derretida ou talho no chão.

Ferramentas de Metamagia

As ferramentas Mágicas referentes à Metamagia foram desenvolvidas no século XV, para auxiliar os navegadores, os inventores e os pesquisadores dos novos Rituais.

Estas ferramentas são construídas segundo especificações muito rígidas e funcionam apenas com o mago ou com a cabala que as desenvolveu.

O relógio

Um relógio dourado de bolso especialmente preparado pelo mago para se "ancorar" em uma realidade ou seja em um Plano de Existência e manter sua hora correta em relação ao Plano de origem do mago.

Indispensável para viajantes astrais, o relógio místico pode ser carregado pelo mago através dos reinos do Sonhar, de Spiritum, do Astral e dos outros Planos de Existência, como Arcadia, localização e Paradisia.

Alguns relógios podem ancorar a marcação de tempo a outros Planos de Existência.

A Bússola

A bússola mística é utilizada para encontrar uma localização em qualquer Plano de Existência. Ao contrário de uma bússola normal, a bússola astral é um objeto com cerca de dois palmos de diâmetro, composta de dezenas de pequenos círculos e semicírculos dourados, prateados e negros. Envolvidos e conectados por pinos de diversos tipos, cada um dos pequenos círculos é graduado segundo padrões próprios, representando os pontos cardeais, localização na Roda dos Mundos e posição relativa entre Planos de Existência, entre outras informações vitais. É um objeto extremamente delicado, cuja regulação demora mais de um ano para ser feita.

O Esquadro e o Compasso

Utilizados pelos navegantes astrais, o compasso mágico serve para traçar a rota a ser seguida para determinada localização e a posição em que o mago se encontra em relação a um ponto desejado. Em conjunto com os mapas planetários, são indispensáveis para qualquer mago experiente.

Mapa Astral

Os mapas astrais verdadeiros são feitos levando-se em conta o local, data e hora de nascimento do mago, bem como diversos outros fatores (conjunções planetárias, posição do sol e da lua, posição da Roda dos Mundos e outros dados). Este mapa serve para auxiliar o mago a encontrar os melhores locais, datas e horários para realizar seus Rituais.

Fazer qualquer tipo de Ritual envolvendo viagens interplanares e portais é praticamente impossível sem os mapas astrais corretamente preparados.



Rituais

Absorção de Chamas

Controlar Fogo 2-6

Utilizado para extinguir chamas, o mago deve estender os braços em direção à chama e aspirar fortemente o ar. Enquanto o ar for preenchendo seus pulmões, a chama será atraída para as mãos do mago e extinta. Testa-se a ER das chamas contra o Focus da Magia.

Afogamento

Criar/Controlar Água 2-6

Este antigo Ritual romano era praticado pelos servos de Netuno e faz a vítima afogar-se na frente do feiticeiro, enchendo seus pulmões com água salgada. O mago precisa de algum objeto pessoal ou ligação arcana (cabelos ou unhas) da vítima, que mergulha em um frasco com água. A Magia causa 2d6 a 6d6 pontos de dano e a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade. Pode ser utilizado contra uma pessoa uma vez a cada solstício (duas vezes por ano).

Água em Vinho

Controlar Água 2+

Este Ritual consiste em bater uma varinha de metal duas vezes no recipiente contendo um líquido e ele se transformará em outro líquido escolhido pelo mago de acordo com o Ritual realizado. O volume transformado depende do Focus do Ritual.

Alarme

Criar Metamagia 3-6

O mago risca o chão ou o ar com o ded. indicador direito, enquanto recita os versos do Ritual. Um delicado fio invisível será erguido por onde o mago riscar o dedo e este fio será conectado ao mago por uma ligação arcana. Qualquer objeto, pessoa ou animal que cruzar o fio, rompendo-o, imediatamente alertará o mago. O alcance desta Magia é dado pelo Focus empregado.

Armadilha

Controlar Terra 5

Este Ritual abre imediatamente uma vala com cerca de 3m de profundidade na terra, de modo que um inimigo seja tragado para dentro da armadilha caso falhe em um Teste de AGI. Se for utilizado em uma laje, pode fazer um buraco de até 3x3m na estrutura.

As de Copas

Criar Metamagia 2

Criado em 1892 no Velho Oeste americano e usado por magos trapaceiros em jogos de cartas, este Ritual permite ao

mago comprar exatamente a carta que necessitar (desde que ela já não esteja na mão de nenhum outro jogador - e isso fica a cargo do Mestre). Para continuar comprando as cartas de que necessita (como comprar um par de ases em um jogo de poker), o mago precisa gastar mais Pontos de Magia, realizando este Ritual novamente.

Asas de Demônio

Criar Arkanum 4

Através deste Ritual dolorido, o mago é capaz de fazer brotar de suas costas um par de asas demoníacas, que o possibilitam voar fisicamente pela duração do Ritual. As asas rasgam a pele do mago, causando 1d6 pontos de dano quando são criadas. A aparência de tais asas varia muito, desde o negro como couro até o vermelho vivo, passando por diversas tonalidades e formas diferentes.

Após o final do Ritual, as asas apodrecem, caem e transformam-se imediatamente em cinzas, mas as costas do mago ficarão com grandes cicatrizes, que demorarão dias para se curar (às vezes, não são curadas nunca mais).

Aura de Silêncio

Entender Ar 3-6

Utilizando-se de um pequeno sino, o mago pode roubar o som de uma área ao redor de um alvo, impossibilitando qualquer Ritual que envolva versos ou frases de ativação ou encobrindo as ações barulhentas do mago.

Caso este Ritual seja realizado em uma pessoa como alvo, essa pode fazer um Teste de WIL para evitar o Ritual, mas a aura de silêncio permanecerá no local onde estava. A área de efeito varia com o Focus.

Báisea

Entender Spiritum 3

Este Ritual foi desenvolvido pelos feiticeiros africanos e consiste em colocar as mãos nuas sobre um objeto e sentir as emoções ou sentimentos da última pessoa que o manipulou. Sempre que uma criatura (principalmente magos) toca em algum objeto, uma parte da aura dessa pessoa permanece em contato com ele durante um curto período de tempo (minutos ou às vezes horas, mas não mais que isso).

Báisea possui uma forma reversa, que faz com que o próprio mago perca a sua marca pessoal durante algumas rodadas (isto é extremamente útil quando o mago em questão deseja tentar manter sigilo absoluto de suas ações). A forma reversa é guardada pelos assim com grande cuidado e dificilmente é encontrada fora da ordem dos magos africanos, embora muitas tentativas de mutá-lo tenham sido feitas.

Barreira de Cimitarras

Criar/Controlar Terra 4-7

Este feitiço utiliza pequenas cimitarras douradas como feitiço, que o mago solta no chão quando recita os versos necessários. As espadas transformam-se em quatro grandes cimitarras douradas que ficam girando defensivamente ao redor do mago. Qualquer pessoa que chegar perto do mago recebe até quatro ataques de espada (com Cimitarra 50/0). Caso a espada acerte o golpe, ela faz 1d6 pontos de dano e desaparece. As que não acertaram continuam protegendo o mago até acertarem um golpe ou até que 3d6 rodadas se passem. Existem versões mais poderosas deste Ritual, como Focus 5 (oito espadas), 6 (dezesesseis espadas) e 7 (trinta e duas espadas).

Barreira Invisível de Espíritos

Controlar Ar 3+

Este Ritual faz com que o ar próximo ao mago "endureça", formando uma espécie de rede de ar sólida e invisível, capaz de segurar portas, deter atacantes, segurar objetos e outros efeitos.

Bastão de Beisebol

Criar Plantas 3

O mago necessita de uma jaqueta ou sobretudo grande o suficiente para que o bastão caiba dentro dela. O feitiço simplesmente coloca as mãos dentro do sobretudo e retira um bastão de beisebol de dentro dele (o bastão causa 1d6 + bônus de dano e permanece com o mago durante 3d6 rodadas).

Beijo de Lucrécia

Criar/Controlar Ar 4+

Para realizar este Ritual, a bruxa deve colocar um pouco de um pó especialmente preparado na palma de sua mão e soprar em direção ao alvo. A nuvem criada por esse Ritual é extremamente tóxica, causando 4d6 pontos de dano (a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano à metade).

Bloodburn

Controlar Água 6

Tezcalipoca era o deus asteca do mal, inimigo de Quetzalcoatl. Certa vez, durante as hostilidades entre os seguidores dos deuses, os sacerdotes de Tezcalipoca usaram pela primeira vez esse Ritual, ainda copiado nos dias de hoje. Ele consiste no mago cortar seu braço com sua adaga ritualística e para cada PV perdido de seu próprio sangue (até um máximo de 6), uma vítima escolhida recebe 1d6 pontos de dano (Teste de CON para reduzir à metade). O dano ocorre por desidratação aguda e a vítima, caso venha a falecer, ficará seca e mumificada (obs: só funciona se a vítima possuir sangue). Vampiros recebem dano dobrado por este Ritual.

Bola de Fogo

Criar/Controlar Fogo 3-6

Talvez o mais famoso e difundido Ritual dos Caminhos do Fogo, foi utilizado por grande parte dos magos durante os primeiros séculos da Idade Média. Como feitiço, este Ritual uti-

liza um punhado de enxofre ou guano. Consiste em arremessar o enxofre no ar e transformá-lo em uma bola de fogo capaz de causar 3d6 a 6d6 pontos de dano (de acordo com a quantidade de Focus e Pontos de Magia utilizados) em um alvo. A versão oriental deste feitiço utiliza chamas azuladas ou esverdeadas.

Bolsa Mágica

Controlar Metamagia 2-6

Faz com que o interior de uma bolsa, baú, sacola ou similar aumente geometricamente de tamanho, permitindo ao feitiço carregar várias vezes seu volume interno sem alterar o volume externo. Os limites para a bolsa mágica são dados pelos limites de Focus empregados (peso ou raio de efeito, o que for menor).

Boneco Voodoo

Controlar Humanos 3

Um dos primeiros Rituais necromânticos que um mago aprende. Consiste em fazer um pequeno boneco moldado com tecido e arroz, contendo pêlos, cabelos ou pedaços de unha da vítima que se deseja atacar. Utilizando-se de agulhas, o feitiço trespassa o boneco, causando dores intensas na vítima. Até 3 agulhas podem ser espetadas em um período de 24 horas e cada uma causa 1 ponto de dano, mais imobilização parcial do local afetado (cegueira, uma perna imobilizada ou mãos inutilizadas).

Boooo

Criar Metamagia 1-3

Usado somente quando o mago está no Plano Astral ou em Spiritum. Através de concentração, o mago é capaz de manipular, tocar ou empurrar objetos no Plano Físico. Este Ritual não tem muita força, estando limitado à FR do mago que a realiza, mas pode ser muito útil para viajantes presos em Spiritum ou no Astral.

Cadáver Fresco

Entender Humano/Fogo 1

O mago coloca a palma da mão direita sobre o cadáver e pode estimar com precisão de minutos a hora exata que uma pessoa morreu, baseada em sua temperatura.

Caixa Torácica

Criar Humanos 5+

Este é um dos mais repugnantes efeitos místicos desenvolvidos pelos humanos. Consiste em abrir a própria caixa torácica com as mãos, para guardar objetos dentro dela. Com o auxílio do Caminho da Metamagia, pode-se até mesmo dobrar ou quadruplicar a área interna de um tórax. Magos da Escola de Tenebras guardam espadas mágicas, livros de alquimia e documentos importantes dentro de seus corações.

Caminhar sobre a Água

Controlar Água 3+

Permite ao mago literalmente caminhar sobre as águas de um lago ou rio, ou torná-las fortes o suficiente para segurarem uma pessoa sobre (ou sob) a superfície. A FR da tensão superficial em questão depende do Focus do Ritual.

Cantil

Criar Água 1

O Ritual mais rudimentar do Cantil, o da Água consiste em fechar as mãos em forma de concha, como se o mago bebesse água de uma fonte. Quando derramar as mãos sobre alguém (ou sobre um recipiente), o feitiço criará água suficiente para encher totalmente um balde.

Cento e uma Velas

Criar Fogo 2

Usada por bruxas em seus Rituais, permite acender até cento e uma velas dentro de um mesmo salão. Este Ritual foi desenvolvido durante a Idade Média para facilitar a vida dos feitiçeiros dentro de suas torres.

Chamado de Baldur

Controlar Plantas 3+

Com este Ritual, durante 3d6 rodadas o mago ficará imune a qualquer tipo de flecha ou lança de madeira arremessada contra ele. As flechas simplesmente desviam-se do alvo, caindo a poucos metros do conjurador.

Com Focus 5, 7 ou 9 podem-se proteger também 1, 2 ou 4 outras pessoas além do mago com o Chamado de Baldur. Visgo não é afetado por este Ritual.

Chamado dos quatro Arcanjos

Criar Spiritum 3-7

Este é um Ritual que remonta aos tempos do Rei Salomão. O mago deve pronunciar as palavras: "A minha frente Rafael, atrás de mim Gabriel, a minha direita Miguel e a minha esquerda Uriel. Que o pentagrama a nossa volta queime sob a luz da 'estrela de seis pontas', enquanto risca o chão com a ponta de sua espada (obrigatoriamente a ferramenta mística do mago realizando o Ritual).

Este Ritual cria uma poderosa barreira espiritual de Força XD (X igual ao número de Focus utilizado) que impede a passagem de espíritos ou Rituais relacionados ao Caminho de Spiritum. Espíritos que tentem vencer esta barreira devem fazer um Teste de WILL contra XD.

Chave Mestre

Entender/ Criar Terra 2+

Este Ritual moderno necessita que o mago toque a fechadura de alguma maneira com seus dedos. A seguir, ele coloca a mão dentro de um bolso de sua roupa e retira uma chave que se encaixa perfeitamente na fechadura escolhida.

Chave para Dite

Criar/Controlar Arkanum/ Metamagia 6

O feitiço é uma chave de ouro ricamente ornamentada. Este Ritual permite ao mago abrir uma pequena fenda nas dimensões e manter por curto espaço de tempo um portal de onde estiver para um local especialmente preparado em Dite, a cidade dos demônios no Inferno. Apenas aquele que realizou o Ritual pode atravessar este portal.



Cheiros

Entender Ar 2+ ou Entender Animais 1+

O feitiço é capaz de "marcar" o cheiro de uma pessoa e reconhecê-lo posteriormente, como uma espécie de assinatura, mesmo que a pessoa esteja disfarçada, de modo semelhante ao que fazem alguns animais. Pode ser utilizado com outros efeitos e ampliação de olfato para rastrear o cheiro do alvo.

Chuva de Prata

Criar Luz 3

A partir dos dedos do mago, uma chuva de faíscas prateadas é disparada contra um alvo escolhido. Essas faíscas de luz causam 3d6 pontos de dano, em dezenas de ataques de 1 ponto cada (não funciona direito contra alvos com IP alto, mas as faíscas podem atacar várias pessoas dentro de uma área, dividindo o dano como o mago desejar). A vítima tem direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Cimitarras

Criar Terra 3

Desenvolvido pelos magos da Ordem Mármora, este Ritual cria uma cimitarra árabe de dentro de um manto, capa ou sobretudo (sem esse feitiço, a espada não consegue se materializar). A espada pode causar de 1d10 a até 2d6 pontos de dano, dependendo do tipo de espada conjurada (os magos bárbaros do norte possuíam um Ritual semelhante, mas que conjurava um machado ornamentado que fazia apenas 1d6+1 pontos de dano, mas durava 4d6 rodadas).

Cinzas às Cinzas

Criar/Entender Fogo 2

Neste Ritual, o mago segura com as mãos as cinzas de um documento ou pergaminho e as deixa cair sobre uma mesa, como se fosse uma apulheta. As cinzas formarão a imagem perfeita do documento original, durante alguns minutos.

Click

Controlar Terra 1+

Este é um dos primeiros Rituais que um mago moderno aprende. Com um estalo de dedos, o mago é capaz de empertar o gatilho ou o cão de uma arma que consiga ver, tornando-a inútil ou atrapalhando muito seu oponente. O alvodomorará 1d6 rodadas até consertar o defeito em sua arma e o mago é capaz de inutilizar uma arma por Ponto de Foco do Ritual.

Conjuração

Criar Spiritum/ Metamagia 3+

Este é um Ritual bastante complexo e que exige grande concentração e tempo do mago. Em primeiro lugar, o feiticiero precisa mentalizar no Plano Astral a Forma Pensamento que deseja criar (e isso pode demorar alguns minutos, ou cerca de 10 rodadas), enquanto mentaliza uma forma de transferir o objeto imaginário para o Plano Físico. Ao final da concentração, o mago é capaz de retirar objetos do Plano Astral para o Físico, como: evolveres, ficas, chaves, livros e outros. A única restrição séria a este Ritual é que o mago precisa conhecer profundamente o que deseja conjurar. É impossível conjurar uma chave para abrir determinada porta se o mago nunca viu a chave antes, ou conjurar um carro (Foco 6) se não sabe exatamente como o carro funciona.

Conjurar Æther Spirit

Criar/Controlar Spiritum 6

Como o nome indica, a bruxa tortia-se capaz de conjurar um servo espiritual dos distantes reinos do Æther (o espaço depois da Orbe da Lua). A criatura servirá ao mago durante 3d6 rodadas, desaparecendo em seguida. Os Æther Spirits podem realizar pequenas tarefas para o mago e podem transitar livremente entre a Terra e Spiritum. O único problema é que os Æther Spirits SEMPRE exigem algum presente pessoal e valioso em troca de sua ajuda

Æther Spirit

CON [4D+6], FR [4D+6], DEX [6D], AGI [6D],
INT [4D+6], WILL [4D+6], CAR [4D], PER [5D+6]
#Ataques [1], IP 3, PVs 20 a 25; Brga 60/60
dano 3d6 + bônus

Conjurar Animais

Essé é o nome básico de uma série de Rituais do Caminho dos Animais. Trata cada um destes feitiços como um Ritual separado, com seus próprios feitiços (pode se: pelos, penas ou escamas do animal, comida etc).

Alguns exemplos de animais:

(*) indica o mínimo de Foco necessário para conjurar.

Para animais criados a partir do nada, acrescente +1 Foco.

(2) **Raposa:** Peso 20 a 30kg; PV 25; IP 0; V. máx. 40km/h

#At: 1 (Mordida 40% dano 1d6)

CON 12 FR 10 DEX 5 AGI 20 INT 4 WILL 4 PER 25 CAR 3

(3) **Leopardo:** Peso 60 a 80kg; PV 25; IP 0; V. máx. 100km/h

#At: 2 (Mordida 60% dano 1d6, Garras 50% dano 1d6+4)

CON 22 FR 22 DEX 5 AGI 18 INT 3 WILL 3 PER 25 CAR 3

(3) **Lobo:** Peso 50 a 70kg; PV 28; IP 0; V. máx. 64km/h

#At: 2 (Mordida 60% dano 1d6, Garras 50% dano 1d6+4)

CON 22 FR 25 DEX 5 AGI 20 INT 3 WILL 5 PER 25 CAR 3

(3) **Javali:** Peso 75 a 90kg; PV 28; IP 1; V. máx. 32km/h

#At: 2 (Cabeçada 40% dano 2d6+4, Mordida 35% dano 1d6+2)

CON 20 FR 20 DEX 3 AGI 15 INT 3 WILL 5 PER 15 CAR 2

(5) **Leão:** Peso 180 a 220kg; PV 30; IP 1; V. máx. 72km/h

#At: 3 (Mordida 50% dano 1d10, Garras 70% dano 1d6+6)

CON 25 FR 25 DEX 5 AGI 20 INT 3 WILL 5 PER 25 CAR 1

(5) **Tigre:** Peso 250 a 270kg; PV 34; IP 1; V. máx. 72km/h

#At: 3 (Mordida 60% dano 1d10, 2x Garras 70% 1d6+7, 1d6+7)

CON 28 FR 28 DEX 5 AGI 21 INT 3 WILL 3 PER 26 CAR 1

(5) **Gorila:** Peso 190 a 250kg; PV 34; IP 2; V. máx. 16km/h

#At: 2 (Patadas 50/50 dano 1d6+8)

CON 25 FR 32 DEX 10 AGI 15 INT 5 WILL 5 PER 20 CAR 5

(5) **Cavalo/ Zebra:** Peso 350kg; PV 32; IP 1; V. máx. 72km/h

#At: 1 (Mordida 25% dano 1d6+4 ou Coice 40% dano 2d6+5)

CON 30 FR 32 DEX 5 AGI 15 INT 5 WILL 5 PER 20 CAR 5

(6) **Camelo:** Peso 450 a 600kg; PV 35; IP 1; V. máx. 48km/h

#At: 1 (Mordida 45% dano 1d6+2)

CON 30 FR 35 DEX 5 AGI 10 INT 4 WILL 4 PER 20 CAR 3

(6) **Urso branco:** Peso 450 a 600kg; PV 40; IP 2; V. máx. 48km/h

#At: 3 (Mordida 50% dano 1d10, Garras 45% 1d6+10)

CON 35 FR 35 DEX 10 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 25 CAR 3

(7) **Urso Kodiak:** Peso 800 a 900kg; PV 45; IP 2; V. máx. 48km/h

#At: 3 (Mordida 50% dano 1d10, Garras 45% 1d6+13)

CON 35 FR 40 DEX 10 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 25 CAR 2

(7) **Girafa:** Peso 900 Kg a 1,2 ton; PV 35; IP 1; V. máx. 32km/h

#At: 1 (Mordida 25% dano 1d6)

CON 30 FR 25 DEX 5 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 22 CAR 3

(7) **Crocodilo do Nilo:** Peso 1 ton; PV 35; IP 5; V. máx. 32km/h

#At: 2 (Mordida 40% dano 2d10, Rabo 45% 1d6+8)

CON 30 FR 32 DEX 10 AGI 10 INT 2 WILL 4 PER 15 CAR 0

(8) **Rinoceronte:** Peso 2 ton; PV 35; IP 6; V. máx. 40km/h

#At: 1 (Corrida + Chifre 50% dano 3d6+15)

CON 35 FR 40 DEX 3 AGI 10 INT 3 WILL 3 PER 10 CAR 0

(9) **Elefante Africano:** Peso 7 ton; PV 50; IP 4; V. máx. 40km/h

#At: 2 (Pressas 45% dano 1d10+5, Patadas 50% 2d6+10)

CON 40 FR 46 DEX 10 AGI 15 INT 4 WILL 4 PER 15 CAR 3

(11) **Tubarão:** Peso 14 a 17 ton; PV 45; IP 2; V. máx. 40km/h

#At: 1 (Mordida 65% dano 4d6 ou Pancada 2d6+10)

CON 40 FR 42 DEX 0 AGI 15 INT 2 WILL 4 PER 15 CAR 0

(14) **Baleia Azul:** Peso 150 ton; PV 100; IP 4; V. máx. 32km/h

#At: 1 (Área) (Pancada 65% dano 6d6+30)

CON 70 FR 72 DEX 0 AGI 5 INT 5 WILL 4 PER 10 CAR 3

Conjurar Sernezs

(Criar Ark-anun 3-6)

Sernezs são os demônios mais comuns encontrados em Ark-a-nun. São fisicamente parecidos com os gárgulas das antigas igrejas góticas europeias e alguns deles possuem asas. Os Focuz conjuram respectivamente 1, 2, 4 e 8 sernezs, mas o feitiço necessário para trazê-los é desenhá-los em um pentagrama com o próprio sangue no chão (causando 1 ponto de dano ao mago para cada sernezs conjurado). Os demônios obedecerão apenas ao dono do sangue.

Sernezs

CON[3D], FR[2D+6], DEX[3D+6], AGI[4D]

INT[2D+6], WIL[3D], CAR[2D], PER[2D+6]

IP 2, 3 ou 4; PVs 20 a 25.

#Ataques: 2 por rodada. Garras 50/50 dano 1d6+bônus e Cauda espinhuda 50/0 dano 1d4 + veneno.

Conjurar Objetos de Ferro

(Criar Terra 3+)

Este Ritual necessita de um sobretudo grande o suficiente para ocultar totalmente o objeto a ser conjurado. O mago recita os encantamentos e retira o objeto desejado de dentro de seu sobretudo. Apesar de ser um Ritual simples, os objetos conjurados podem ser extremamente complexos e ornamentados.

Contagem

(Entender Spiritum 5)

Esfregando as mãos sobre os olhos e depois observando firmemente em direção a um grupo de pessoas, o mago é capaz de contar precisamente quantas almas estão em um determinado lugar (inclui fantasmas, espíritos e almas encarnadas).

Contaminação

(Criar/Controlar Humanos 3)

Com este curioso Ritual, desenvolvido pelos Magos Corrosivos de Budapeste, o mago contamina a vítima com uma doença criada magicamente. Para realizar o efeito, basta ao mago tocar a pele da vítima com as mãos nuas e levemente sujas com seu próprio sangue. O sangue é absorvido pela pele da vítima e o processo começa. Três dias depois, a vítima adoece e ficará uma semana de cama, com fortes dores por todo o corpo. Após esse período, tem direito a um Teste de CON. Se falhar no Teste, ficará mais uma semana doente e realiza outro Teste (dois Pontos de Magia permanecem retidos na vítima durante todo o período de febre).

Controle de Emoções

(Controlar Humanos 4)

O mago precisa fazer a pessoa ingerir determinadas ervas especiais para este Ritual funcionar. Pode ser pela comida ou misturado a remédios ou drogas regularmente consumidas pela vítima. A vítima passa a sentir as emoções especificadas pelo mago.

Alguns exemplos são: medo, alegria, tristeza, saudade, tranquilidade, segurança. O efeito não provocará resultados diretos, mas a vítima reagirá de acordo com o efeito escolhido. O efeito dura 3d6 rodadas, mas pode ser mantido indefinidamente pelo gasto adicional de Pontos de Magia.

Conversar com a Fogueira

(Entender Fogo 5)

Este Ritual foi muito utilizado na Espanha durante a Idade Média. Com esta Magia, a feitiçeira é capaz de invocar os antigos espíritos das salamandras e conversar com o fogo. Através deste Ritual, o mago pode ficar sabendo de eventos ocorridos na presença de alguma fogueira ou tocha. Dizem que existe uma versão mais moderna deste Ritual envolvendo lâmpadas incandescentes comuns.

Conversar com o Lago

(Entender Água 5)

Os antigos sacerdotes de Poseidon desenvolveram este Ritual muitos séculos antes de Cristo. Dizem que cada corpo d'água possui um espírito protetor e o feitiçeiro é capaz de se comunicar com um lago, rio, poço, fonte ou outro corpo d'água nas proximidades.

Cada espírito possui índole e personalidade diferente, semelhante às características do lago ou rio, mas de modo geral tendem a colaborar com o mago se forem tratados com respeito.



Convocar Lemures

Criar Arkanum 7

o fetiche é um pentagrama desenhado com sangue de algum animal, grande o suficiente para que a horda de pequenos demônios consiga ser conjurada dentro dele. Pentagramas menores podem limitar a quantidade de demônios conjurados, reuzindo a efetividade do Ritual. Ele invoca das profundezas da Terra 64 Lemures que permanecem sob o comando do mago que os conjurou. Lemures são pequenas criaturas em versões mais primitivas das hordas demoníacas.

Lemures

CON[2D], FR[2D], DEX [2D], AGI [2D]
INT [1D], WILL [1D], CAR [0], PER [1D]

#Ataques: os demônios atacam desordenadamente, mas para efeito de jogo, considere que cada grupo de 5 demônios faz 1 ataque (na concepção de jogo) por rodada. Garras múltiplas 50/60. Cada demônio possui 2d6 PVs.

Cordas Árabes

Criar/Controlar Plantas 2-6

Com o auxílio de uma flauta, que deveria ser tocada durante o Ritual, os faquires conseguiam fazer com que uma corda obedecesse suas ordens, amarrando, atacando ou enroscando em um alvo escolhido.

Correntes de Ar

Entender Ar 1

Desenvolvido pelos antigos navegadores egípcios, este Ritual necessita de uma pequena corrente de ouro (símbolo de Rá) que deve ser segurada levemente nas mãos do feiticeiro. A corrente de ouro indicará ao mago a direção e intensidade das correntes de ar na região.

Crescimento

Entender Plantas 1

Este Ritual clássico funciona da seguinte maneira: o mago coloca o dedo dentro da terra, ao lado de uma árvore e essa crescerá o equivalente a 3d6 meses em 3d6 rodadas. O crescimento é considerado permanente.

Culatra

Controlar Fogo 3

Este é um efeito místico moderno, utilizado para explodir a pólvora dentro de uma bala de revólver antes que essa entre na posição correta para disparar. Para ativar o efeito, o mago precisa ser capaz de observar a arma e fazer com seus dedos indicador, médio e polegar a silhueta de um revólver.

Quando o mago movimentar seu polegar, simulando um disparo fictício (e passando um Teste de 3d6 vs. WILL de quem estiver segurando a arma), a pólvora explodirá, inutilizando permanentemente a arma e causando 1d6+3 pontos de dano a quem a estiver empunhando.

Danos Espirituais

Criar Spiritum 3+

Adicionando certas ervas e cinzas aos componentes mágicos de um Ritual existente, o mago é capaz de transferir parte do dano ou efeito que este Ritual faria para Spiritum e para o Astral. Assim, uma *Bola de Fogo* poderia afetar pessoas na Terra e espíritos que porventura estivessem na área de efeito da Magia. Dessa forma, uma espada pode ser encantada durante algum tempo (ou mais, se forem armazenados Pontos de Magia nela) com a capacidade de ferir espíritos, espectros e outras criaturas de Spiritum.

Dentes de Ferro

Criar Terra/Humanos 2

Este horrendo Ritual realizado pelos feiticeiros africanos (e algumas bruxas russas) faz com que os dentes do mago transformem-se em presas de tubarão feitas de ferro e capazes de causar até 1d6 pontos de dano por ataque, bem como mastigar através de ossos e cartilagens.

Desaparecer de Câmeras e Vídeos

Controlar Luz 4-6

Este Ritual moderno permite ao mago literalmente desaparecer de instrumentos de captação de luz, desde que SAIBA da existência deles. Este Ritual pode ser realizado com menos Focus, mas a imagem do Personagem ficará borrada, ao invés de desaparecer. No passado, era utilizado pelos magos para infiltrarem-se em grupos de vampiros strigos, apagando seu reflexo dos espelhos.

Descantar

Criar Metamagia 3+

Este Ritual antigo é utilizado para retirar Pontos de Magia armazenados em um objeto qualquer. Dependendo do tipo de item, ele ficará "desligado" durante algumas rodadas, ou perderá totalmente seu efeito. Também serve para remover encantamentos, controles mentais e outros Rituais realizados em um Personagem.

Em todos os casos, porém, um Teste de WILL do mago versus a WILL do mago que lançou o encantamento original é necessário para se remover a Magia de um alvo.

Desmembrar a Carroça sem Cavalos

Controlar Ar 4+

O bruxo passa a unha do dedo mínimo da mão direita sobre o pulso da mão esquerda, em um movimento de corte. O Jogador faz, então, um Teste de 4d6 versus 16 e, se passar, um pneu escolhido por ele estoura imediatamente. É muito usado por magos com Rituais mais modernos para evitar perseguidores.

Detectar Invisibilidade

Entender Luz 4-6

O mago atemessa sal grosso sobre uma área de efeito e caso algo invisível esteja naquela região, será descoberto. Um Teste de WILL vs. WILL dos magos envolvidos na disputa pode ser necessário para saber qual Magia é mais poderosa (descobrir ou manter a invisibilidade).

Detectar Magia

Entender Metamagia 1

Este é o primeiro Ritual que um mago aprende. Mesmo na época medieval, quando os magos ainda não conheciam o Caminho Metamágico, este Ritual já era conhecido, apesar dos estudiosos não saberem COMO ele funcionava. As bases da Metamagia foram definidas com precisão apenas no século XV.

Utilizando-se de um pequeno cristal, o mago é capaz de saber se determinado objeto, área ou local está impregnado de Magia. Se estiver, a região afetada brilhará (apenas para os olhos do mago) levemente em uma cor do arco-íris.

Detectar Magia Avançada

Entender Metamagia 2-3

Uma versão avançada do Ritual de Detectar Magia, ele permite ao mago não apenas saber se uma determinada área está impregnada de Magia, mas quais Caminhos estão sendo usados. O mago enxerga um espectro de cores, cada uma relacionada a um Caminho específico.

Detectar Possessão

Entender Spiritism 2

Este Ritual utiliza como fetiche um símbolo religioso, compatível com as crenças do feitiço (se ele for ateu, este Ritual não funcionará). O mago examina o espírito de a pessoa e consegue dizer se esta pessoa está sob influência de outro espírito. O efeito apenas diz se existe ou não influência, mas não aponta a origem.

Dissolver

Criar Humanos 2-6

Este Ritual é extremamente nocivo aos seres vivos e é considerado um ataque covarde pelos outros magos. O mago joga um pequeno frasco de vidro com vinagre sobre a vítima. Aparentemente um ato simples, o vidro explode assim que atinge seu alvo e o Ritual faz com que o vinagre reaja com a pele da vítima, causando queimaduras terríveis por toda a área atingida. Em alguns casos, a reação alérgica atinge os músculos e até mesmo os ossos da pessoa. O dano provocado é de Xd6, até um máximo de 6d6 e a vítima tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano à metade.

Distâncias

Controlar Metamagia 2

Basta ao mago observar dois pontos no espaço e fechar os olhos, enquanto se concentra por uma rodada. Um desenho luminoso surgirá em sua mente, dizendo-lhe exatamente a distância exata entre dois pontos.

DNA

Entender Humanos 5

Este Ritual utiliza uma gota de sangue da vítima como fetiche. O mago é capaz de determinar exatamente de quem é o sangue, em um processo semelhante ao de identificação por DNA, com a vantagem de ser instantâneo. O efeito só funciona por

comparação, de modo que se o sangue for de uma pessoa que jamais teve seu sangue examinado pelo mago, o feitiço terá como resposta que o sangue pertence a um desconhecido.

Dom de Bacchus

Entender Água 1+

Permite ao mago ingerir grandes quantidades de bebidas alcoólicas sem sofrer os efeitos do entorpecimento. O feitiço precisa mascar algumas folhas de gengibre antes de consumir a primeira gota de álcool para este Ritual fazer efeito.

Exame

Entender Humanos 4

Este Ritual requer um estetoscópio ou outro equipamento de exame médico. Permite ao mago analisar com precisão a saúde de uma outra pessoa. É necessário o contato físico com a pessoa escolhida. Este efeito é resolvido em apenas uma rodada, mas recomenda-se que o mago perca mais tempo fingindo que examina a pessoa para não levantar suspeitas sobre seus poderes.

Enxergar Luz

Entender Luz 2+

Com um monóculo especial, o mago é capaz de enxergar diversas frequências luminosas (infravermelho, ultravioleta, espectro de calor, ondas eletromagnéticas e outros). O Ritual funciona durante 3d6 rodadas, mas o mago demora uma rodada inteira para adaptar-se ao novo espectro luminoso.



Exergar os Vales Distantes

Entender Luz 2+

Este Ritual foi desenvolvido pelos magos renascentistas. Eles colocam as mãos em concha sobre o rosto, como se estivessem segurando um binóculo. De acordo com o Foco do Ritual, o mago é capaz de ampliar sua visão 2x, 4x, 8x, 16x e assim por diante.

Exergar Pegadas

Entender Terra 4

Os fetiches são uma lanterna a gás com runas especialmente desenhadas nela e um objeto com ligação arcana (unhas, cabelos, um objeto pessoal) com a pessoa. Quando a luz das chamas iluminar o chão, as pegadas da pessoa que o mago deseje encontrar ficarão marcadas em cor de sangue. Este efeito dura apenas alguns minutos, tendo de ser renovado de tempos em tempos.

Espada de Ares

Controlar Fogo 3-4

Este Ritual antigo transforma uma tocha (ou um isqueiro) em uma espada de fogo, capaz de causar 1d6 a 2d6 pontos de dano por ataque (utilizar a Perícia Armas Brancas - Espada).

Espada Ígnea

Criar/Controlar Fogo 2-5

Este Ritual faz a lâmina de uma espada ficar incandescente, até o ponto de ficar avermelhada ou, em casos de Rituais mais poderosos, literalmente inflamar-se. A lâmina passa a causar +2 ou +1d6 (a lâmina ficará avermelhada) a +3d6 pontos de dano por ataque, de acordo com a versão do Ritual. As primeiras versões deste Ritual datam do século V.

Espelho, Espelho meu...

Criar Metamagia 2-3

Através de um espelho, a bruxa é capaz de vislumbrar certas regiões de Spiritum, Arcadia ou do Sonhar que conheça bem. Também pode ser usado em um dos planos próximos para observar pontos na Terra.

Facas

Criar/Controlar Terra 4

Do interior de sua capa, o mago conjura 4 adagas mágicas que pode arremessar com Perícia 100/0, todas as 4 de uma só vez, cada uma causando 1d6 pontos de dano (ou 2d6, caso consiga um acerto crítico). As adagas são sempre ornamentadas com runas e desenhos místicos, desaparecendo após algumas horas.

Farpas

Criar Plantas 2-6

Apenas tocando um objeto de madeira (uma mesa ou cadeira, por exemplo) a bruxa é capaz de explodir em dezenas de farpas afiadíssimas, que são arremessadas contra um alvo escolhido. As farpas causam de 2 a 6 ataques, cada um causando 1d6 pontos de dano. A vítima pode fazer Testes de AGI para reduzir o dano à metade (arredondado para cima).

Ferro em Vidro

Controlar Terra 4

Este Ritual consiste em arremessar contra o alvo um punhado de sal grosso, enquanto recita os versos de Abramelin, o mago. A bruxa será capaz de converter ferro em vidro ou vidro em ferro durante alguns minutos. Este Ritual causa os chamados "cacos de ferro" quando o Ritual perde seu efeito, que é extremamente suspeito aos olhos humanos.

Fio

Entender/Controlar Água 1+

Este Ritual moderno consiste em comandar mentalmente um fio de água corrente (de uma torneira, por exemplo) como se fosse uma cobra. O mago recebe as sensações relativas ao ambiente por onde o fio d'água passar, incluindo escutar, sentir e cheirar. Funciona perfeitamente como espiao em ambientes rurais ou externos.

Flechas Incandescentes

Criar Fogo 3

Este Ritual era utilizado durante a Idade Média para auxiliar os arqueiros do exército beneficiado pelo feiticeiro. Os arqueiros fazem a tradicional formação de disparo e o mago joga salitre sobre as flechas, até o limite de 33 flechas e todas acendem-se como tochas, causando 1d6 pontos de dano por fogo, além do dano normal das flechas. Deixou de ser muito utilizado com o desenvolvimento das armas de fogo.

Flick

Criar/Controlar Luz 1

Um dos Rituais mais simples do Caminho da Luz. O mago estala os dedos algumas vezes e aparecem dezenas de pequenos pontos de luz, que ele pode comandar mentalmente. Pode ser usado para iluminar trajetos à noite, envolver objetos ou como sinalização. Os magos mais experientes consideram este Ritual apenas como um exercício dos poderes místicos da luz.

Garras

Criar Humanos 4

Com este Ritual antigo, o mago é capaz de deformar terrivelmente seus dedos e unhas, de modo a ficar com garras de quase 30 cm de comprimento, que cortam como grandes navalhas, causando 2d6 de dano por ataque.

Garras do Dragão

Criar Humanos/Arkanian 4

O mago consegue transformar sua mão direita (ou esquerda, se for canhoto) em garras afiadíssimas, muito semelhantes às garras de um dragão. Essas garras rasgam sua pele original (causando 1 ponto de dano) e permanecem durante 3d6 rodadas, voltando ao normal em seguida. O mago não pode realizar nenhuma tarefa que exija destreza ou delicadeza enquanto estiver com a garra do dragão. A garra causa 2d6 + bônus pontos de dano. Utiliza-se a Perícia Briga para os ataques.

Geiser

Criar Água 3-6

O mago precisa de uma jarra para realizar este Ritual. Recitando os versos arcanos, um jato de água com FR 3d6 a 6d6 é disparado da jarra sobre uma pessoa, com força suficiente para derrubá-la ou mesmo imobilizá-la na parede. O mago precisa manter sua total concentração enquanto estiver adorando este Ritual.

Glamour

Controlar Luz 1

Um dos truques mais simples de Magia wicca, consiste em alterar temporariamente a cor de cabelo ou os olhos da feitiçeira, apenas deslizando as mãos sobre eles. O efeito dura 3d6 rodadas, mas pode ser prolongado pelo gasto adicional ou armazenamento de Pontos de Magia.

Guarda-Chuva

Controlar Água 1-

Este Ritual necessita de um sobretudo como feitiço e foi desenvolvido na década de 30. Permite originalmente ao feitiçeiro entrar em uma chuva sem se molhar. Quando ativado, o Ritual faz com que nenhum líquido consiga tocar as roupas do mago, tornando-o impermeável. Mais tarde, este Ritual foi modificado para suportar venenos ou até mesmo banhos de ácido.

Gueiras

Entender Água 3

O mago precisa de um amuleto especial na forma de uma pequena concha de metal, preso a seu pescoço. Quando o Ritual é recitado, o mago será capaz de respirar sob a água. Este Ritual dura apenas alguns minutos, mas o feitiçeiro pode armazenar um Ponto de Magia no amuleto, tornando-o um amuleto de gueiras (como os magos atlantes chamavam este Ritual).

Habilidade de Vidraceiro

Entender/Controlar Fogo 2-3

Permite ao mago derreter plásticos ou vidros em sua mão, apenas utilizando a força de sua vontade. Se o mago possuir a Forma Entender, pode moldar o plástico com a habilidade de um artesão, formando objetos rudimentares (ou elaborados, se o mago possuir a Perícia Artífice).

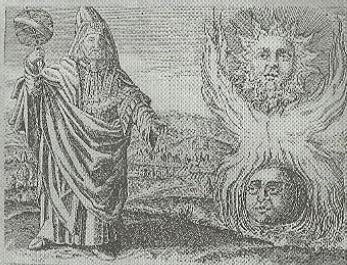
Ilusões

Criar/Controlar Luz 3-10

Estes são alguns dos Rituals mais antigos e conhecidos, desenvolvidos pelos magos romanos conhecidos como *Illusores* (ou *Ilusionistas*). O mago "esculpe" um objeto com luzes e cores a partir do nada, de modo a criar um objeto ilusório.

Qualquer objeto pode ser criado, respeitando os limites de tamanho e volume por Focos (uma ilusão com o tamanho de um homem requer Focos 3, enquanto que um dragão pode precisar de 7 ou até 8 Focos).

A ilusão não tem som algum (a menos que o mago possua conhecimentos no Caminho do Ar) e é criada tão perfeitamente



quanto o conhecimento do mago a respeito do que ele está criando (alguém que nunca viu um elefante será incapaz de criar a ilusão de um elefante). Se um mago viu um elefante no escuro e não sabe exatamente como ele é, a imagem poderá sair distorcida, errada, defeituosa, borrada ou mesmo muito diferente do que ele realmente deseja representar.

Ilusões requerem concentração absoluta do mago, não permitindo que o conjurador faça qualquer ação que exija mais do que andar lentamente (magos antigos costumavam colocar uma ervilha sobre a testa como feitiço e deixavam esta semente equilibrada enquanto mantinham a concentração).

Em combate, uma ilusão utiliza os valores de briga (ou Perícia de luta) do mago e isso pode ser um indicio de que a imagem criada seja realmente uma ilusão. Qualquer dano causado (e mesmo danos ilusórios estão limitados pelo Focos da Magia) é considerado ilusório e caso a vítima "morra", ela apenas desmaiará. Todos os danos causados desaparecem em 3d6 rodadas, independentemente da ilusão ser maldita com pontos extras de Magia ou dissipada ao final da duração normal.

Invisibilidade

Controlar Luz 4-6

Um dos Rituals mais desejados pelos magos. O feitiço salpica talco sobre sua pele e roupas e desaparece em pleno ar. O feitiçeiro é capaz de manter-se invisível por até 3d6 rodadas, podendo prolongar esse período com pontos extras de Magia, mas se for atacado ou se fizer alguma ação mais complexa (incluindo atacar, fazer outra Magia ou correr), a ilusão é quebrada e o ele aparece.

Isqueiro

Criar Fogo 1

Este é o primeiro truque que qualquer mago conhecedor do Fogo aprende. O mago catala os dedos três vezes e uma chama semelhante a de um isqueiro aparece em seus dedos. A chama pode ser usada para acender um cigarro, ou mesmo ser arremessada a uma distância de até 5m. A chama pode causar até 1d6 pontos de dano em uma pessoa ou pode atear fogo em materiais inflamáveis.

Leitura de Mentes

Controlar Humanos 5

Colocando as mãos sobre a cabeça de uma vítima, o mago pode tentar "arrancar" informações de sua mente. O processo é doloroso e demorado (a vítima precisa ser mantida imobilizada durante o processo todo). O mago pode tentar arrancar uma informação e testa 5d6 contra WILL da vítima. Caso vença o Teste, conseguirá a informação desejada. Se perder, conseguirá uma informação falsa (o Mestre faz o Teste em segredo).

Levitação

Controlar Ar 2+

Com a força dos mantras, o feiticeiro é capaz de levantar objetos através da concentração. O peso do objeto levantado depende do Foco do Ritual. Caso este Ritual seja utilizado contra uma pessoa, a vítima tem direito a um Teste de FR vs. Foco do Ritual para resistir.

Ligação Arcana

Entender Metamagia 2-5

Este prático Ritual faz uma ligação mística entre o mago e um objeto escolhido por ele, durante um curto período de tempo (mas que pode ser estendido se um Ponto de Magia ficar armazenado na ligação). Esta conexão pode ser utilizada para encontrar posteriormente um objeto, em qualquer local do mesmo Plano de Existência (a ligação é rompida se o objeto for levado para outro Plano e o mago sentirá a quebra imediatamente). Muito usado em armas mágicas, livros, veículos ou objetos importantes que não devem ser perdidos.

MacIStorm

Criar/Controlar Ar 6+

Desenvolvido como a menina dos olhos da escola de Luft, este Ritual permite ao mago conjurar uma tempestade de ventos, chuvas, granizo ou neve, de acordo com a versão utilizada, com Força suficiente para arremessar pessoas ou mesmo vitar carros e destruir telhados. Algumas versões especiais podem ser criadas dentro de ambientes fechados e não parecem afetar os magos que a invocam.

Manopla

Criar/Controlar Humanos 6

A partir do domínio desta técnica, o mago é capaz de controlar seus membros (mãos, braços, pernas e outros) mesmo que esses estejam decepados e até mesmo recolocá-los no local, ou costurá-los ao corpo (desde que tenham sido arrancados há menos de meia hora, ou se tiverem Pontos de Magia armazenados neles). Apenas a cabeça e o tórax precisam estar juntos (embora existam Rituais mais poderosos, que deram origem a lendas de magos cujas cabeças poderiam ser separadas de seus corpos). Este Ritual tem a particularidade de não usar feitiços materiais nem gestos, mas apenas um cântico prolongado.

A regeneração de membros perdidos também faz parte dos Rituais específicos da Escola de Tenebris.

Marca Pessoal

Criar Spiritum 4

Este Ritual necessita de uma gota do sangue do mago para funcionar. Seu efeito prende espiritualmente um objeto ao mago. Enquanto seu espírito permanecer na Orbe da Terra, o objeto só funcionará se o próprio mago tentar utilizá-lo. Se, por algum motivo qualquer, o espírito do mago sair da Orbe da Terra, o efeito cessará, mesmo que o mago retorne em seguida. Obviamente, cada objeto só pode ter uma Marca Pessoal. Esta Marca Pessoal pode ser rastreada e permanecerá no objeto enquanto o mago manter Pontos de Magia armazenados nele.

Marionete

Controlar Plantas 4-7

O mago entra em sintonia com alguma árvore próxima e passa a comandá-la como se fosse uma marionete, com a árvore imitando seus exatos movimentos. Ela ataca com a Perícia *Briga* do mago e, dependendo do tamanho da árvore, pode causar até 4d6 pontos de dano por ataque.

Mau Olhado

Controlar Arkanum 3

Este é um dos Rituais mais básicos do Caminho de Arkanum. Consiste em rogar uma praga contra um adversário, ao mesmo tempo em que o mago canaliza a essência maligna de Arkanum para a realização desse mal. O Ritual confere à vítima um tremendo azar durante uma semana e um dia, mas obrigatoriamente dois Pontos de Magia ficam armazenados na vítima durante esse tempo. Dizem as lendas que na Magia, tudo o que seu Personagem faz de mal aos outros volta para ele multiplicado por três. O que isso quer dizer realmente fica a cargo do Mestre.

Mediunidade

Controlar Spiritum 4

Este Ritual toma o corpo do mago ou da bruxa uma espécie de canal para que algum espírito escolhido possa falar e agir através desse corpo físico.

O feiticeiro entra em uma espécie de transe, enquanto sua alma é afastada do corpo por algum tempo. Enquanto isso, um espírito pode "possuir" o corpo daquele feiticeiro e conversar com os outros investigadores, ou resolver algum problema para o médium. Este Ritual é extremamente perigoso, pois o mago perde totalmente o controle sobre o próprio corpo pela duração do Ritual ou enquanto o espírito volta ao Reino dos Mortos. Somente então o mago acorda do transe.

Mensagem em Sangue

Entender Arkanum 5

O mago precisa de uma pena vermelha especialmente embebida em sangue fresco. Com essa pena, pode escrever uma mensagem de até 25 palavras em pele humana. A seguir, coloca a mensagem dentro de um pentagrama e queima a pele. A mensagem chegará imediatamente às mãos de um demônio escolhido pelo mago, no Inferno ou em Arkanum.

Mensagens

Entender/Controlar Ar 5-6

Este feitiço foi criado para que os magos de batalha pudessem se comunicar durante os cercos aos castelos na Idade Média. Basta um mago colocar as mãos em concha sobre a boca, recitar as palavras do Ritual e sussurrar a mensagem, olhando para o alvo. Em segundos, o vento carregará a mensagem até o alvo, que a escutará em alto e bom som (apenas o alvo escutará a mensagem; para outras pessoas, não será mais alto do que um sussurro). É claro que o alvo precisa compreender a língua em que a mensagem foi enviada.

Microondas

Criar/Controlar Luz 2-6

Causa dano por queimadura interna, cozinhando "de dentro para fora". Neste caso, a vítima parece inteira, mas está totalmente queimada internamente.

Moldar-se à parede

Entender/Controlar Terra 5

Este antigo Ritual persa é muito utilizado pelos assassinos membros da Sociedade de Hassan. Com ele, o mago é capaz de literalmente "atravessar paredes", como se elas fossem constituídas de material permeável. Após a passagem do mago, a parede volta ao normal, como a superfície da água após o mergulho de uma pedra.

Existem versões deste Ritual para nadar em areia como se fosse água e para atravessar portas de metal ou ficar invulnerável a lâminas de ferro. O único problema sério com este Ritual é se ele for interrompido enquanto o mago estiver dentro do objeto sólido, o que poderá causar sua morte ou mutilação.

Morte da alma

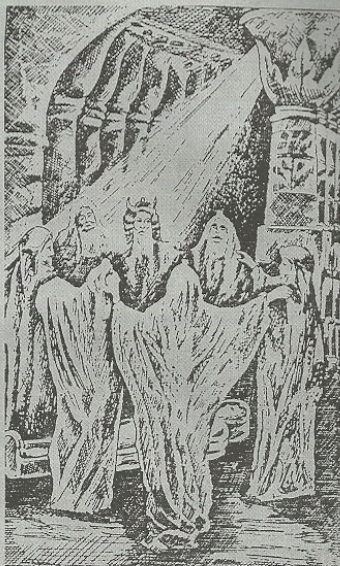
Controlar Spiritum 6

Este poderosíssimo Ritual ataca diretamente o espírito da vítima. O corpo é preservado, mas o espírito recebe um poderoso ataque de energia mística. A vítima sofre 6d6 pontos de dano, com direito a Teste de WILL para reduzir o dano à metade. Se a vítima morrer devido a este efeito, seu espírito é destruído no processo. A grande vantagem deste tipo de ataque em relação aos demais é que pessoas comuns não perceberão nenhum tipo de anomalia. Contudo, este Ritual deixa marcas profundas em Spiritum e essas marcas podem ser vistas ou rastreadas por outros espíritos que porventura passem por aquele local.

Mover objetos

Controlar Ar 2-4

Como o próprio nome deste Ritual já especifica, é o efeito místico de levantar, mover ou empurrar objetos através da força mística. Com este Ritual, que envolve apenas gestos, o mago pode abrir ou fechar portas, levitar livros, mover objetos pequenos, apagar velas e muitos outros efeitos. Pode ser realizado de forma brusca ou com extrema precisão de movimentos; por essa razão, para um leigo, este Ritual se assemelha à levitação ou mesmo à telecinesia.



Muralha de Chamas

Criar/Controlar Fogo 4-6

O mago atremessa alguns carvões especialmente marcados com suas runas na área em que deseja conjurar o Ritual e, ao recitar os encantamentos de Salomão, os carvões incendiam-se, criando uma barreira de chamas. Qualquer pessoa que tentar atravessar a muralha receberá de 4d6 a 6d6 pontos de dano, de acordo com a versão do Ritual.

Necromancia

Entender Spiritum/Arkanum 3-6

O mago se torna capaz de, através de complexos Rituals envolvendo oferendas (rum, comida, charutos e sacrifícios), conjurar espíritos do Baixo Umbral (chamados pelos hindus de *Entidades Chthonianas*), para servirem aos seus propósitos.

Esses espíritos possuem Atributos iguais ao Foco do Ritual e podem realizar diversos tipos de missões (espionagem, trabalhos de obsessão ou causar transtornos).

Os Rituals de Necromancia são considerados formas de Magia Negra e o Arcanorum costuma não aprovar tais Rituals.

Os espíritos baixos alimentam-se dos Pontos de Magia de quem os conjurou e, às vezes, podem ficar presos ao mago. Muitos dos Rituais macabros do Voodoo foram desenvolvidos através do estudo da necromancia pelos sacerdotes e pelos vampiros asimaní. Muitas das vítimas dos Rituais Voodoo podem ser chamadas para servir ao mago através deste Ritual.

Norte

Controlar Mistamagia 1

O mago umedece o dedo indicador direito e o ergue acima da cabeça. Ele sentirá um vento frio apontando exatamente para o norte, não importa onde o feitiço se encontrar. Funciona apenas na Terra.

Nuvem de poeira

Criar Terra 4

De dentro de um saquinho de veludo roxo, o mago joga as arezinhas de um animal sacrificado ritualmente e essas cinzas transformam-se em uma cortina de poeira capaz de cobrir uma área com oito metros de raio, a até 100m de distância.

Old Billy the Kid

Controlar Fogo 6

Funciona de modo semelhante ao Ritual Culatra, mas o mago pode utilizar suas DUAS mãos e realizar o efeito em duas áreas simultaneamente (ou duas tentativas em uma mesma área). O mago deve estar com as duas mãos livres para realizar este Ritual corretamente.

Olhos Suspeitos

Entender Arkanum 3

Permite ao mago localizar um demônio do Inferno dentro de uma multidão apenas passando seus olhos por entre os rostos. O demônio pode fazer um Teste de WILL vs. 3D para evitar, mas se falhar, fatalmente seus olhos se encontrarão com os do mago que lançou este Ritual.

Patas de Aranha

Criar Humanos/ Animais 4

O Feitiço para este Ritual, que a maioria dos magos considera nojento, consiste em comer uma aranha viva. Durante 3d6 rodadas, o mago passa a ser capaz de escalar paredes ou de se pendurar do teto como se fosse uma aranha. Ao final do Ritual, ele precisa cuspir a aranha ou receberá 1d6 pontos de dano. Este efeito pode ser prolongado com gasto extra de Pontos de Magia (mas a aranha precisa permanecer viva dentro do mago e dizem que a sensação não é nada agradável).

Pele de Mármore

Controlar Terra/Humano 4+

Ao desenhar certas runas em seu corpo, a pele do mago adquire tonalidades de mármore e confere a ele IP 4+ enquanto durar o Ritual. O mago pode utilizar qualquer tipo de pedra para este efeito, mas algumas geram efeitos visuais de pele mais bizarras do que outras.

Pele do Carvalho Ancião

Controlar Plantas/Humano 4+

Funciona de modo semelhante à Pele de Mármore, mas a pele se parece com cascas de madeira.

Pena de Fausto

Controlar Arkanum 6

Este Ritual exige uma pena especialmente preparada e muito afiada. O mago passa a ponta afiada no pulso e escreve com seu sangue o nome verdadeiro de um demônio que conheça (isso causa 1 ponto de dano ao mago). Quando o papel for queimado, o demônio sentirá o chamado, não importa onde estiver.

Piso Escorregadio

Criar Água 2-6

A feiteira faz um gesto com as mãos de quem está derramando uma jarra cheia no chão e um líquido escorregadio aparecerá na região que ela indicar. Qualquer pessoa que passe sobre o líquido precisa passar em um Teste de AGI ou escorregará. A área da Magia é determinada pelo Foco do Ritual.

Ponto de Luz

Criar Luz 1

Um efeito criado após a década de 70, faz com que um feixe de luz monocromático siga em linha reta de um ponto a outro. Geralmente usado como "mira laser" de uma arma, embora possa ser usado para apontar objetos ou criar pequenos desenhos no ar. A mira funciona como a Manobra Especial Mira.

Portais

Criar Mistamagia 5

Este é o Ritual básico para a abertura de portais interdimensionais. O mago precisa encontrar dois pilares (podem ser um portão, uma porta, duas árvores, uma caverna ou qualquer outro). Devera consagrar o local, em um processo que demora algumas horas de meditação e depois atravessar o portal de olhos fechados. Ao atravessá-lo, o mago encontrará-se 4 no Plano desejado, em local conhecido (o Ritual não pode ser utilizado para locais que o mago não conheça).

Outras versões deste Ritual incluem acender sete velas ao redor de um círculo, com cores especificadas de acordo com cada Plano de Existência, sentar no interior do círculo e meditar durante o tempo necessário, recitando as chaves de ativação. Ao acabar o Ritual, o mago e o círculo estarão no local desejado. O Ritual dura até que as velas sejam consumidas (3d6 rodadas), quando o círculo retorna a seu Plano de origem.

Pregar a Sombra

Controlar Terra 3

Este Ritual de São Cipriano requer um prego enferrujado. O mago enterra o prego em uma pegada feita pela vítima e causa a ela dor física (2 pontos de dano por prego, 1 teste de CON para reduzir o dano à metade). Uma vez que a vítima passe em um Teste de CON, o Ritual deixa de fazer efeito com ela por muitos dias.

Previsão

Controlar Metamagia 2

Este Ritual era muito utilizado para marcar o tempo de preparo de outros Rituais (poções, elixires, etc.). Ele permite à bruxa saber exatamente o horário previsto para um curso de ação, desde que não aconteça nada de extraordinário e imprevisível (por exemplo, a bruxa pode saber exatamente quando um trabalho que está sendo digitado ficará pronto, a menos que algo imprevisível, como acabar a luz, ocorra).

Proteção contra Vampirismo

Criar/Controlar Humano 4 a 6

Este Ritual necessita de uma faca especialmente preparada, de preferência a faca (ferramenta mística) do mago que executa este Ritual. Se a vítima for outra pessoa, é preciso Foco 6, mas para o próprio mago, apenas 4 é suficiente. Este efeito evita que uma vítima transformada (vampirizada) em até 3 dias torne-se um vampiro. O método funciona apenas contra as raças de vampiros que transformam suas vítimas dando a elas um pouco de seu próprio sangue.

O mago faz com que o sangue do vampiro seja concentrado em um dos braços da vítima. Ele, então, corta um veia importante (em geral o pulso, de modo semelhante aos suicidas) e espera o sangue vampírico sair. Para cada ponto de Sangüinus utilizado pelo vampiro, a vítima sofrerá 1d6 pontos de dano. Caso a vítima chegue a zero Pontos de Vida durante o Ritual, ela morrerá.

Rastrocício

Entender Ar 3+

Este feitiço necessita um pano verde que deve ser colocado próximo às narinas do mago. O bruxo torna-se capaz de rastrear o cheiro de uma pessoa, separando-o magicamente dos outros cheiros e formando uma "trilha" até o alvo, que somente o mago pode sentir. O mundo dos cheiros torna-se visível para o mago através deste Ritual.

Rastros de Luz

Entender Luz 4-6

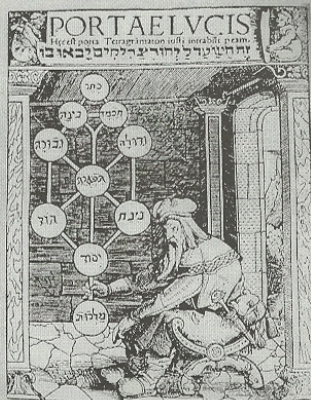
Com certos versos gregos ou mantras hindus, o mago é capaz de visualizar o "rastro luminoso" de uma pessoa, ou a imagem residual deixada por essa pessoa ou objeto que tocou em um ambiente em que esteve.

Funciona como uma pequena manipulação do tempo, e a paz de mostrar ao mago uma cena ocorrida poucos minutos atrás no local onde ele se encontra.

Relógio Perfeito

Controlar Metamagia 1

Este Ritual simples permite ao mago saber exatamente que horas são, com todos os ajustes necessários devido a fusos-horários e horários de verão, não importando onde o mago se encontra nem se ele estiver perdido, bastando a ele ser capaz de olhar sua sombra (se estiver de dia) ou para a lua ou a posição das estrelas (se estiver de noite).



Rosa ou Estерco

Criar Ar 3+

Este antigo Ritual celta era utilizado para perfumar as sacerdotisas antes dos Rituais, mas pode ser utilizado para mascarar, alterar ou modificar qualquer cheiro existente, desde a fragância de qualquer flor que a bruxa conheça até os cheiros mais nauseantes imagináveis.

Rosas e Troncos

Controlar Plantas 5

O mago coloca delicadamente uma rosa bloqueando uma porta, presa na fechadura ou encostada ao pé da porta. O tamanho da porta, da tranca ou da fechadura não importam para o Ritual. A rosa, apesar da aparência delicada, segurará a porta trancada como se alguém com FR 5D estivesse segurando a porta fechada. Este é um dos Rituais preferidos dos druidas modernos, que o adaptaram a vários tipos de plantas.

Roubar a Voz

Controlar Ar 4+

Uma versão mais bondosa do antigo Ritual celta Roubar o Fôlego. Este feitiço necessita de uma pequena garrafa de vidro, que deve ser amarrada com uma fita de veludo vermelho, ao mesmo tempo em que o mago rouba as últimas palavras da vítima, que ficam armazenadas na garrafa por até um ano e um dia. Durante esse período, o mago poderá, por até três vezes, abrir a garrafa para permitir que o som saia. Na terceira vez, o encanto se desfaz e o som será perdido, salvo se for armazenado em outra garrafa.

Roubar o Espírito

Controlar Spiritum 6

Este poderoso Ritual permite ao mago (ou criatura sobrenatural) aprisionar o espírito de uma pessoa. Para isso, é necessário que o espírito esteja livre do corpo (que a pessoa esteja desacordada, dormindo ou morta). O fetiche para este Ritual é um jarro de cristal egípcio, elaborado de acordo com as inscrições do *Necronomicon*. Sabe-se da existência de apenas oito desses vasos, quase todos de posse da Ordem das Sombras.

O feitiço Testa sua WILL vs. A WILL da vítima e, se conseguir vencer, terá aprisionado a alma desta dentro do jarro. Apenas uma alma pode permanecer aprisionada de cada vez e para prender outra alma é necessário libertar o espírito que está preso.

Roubar o Fôlego

Controlar Ar 3-6

A bruxa utiliza um pedaço de veludo roxo e, respirando sobre ele, pode roubar o ar dos pulmões da vítima, causando-lhe 3d6 a 6d6 pontos de dano (a vítima pode fazer um Teste de CON para reduzir o dano). A bruxa não deve realizar este Ritual em uma mesma pessoa duas vezes na mesma lua, sob perigo de irritar as três deusas.

Salamandras

Criar/Controlar Spiritum/Fogo 5

Através de uma pira acesa, o mago pode invocar uma salamandra de fogo diretamente dos reinos elementares de Spiritum. A salamandra assemelha-se a um lagarto (de tamanho e forma variável) vermelho e incandescente, envolto em chamas e com garras muito afiadas. O mago precisa manter a concentração total (não pode nem mesmo caminhar) para controlar a salamandra; qualquer descuido e o Ritual estará perdido (a salamandra será dissolvida em 1d6 rodadas). A salamandra de fogo possui 30 PVs e pode realizar dois ataques por rodada (Garras 75/75 e dano 3d6).

Salto Acrobático

Controlar Humanos/Ar 4

Este Ritual permite ao feitiço realizar um salto acrobático quase impossível para seres humanos normais. Saltos de até três metros de altura, acompanhado de piruetas, mortais ou reversões, seguidos de estrelas (com ou sem o uso das mãos) são possíveis com a ajuda dessa Magia. Cada uso deste Ritual permite uma sequência completa acrobática. O mago precisa de um talismã esculpido em prata na forma dos cinco aros olímpicos como fetiche para este Ritual.

Scrying

Entender Água 6

Este antigo Ritual celta exigia o uso de ervas especiais conhecidas somente pelas bruxas e druidas. Utilizando-se de um caldeirão, a bruxa é capaz de observar eventos distantes, desde que haja água próxima ao alvo. A bruxa precisa conhecer o alvo, ou possuir algum tipo de ligação arcaica com ele (cabelos, unhas, um objeto pessoal...).

Sentidos Aguçados

Entender Humanos 3, 4 ou 5

Este efeito foi criado por magos impressionados com a capacidade de percepção sobre-humana que alguns vampiros tinham. Os magos da Ordem austro-Húngara decidiram então simular o poder vampírico, ainda que de forma temporária.

O mago ganha 1d6, 2d6 ou 3d6 em sua Percepção, de acordo com o Foco do Ritual (1d6 para Focus 3, 2d6 para Focus 4 e 3d6 para Focus 5). O efeito dura apenas 3d6 rodadas, mas pode ser prolongado pelo gasto adicional de Pontos de Magia.

Sentir os Arredores

Entender Ar 1+

A bruxa é capaz de sentir as mudanças no estado do ar, descobrindo as correntes de ventos, indicando maior ou menor umidade, pressão e temperatura. Permite, com isso, encontrar paredes falsas e passagens escondidas. O Ritual consegue detectar até mesmo a presença de gases venenosos.

Tatuagem

Criar Metamagia 4

Este Ritual é extremamente útil quando o mago precisa carregar objetos de maneira discreta. O feitiço precisa de um pouco de pó de nanquim, que é aplicado sobre o objeto em questão. O objeto se transformará em uma tatuagem aplicada sobre o corpo do próprio mago.

Dois Pontos de Magia ficam armazenados na tatuagem e quando o feitiço precisar do objeto, pode desfazer o Ritual, liberando-o em apenas uma rodada. O item precisa ser manuseado e não pode pesar mais do que 50kg, mas pode ser magicamente encantado. A tatuagem lembra o objeto alvo do Ritual, mas desenhada de uma maneira estilizada.

Tempestade

Controlar Água 5

Desenvolvido pelos sacerdotes de Luft, este Ritual permite ao mago conjurar uma tempestade fortíssima em questão de minutos e manter a tempestade durante horas a fio.

Este Ritual só pode ser realizado em campo aberto, mas dizem que existem versões raras dele capazes de conjurar tempestades dentro de ambientes fechados. Alguns magos desenvolvem versões que incluem gelo, neve e granizo.

Pode ser combinada com raios e trovões caso o mago possua o Caminho Elemental da Luz.

Tintas de Michelangelo

Entender/Controlar Água 2+

Desenvolvido a partir do Renascimento, este Ritual permite ao artista canalizar seus sentimentos mais profundos para uma pintura, dando literalmente vida à tinta. Com isto, o mago será capaz de reproduzir perfeitamente qualquer imagem que tenha na memória. Este Ritual demora algumas rodadas para ser completado e o desenho é permanente (a não ser que seja danificado depois de concluído).

Tocar a Orbe de Spiritum

Controlar Spardum 3

Com este efeito, o mago pode transferir temporariamente suas percepções para a Orbe de Spiritum. Durante o efeito, que dura 360 rodadas, o corpo do mago permanecerá em transe como se estivesse meditando, enquanto seu espírito faz uma pequena incursão no Plano Astral (sem, contudo, deixar o corpo). Ações permitidas em Spiritum são: conversar com um espírito ou tocar pequenos objetos astrais. O mago pode, inclusive, realizar efeitos mágicos em Spiritum.

Torre de Marfim

Crar/Controlar Terra 8

Este poderoso Ritual era uma pequena torre de pedra para que o mago e seus colegas pudessem passar a noite em segurança. A torre possui a forma circular, com aproximadamente cinco metros de raio, com dois andares separados por uma pequena

escada interna. Possui uma porta no andar inferior e janelas no andar superior (embora a exata configuração de cada torre seja descrita em cada Ritual desta natureza). A torre necessita de quatro pontos de magia para durar mais do que algumas rodadas e, enquanto a torre existir, estes pontos extras ficarão armazenados nela. Uma vez removidos, a torre se dissolverá em 3d6 rodadas.

Este Ritual não pode ser usado em áreas internas, pois a torre necessita ser totalmente banhada pela luz da lua ou do sol como parte final da conjuração.

Trânsito

Enterder Metamorphia 7

Com este Ritual, o mago pode acelerar seu carro através de um cruzamento ou farol vermelho sem se preocupar em ser atingido pelos carros ou outros veículos que estiverem cruzando (ou atingindo alguém), bastando apenas fechar os olhos enquanto passa. Por "coincidência", haverá uma brecha perfeita entre carros, caminhões ou ônibus exatamente na hora em que o veículo do feiticeiro passar. O Ritual permite a passagem de apenas um carro, mas pode ser realizado mais de uma vez.

Este Ritual precisa ser recitado pelo menos duas rodadas antes de atravessar o cruzamento.

Tratamento de Doenças

Controlar Lay/ Aqua/ Mamonos 5

Este Ritual permite ao feitiçeiro curar qualquer doença natural que esteja infectando uma vítima. O Ritual é demorado (pode levar até uma semana para ser completado) e exige que o curandeiro permaneça o tempo todo ao lado da pessoa, mas os resultados são parâmetros.

Truque de Houdini

Controlar Terra 3+

Usando passes de mágica, o feitiцеiro é capaz de se livrar de qualquer tipo de correntes ou algemas que o prendam. Às vezes pode necessitar como feitiço um pedaço de arame ou grampo de cabelos.

Ultravioleta

Criar/Controlar 147 4+

Para executar este Ritual, o mago coloca as duas mãos abertas voltadas para a vítima e, através de mantras, irradia sobre ela grande quantidade de raios ultravioleta concentrados. Além de causar 4d6 (ou mais) pontos de dano, faz com que a pele da vítima fique com queimaduras de segundo e terceiro graus (semelhantes às causadas por excesso de Sol), além de tumores na pele em alguns casos de grande exposição.

Velo de Ouro

Contrary Plantas: 5

Este Ritual específico pode transformar uma roupa de algodão em um tecido à prova de balas (IP 5) durante algumas rodadas. A roupa precisa ser totalmente consumida de fibras vegetais e obrigatoriamente branca.

Ventriloquismo

Extender Ar 3+

Como o próprio nome indica, este efêto simples é capaz de projetar a voz do mago à distância, fazendo com que o feitiço pareça estar em outro local. Pode ser usada em conjunto com outros Rituais de mudança de voz.

Vitamina

Controlar Humanos 2

Este Ritual utiliza como fenchos simples comprimidos de vitamina e funciona tanto no mago quanto em outras pessoas. O mago toma um comprimido (ou faz a pessoa tomá-lo) alegando que se trata de um fortificante para o corpo. Um Atributo Físico (FR, CON, DEX ou AGD) fica aumentado em 1d6 por 3d6 rodadas.

Voar em vassouras

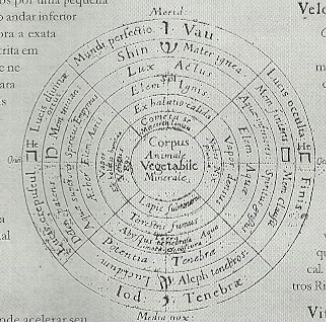
Criar/Controlar Ar 4+

Este Ritual espanhol permite à bruxa voar a velocidades incríveis utilizando uma vassoura como montaria.

Vôo Rasante

Controler Ar 3+

Este Ritual necessita como fetiche um sapato com ponta fina. Entoando os versos do Ritual, a bruxa pode levitar e voar com velocidade de até 20m/s, desde que arraste as pontas dos pés no chão.



Regras e Testes



or mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de

passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Mário Alexander possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **metade** do valor.

Mário Alexander possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Mário Alexander tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco deficientes. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi dado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embarco d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.

Se você odia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Successo e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

		Ativo																										
Passivo		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27						
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27						
	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
	27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provas de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psíquicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentando um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais, com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Joabanes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.*

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será 50%+40%-30% = 60%. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+30%-40% = 40%, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utilize-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcus, um membro da Ordem de Khalnyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcus possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcus.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem ataques ou ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquietador inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa ideia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.

- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grmônio ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Foco** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o saquinho, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o saquinho na direção desejada e esse insensateia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.



Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tira 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate** e **Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\%=40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou apertado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer os feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balística. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendem tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de se resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a **Perícia Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

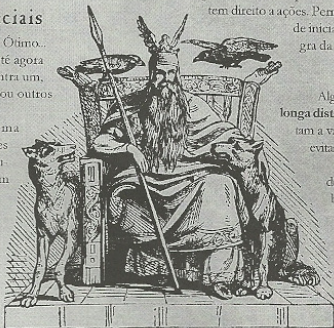
Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizar sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance



normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um ataque com metade do valor de ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no ataque para acertar o alvo.

há um fator importante nisso. O fato de um ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do troteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigos ou mantê-lo abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Arytiane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Arytiane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificada. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada e os dois próximos 1 tiro.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o ruo de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato ndo, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro da raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Uma granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ponto vulnerável (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Ghynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Ghynton enxerga apenas sombras e vultos. Ghynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Ghynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 15/10, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito de defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 19 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e decide se atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque fácil e o lado surpreendido não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com fôlegada 30/30, ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poderá ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que acontecen antes).

O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste fácil para o ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snipers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder ultrar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem rifle 35%, podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de Combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de ataque quanto no valor de defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Se o [resolver 25%] fica penalizado em metade; apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícia), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentendem por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro; vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se o combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Michael consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entende que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogêneo, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soffreros ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe fez dois testes de CON e falhou em um: ele quebrou uma perna.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração. Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendando obrigá-los jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkannun para sempre.

Em um RPG de horror, sobrevive: a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom Roleplay?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em **TREVAS**.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado **APENAS** por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras **DEPOIS** da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independentemente do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Isis decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma sociedade secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Titulos místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos magos.

Pactos com um Demônio ou Anjo

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não contêm toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar coisas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os anjos e demônios ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão acumulados (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganhará apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

O Mundo de Trevas

*"... And if I show you my dark side
Will you still hold me tonight?
And if I open my heart to you
And show you my weak side
What would you do?"*

Roger Waters
- The Final Cut

No centro de todas as religiões e nas fundações de todas as culturas existe a Magia. A Magia enxerga nosso mundo como um ser vivo, a casa onde a humanidade vive em companhia de todas as outras criaturas, visíveis e invisíveis, com as quais nos relacionamos para nossa vantagem ou desvantagem.

O estudo da Magia mundial não só aumenta o conhecimento sobre nós mesmos, mas prepara nosso espírito para todos os grandes poderes criativos que estão adormecidos dentro de nós. A Magia é o estudo dos mundos desconhecidos, dos mundos que estão além de nossa percepção.

Além desses mundos secretos, escondidos dentro de nossa realidade, vivemos em um mundo aparentemente normal. Pessoas morrem todos os dias, notícias bizarras e eventos desconhecidos e estranhos povoam nossos tablóides todas as manhãs. O mundo está cada vez mais louco e sem sentido.

Pelo menos para nós.

A grande maioria da população do planeta acredita que a MAGIA existe. Eu mesmo já pude comprovar isso mais de uma vez. Então por que as pessoas são tão céticas?

Nossas dificuldades em descortinar o passado obscuro da humanidade começam na escassez de dados, registrados apenas nos mitos, lendas e tradições dos povos destruídos em séculos de perseguições religiosas, que apagaram quase noventa por cento dos antigos manuscritos.

Os dogmas e as regras imutáveis podem ainda satisfazer obtusos e alienados, ingênuos e manipulados, mas insultam a inteligência daqueles capazes de dirigir suas vidas por diretrizes próprias, ditadas por seu próprio pensar e sua própria apreciação da vida e do universo.

É certo que a luz do conhecimento pode ser tão intensa a ponto de nos cegar e atordoar, mas é igualmente certo que devemos nos preparar corajosamente para o fim de nos livrar das TREVAS da ignorância, que nos frustram, nos amesquinham e nos escravizam.

TREVAS convida os jogadores a embarcar neste mundo de cegos, onde nada é exatamente o que parece, onde o mistério, o bizarro e o inesperado acontecem e onde anjos e demônios realmente existem e a Magia é real. Onde sociedades secretas existem de verdade e manipulam o mundo através de sua propaganda.

O Mestre pode utilizar este livro para criar uma infinidade de Campanhas, situadas em qualquer tempo e espaço. Desde a de repórteres de tablóides sensacionalistas atrás de um mistério até cientistas do governo obrigados a fugir porque "sabem demais" e devem ser eliminados, passando por magos de ordens obscuras, policiais e mercenários. Jogadores podem representar guerreiros medievais, tropas da Segunda Guerra Mundial, piratas, soldados futuristas, investigadores da década de 20, gângsters, um mago solitário ou qualquer outro tipo de Personagem imaginário.

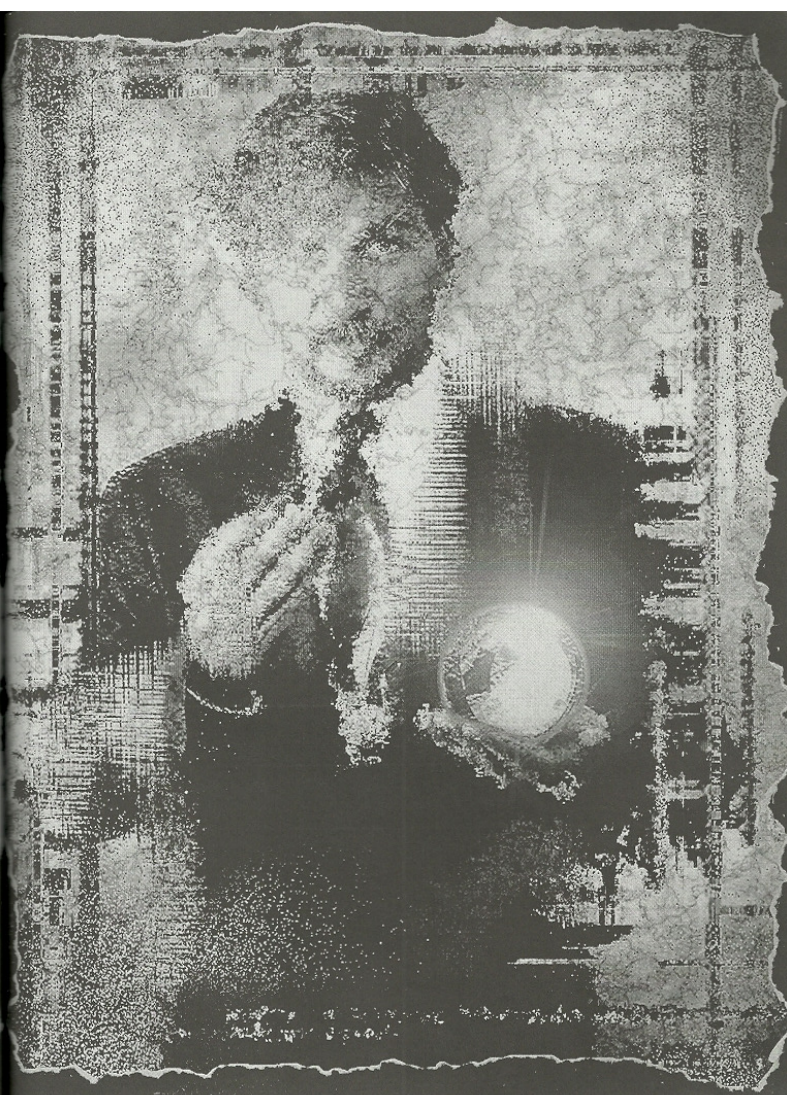
Que tal procurar a verdade por trás daquele "louco" que matou a mulher, decepcionou suas mãos, pés e cabeça e montou um pentagrama com o seu sangue, colocando as partes respectivas nas pontas da estrela? A polícia levou o suspeito para a cadeia, onde ele se "suicidou" usando uma gravata para se enforcar. Chegando à casa do suspeito, todos os vizinhos dizem que ele era um bom homem, incapaz de cometer tal ato. Quem está com a razão? Quem disse mesmo a verdade?

Folheiem os jornais. Todos os dias, coisas inexplicáveis acontecem ao redor do mundo. Luzes inexplicáveis, monstros comedores de cabras, assassinos seriais sem explicação, loucos, psicopatas, garotos que fiziam quinze pessoas baseados em filmes com instruções que adquiriram na internet, ditadores capazes de devastar um país em busca de uma suposta "limpeza étnica", a princesa de um dos países mais importantes do mundo sofre um acidente de carro mal explicado em uma das maiores cidades do planeta e ninguém testemunhou, dezesseis ogivas atômicas desaparecem da antiga URSS e ninguém sabe seu paradeiro até hoje, monstros, *pollergetts*... Será que nossa ciência é tão pobre assim, que não consegue encontrar explicações racionais para tudo isso, ou será que existe algo mais?

Bem vindo ao mundo fictício de TREVAS. Um mundo onde fatos como esses têm explicação (apesar de nem sempre seus Personagens gostarem delas). Um mundo onde forças desconhecidas estão em guerra desde o início dos tempos.

O prêmio? As almas humanas e todo o controle sobre a Roda dos Mundos. As armas? A informação e a propaganda. Agora você também conhece a verdade.

E daqui por diante, ELLES estão de olho em você também.



A Lei



agos da irmandade de Tenebras à procura de cadáveres frescos para experimentar novos Rituais, loucos forçados de alguma instituição psiquiátrica, assassinos de aluguel, prostitutas com 4.000 anos de idade, repórteres que acidentalmente descobriram um demônio disfarçado no lugar de um dos seguranças do presidente, viciados em jogos que encontraram mais do que deveriam dentro de um cassino... Cedo ou tarde, as ações de todas essas pessoas esbarram em um problema sério: a Lei.

Os departamentos de polícia e suas divisões variam em todo o mundo, mas em uma coisa são unidos: são a linha divisória entre aqueles que vivem na sociedade e aqueles que estão à sua margem. Muitos policiais certamente dirão que ninguém faz ideia do que é ser um policial e provavelmente estão certos.

A maioria das pessoas não vê o pior da humanidade de com muita frequência, ou evitam comentários sobre o assunto. Mas a polícia, sem essa escolha, lida com isso diariamente.

É claro que policiais também têm falhas, por serem humanos.

A corrupção existe, embora atinja uma pequena parcela da corporação. O dinheiro e os recursos são poucos.

A polícia geralmente é chamada para atacar uma consequência da doença social e quase nunca sua causa. Desnecessário dizer que os policiais são obrigados a seguir rígidos protocolos para prender e aproximar-se de suspeitos. Acima de tudo, eles precisam seguir exatamente à Lei... um problema que os criminosos não têm.

Direitos dos criminosos

Os direitos de Miranda foram criados nos Estados Unidos em 1966 e vigoram até os dias de hoje. Sempre que fizer uma prisão, um policial deve ler os direitos de um suspeito e garantir que eles entendam estes direitos.

São eles:

Você tem o direito de permanecer em silêncio;

Tudo que você disser ou escrever pode ser usado contra você em uma corte da lei;

Você tem direito a um advogado, antes de qualquer pergunta e antes de responder a qualquer pergunta e durante a resposta de qualquer pergunta;

Se você deseja um advogado, mas não pode pagar por um, a corte irá designar um advogado para você.

FBI

Ao contrário da França e da Alemanha, os Estados Unidos não desejavam que sua milícia federal fosse toda-poderosa e onipotente, pois isso certamente levaria a abusos.

Como resultado, o próprio povo americano passou a não confiar em grandes agências de investigação e o desenvolvimento de uma força federal foi lento e difícil até ser realmente estabelecido. O crescimento e criação de agências têm sido resultado de respostas às crises ao invés de resultado de planejamento a longo prazo. O congresso cria as Agências para lidar com pequenos casos e lentamente concede a elas mais e mais poder, de acordo com a necessidade.

A primeira força federal americana foi chamada de U.S.

Marshalls e patrulhavam o oeste americano no final do século XIX. Após a guerra civil, o Serviço

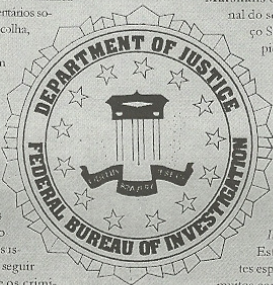
Secreto teve de lidar com casos como espionagem estrangeira, falsificação de dinheiro, traficantes de ópio do oriente, a Ku Klux Klan e outros grupos e foi necessário mais homens e equipamentos do que a polícia da época dispunha. Com medo de tornar a polícia centralizada e onipotente, para cada caso foi criado um departamento independente, com autonomia dentro de sua jurisdição.

Hoje, o *Federal Bureau of Investigation* é a maior agência federal dos Estados Unidos, com cerca de 10.000 agentes espalhados por todo o país, considerado por muitos como a melhor e mais bem equipada organização de combate ao crime do mundo. Foi criada em 1908

para lidar com todos os crimes que caíam na jurisdição federal (atualmente drogas, terrorismo, crimes violentos, corrupção e crimes inexplicáveis). As teorias conspiratórias dizem que as sociedades secretas controlam os postos mais altos da Organização mas, como sempre, nada foi provado.

Todos os agentes do FBI passam por um treinamento especial em Quantico, na Virgínia. Eles têm conhecimentos e perícias em lei, investigação, métodos de procura, lutas e armas de fogo. As armas preferidas dos agentes do FBI são a pistola SigSauer P228 ou a Glock-17.

Dentro do FBI, opera uma divisão de nome Arquivos, especializada em casos estranhos, geralmente ligados a OVNIS, cultos, Rituais satânicos e aparições sobrenaturais. O grupo é composto de duas dezenas de agentes, coordenados por um agente de codinome "Spooky".



Interpol

Organização Internacional de Polícia Criminal (OIPC), ou simplesmente INTERPOL, é uma organização intergovernamental que congrega mais de 170 países, representados pelas respectivas Polícias Nacionais ou Federais por meio de Escritórios Centrais Nacionais - ECN.

É um organismo internacional reconhecido pela Organização das Nações Unidas (ONU), onde possui prerrogativa de observador na Assembleia Geral. Dizem os estudiosos que a influência das sociedades secretas na Interpol tem se mantido mínima, mas essas informações são duvidosas.

No Brasil, o Escritório Central Nacional é representado pela Divisão de Polícia Criminal Internacional do Departamento de Polícia Federal, sediado em Brasília-DF.

O principal objetivo da Interpol é o intercâmbio de informações policiais, criminais e judiciais em nível internacional, com o fim de combater efetivamente os chamados **crimes transnacionais** e garantir que a ação da Justiça possa alcançar os criminosos além das fronteiras, respeitando os limites legais e a soberania de cada país.

A Interpol desenvolve ações para prevenir os delitos de direito comum, sempre respeitando a Declaração Universal dos Direitos Humanos e procurando garantir a justiça e o bem-estar social, sendo proibida a sua intervenção em assuntos de caráter político, militar, religioso e racial.

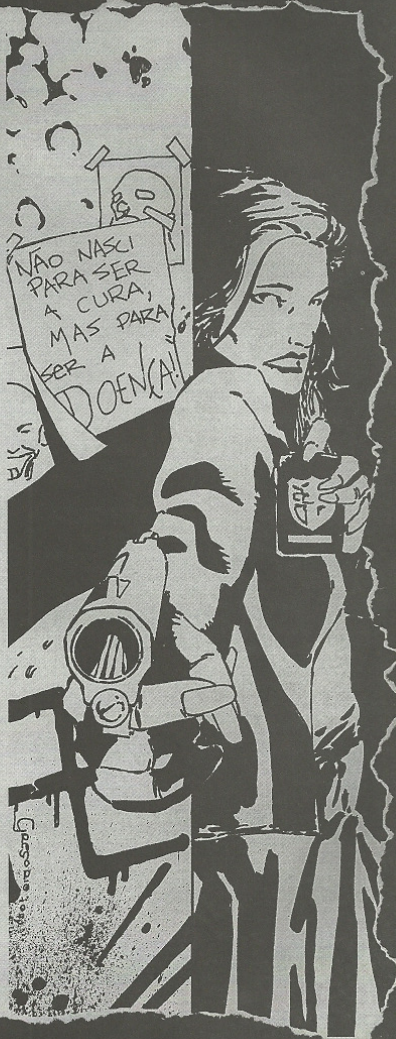
A sede da Interpol está estruturada em uma Secretaria Geral, localizada em Lyon, na França ("coincidentemente" um dos maiores centros místicos da Europa) e ECN, localizados normalmente nas capitais dos países membros. A Secretaria Geral da Interpol é uma instituição administrativa que coordena as atividades de seus filiados, centralizando e difundindo informações criminais, bem como proporcionando a ligação entre as autoridades nacionais e internacionais. Dessa forma, os ECN trocam informações com a Secretaria Geral e entre si, garantindo a qualidade e a eficiência de seus serviços, em articulação com órgãos nacionais competentes. A comunicação de dados entre os países membros é feita por vários meios, entre eles uma rede exclusiva de computadores, que utiliza um sistema de correio eletrônico, proporcionando uma interligação "on-line", ativa durante 24 horas por dia, para transmissão de textos e imagens fotográficas e similares.

A Interpol no Brasil

Os primeiros passos do Brasil rumo à Interpol foram iniciados em 1958, quando o Chefe de Polícia do Departamento Federal de Segurança Pública (DFSP), baixou Portaria criando o Serviço de Polícia Internacional.

Em 1962, o Presidente do Conselho de Ministros criou o DFSP, o Serviço de Polícia Criminal Internacional (SPCI), com a atribuição de centralizar, coordenar e difundir em todo o País informações referentes à criminalidade no âmbito internacional, bem como de promover medidas para a sua prevenção.

Em 1967, com um Decreto-Lei, o Departamento Federal de Segurança Pública passou a chamar-se Departamento de Poli-



cia Federal (DPF), o qual teve sua estrutura definida através do Decreto nº 73.332/72 e, com a Portaria nº 359-B/74, que definiu o seu Regimento Interno, ficando o SPCI vinculado à Coordenação Central Policial - CCP/DPF.

Por ocasião da 25ª Assembleia Geral da Interpol, realizada em Viena, Áustria, em 1956, o Brasil passou a pertencer oficialmente à Organização Internacional de Polícia Criminal - OICP-INTERPOL. Entretanto, apenas em 1958 o Chefe de Polícia do então DFSP, em face à necessidade de contato recíproco com as polícias estrangeiras, baixou a Portaria nº 167, criando, subordinado ao Gabinete, o Serviço de Polícia Internacional - Interpol.

Em 1980, o DPF comunicava à Interpol, sua decisão de sair da organização, ficando o SPCI voltado para as atividades internas brasileiras. Por ocasião da 55ª Assembleia Geral da Organização, realizada em outubro de 1986, em Belgrado, Iugoslávia, a Polícia de Investigações do Chile apresentou proposta para a reintegração do Brasil à Interpol, tendo a proposta sido aceita por unanimidade.

Em 10 de dezembro de 1996, através da Portaria nº 736/MJ, o DPF passou a ter um novo Regimento Interno, ficando o Escritório Central Nacional da Interpol alçado à condição de Divisão de Polícia Criminal Internacional - DPCI-INTERPOL, subordinada diretamente ao seu Diretor Geral.

Procurando tornar mais ágil a atuação da sua Polícia Criminal Internacional em 15 de março de 1996, foram criadas nos estados as projeções da DPCI-INTERPOL, ou seja, as Representações Regionais do Escritório Central Nacional da Interpol em Brasília RR/ECN-IP/BSB.

A partir de então, adotou-se uma nova maneira de tratar os assuntos pertinentes ao setor. Com responsáveis diretos pelo recebimento e execução das atividades de Interpol, os resultados passaram a ser mais constantes e mais eficazes. Atualmente, foi desenhada uma estrutura informal que pretende-se com o decorrer do tempo ser aprimorada com vistas à sua adoção legal. A estrutura mostrada a seguir traz implicitamente as denominações das quadriculas a complexidade da gama de atividades afetas à DPCI/INTERPOL.

Os Agentes da Interpol

Contrariamente ao que muito se divulga, os funcionários da Interpol não constituem um quadro próprio. O seu efetivo é composto de funcionários da Polícia Federal - delegados, agentes e funcionários administrativos - especialmente destacados para tal missão.

Todavia, alguns critérios têm sido observados na seleção desse corpo de policiais, entre os quais a habilidade com idiomas, conhecimentos jurídicos, notadamente em Direito Internacional; capacidade de trato com o público nacional e internacional; técnicas de redação oficial, disponibilidade para viagens; senso de investigação apurado, sobretudo quando em operações policiais com outros países integrados às fileiras da Interpol.

Após um regime de estágio onde percorre todas as áreas de atuação da Divisão, o funcionário, desde que a atividade não seja prejudicada, é destacado para atuar no setor onde melhor render e com o qual mais se identifique. Paralelamente às orientações

permanentes quanto à sua atuação, a Interpol tem obtido um número expressivo de vagas em diversos cursos de especialização, tanto no Brasil como no exterior. Um programa desenvolvido pela Interpol, diretamente ligado à motivação e ao incentivo dos seus funcionários para o aprimoramento de seus conhecimentos em outros idiomas já se encontra, em caráter experimental, funcionando nos moldes de um laboratório destinado ao aperfeiçoamento e formação de agentes.

Dentro da atividade específica de Polícia Internacional, a nova mentalidade é a de implementar maior cooperação do Brasil nos combates aos crimes internacionais.

As principais realizações referem-se à cooperação Internacional e a criação de um trabalho pioneiro dentro do Departamento de Polícia Federal. Entre eles, os Grupos de Trabalho para Crimes contra Menores, contra o Meio Ambiente, tráfico de drogas e delitos cometidos em detrimento de Obras de Arte e Objetos de Alto Valor (entre eles, artefatos e relíquias).

A divisão recebe anualmente cerca de 15.000 documentos, que tratam dos mais diversos assuntos, como por exemplo notícia da entrada de possíveis traficantes no país; procurados internacionais etc.

Destaca-se que todos os pedidos de naturalização feitos no Brasil passam necessariamente pela Interpol/Brasil, a fim de obter, junto ao país de origem, os antecedentes do interessado.

A Polícia Brasileira

A Secretaria de Segurança Pública é o órgão do Poder Executivo que engloba as forças policiais estaduais. Compõe-se de duas corporações distintas: A Polícia Militar e a Polícia Civil.

A Polícia Militar é a corporação que se encarrega da repressão e da prevenção do crime. Atua no momento em que o crime está ocorrendo e, quando possível, antes, procurando evitar sua verificação no mundo fenomênico. Em cidades como São Paulo, possui diversas equipes, tais como a Polícia Militar de Trânsito, a Polícia Militar Ambiental, a Tropa de Choque, a Cavalaria, o G.A.T.E., o COE - Comando de Operações Especiais e outros.

O G.A.T.E. - Grupo de Ações Táticas Especiais consiste numa força tarefa treinada por instrutores da SWAT e do FBI, especializada em operações de sequestro e situações terroristas. É também o esquadrão de bombas da Polícia brasileira. A Tropa de Choque atua em situações de rebeliões populares e fuga de presos. O COE se encarrega de operações que envolvem florestas e matas, principalmente na captura de procurados em lugar de difícil acesso para a polícia de rua.

Uma vez ocorrido o crime, entra em ação a Polícia Civil, tecnicamente denominada por Polícia Judiciária. Compete a esse órgão a instauração de procedimentos investigatórios para elucidação da autoria e das colheitas de provas para condenação.

A Polícia Judiciária é chefiada por delegados de polícia de carreira, bacharéis em Direito. A primeira atuação desse órgão é na feitura do Boletim de Ocorrência, um documento administrativo que registra a qualificação da vítima, de testemunhas, às vezes do indiciado (suspeito de ser o autor do delito), os exames periciais requisitados pela autoridade policial e uma breve descrição do sítio criminoso.

Obtidos indícios de autoria procede-se a instauração do inquérito policial, um instrumento administrativo sob forma legal predeterminedada onde serão autuadas as provas, os laudos periciais e os depoimentos. Concluído o Inquérito Policial, o delegado de polícia faz um relatório resumindo o conteúdo do inquérito.

As subdivisões da Polícia Civil dependem do lugar e do número de ocorrências. Uma cidade grande como São Paulo e Rio de Janeiro possuem departamentos especializados. Em São Paulo temos: DENARC - Departamento de Narcóticos, DHPP - Departamento de Homicídios e Proteção à Pessoa, GOE - Grupo de Operações Especiais, GARRA - Grupo Armado de Repressão a Roubo e Assaltos e outros. O GARRA e o GOE atuam conjuntamente com a Polícia Militar na repressão e na prevenção de crimes, embora lhe competem investigar os crimes.

As investigações são realizadas pelos investigadores de polícia. São membros implacáveis, insistentes e quase infalíveis. Apenas uma coisa eles não podem ver: eles NUNCA acreditarão que aquela simpática velhinha letalmente baleada pelos Personagens estava, na verdade, possuída pelo espírito de Khalibán, o mago necromântico e prestes a conjurar um demônio de Infernum para este Plano de Existência.

Auxiliares da Polícia

A Polícia Judiciária não atua sozinha na investigação dos crimes. A maioria dos departamentos de polícia possui um grupo especializado para verificar a cena de um crime, composto por profissionais cujo trabalho é buscar imperfeições, pistas e dicas que auxiliem na captura ou descoberta de um suspeito - seja o local um quarto, um beco ou um portamalas. Como tais coisas são demoradas, exames totais podem levar de horas até semanas. Mas se houver uma pista, ela SERÁ encontrada - ainda que "forças ocultas" possam fazer com que elas se percam em armários e gavetas.

Diversos são os órgãos interligados à sua corporação, direta ou indiretamente, como o IML - Instituto Médico Legal, o IC - Instituto de Criminalística, o IIRGD - Instituto de Identificação e o SIA - Serviço de Informações e Análise.

IML

Ao IML compete a realização de necropsias, imprescindíveis para a identificação da causa da morte. Por exemplo, se for um vampiro o criminoso, o laudo facilmente demonstrará o ferimento encontrado no pescoço do cadáver como proveniente de caninos, a menos que ele seja capaz de disfarçar os ferimentos. Nesse caso, a perícia nada encontrará.

IC

O IC é um departamento amplo e realiza todos os laudos periciais, requisitados pelo delegado de polícia. São responsáveis pelos laudos do local do crime, também chamados perimecscópicos, descrição de danos ocasionados em objetos, confrontos balísticos; coleta de digitais no local (papiloscopia) e em objetos encontrados nele; direção, distância e posição dos disparos; tipo de arma utilizada e diversos outros laudos de validade irrefutáveis.

A análise das pistas é muito eficiente hoje em dia. Uma mancha misteriosa pode ser testada em um laboratório em minutos e será identificada com 99% de chance (a menos, é claro, que se trate de algo muito diferente, como o sangue de um demônio). Com um fluoroscópio e o aerosol apropriado, peritos conseguem identificar manchas de sangue mesmo que a superfície tenha sido limpa. Impressões digitais podem ser identificadas em questão de horas. Resíduo de pólvora nas mãos dos suspeitos podem ser detectadas em minutos. Aspiradores especiais são usados para recolher fibras, pelos e outras substâncias para análise.

Pelo tiro e posição da bala pode-se identificar a arma, calibre e até mesmo alguns dados sobre o atirador, como a altura e a mão utilizada para efetuar o disparo. Se muitos pensam que a arma pode levar ao criminoso, muitos também se esquecem das balas: elas são fabricadas em lotes e não é difícil seguir do lote para o vendedor e do vendedor para o simpático homem de terno cinza que comprou uma caixa do mesmo lote na semana passada e foi filmado pelas câmeras de vídeo da loja...

IIRGD

O IIRGD é responsável pelo registro civil de todas as pessoas físicas. As digitais são únicas, embora algumas Magias possam dificultar o trabalho deste departamento. Na maioria das vezes, identifica-se a pessoa por traços únicos em suas pressões digitais, os chamados "15 pontos". Por ele não será possível identificar um vampiro ou um demônio, já que não possuem carteira de identificação nem digitais impregnada nas fichas do IIRGD, mas facilmente identifica-se a vítima e por ela busca-se o autor (trabalho para os Investigadores).

SIA

O SIA é o departamento responsável pelo arquivo fotográfico de todos os procurados já presos e processados. Por meio desse, procura-se identificar pela descrição física e aparência do autor do crime e a respectiva qualificação do suspeito no arquivo geral. Alguns magos podem colocar inocentes na cadeia, por isso, muito cuidado deve ser tomado na identificação de um criminoso.

Armas utilizadas

Os membros da Polícia Militar utilizam-se de revólveres calibre .38 e carabinas calibre .38 ou 12, metralhadoras Berettas e, em alguns Estados (Rio de Janeiro, por exemplo), podem utilizar como segunda arma pistolas variadas à escolha do policial.

Os membros da Polícia Civil estão autorizados a utilizar pistolas calibre .45, além das utilizadas pela Polícia Militar e qualquer outra arma com registro pessoal do agente como arma de reserva, desde que não seja 9mm.

Apenas as Forças Armadas e a Polícia Federal podem utilizar-se de pistolas e munições de 9mm.

Aos civis, está vedado a utilização de qualquer armamento de calibre .45, .357, .44 e 9mm, sendo-lhes permitido o uso de armas de calibres inferiores (.22, .38, .380 e 765).

Os Fora-da-Lei



Como entre os humanos, sempre existiram aqueles que operam às margens da Lei. Seja por questões socioeconômicas ou morais. Criminosos sempre existiram e sempre existirão na nossa sociedade. O maior problema para os jogadores é quando os criminosos colocam-se entre os Personagens e o objetivo a ser atingido.

Em primeiro lugar, pode parecer óbvio, mas: criminosos não seguem a Lei. Isto significa que eles podem fuzilar seu personagem sem pensar duas vezes e sem fazer nenhuma pergunta. Eles não precisam ler seus direitos, nem dar nenhuma chance a vocês. E sim, eles podem usar de tortura para arrancar uma informação de seu Personagem.

Existem vários tipos de foras-da-lei. Desde o pé-rapado que conseguiu achar uma faca de cozinha enfiada e assalta pessoas para ter o que comer até os cartéis de droga colombianos. Em suas aventuras, certamente os personagens encontrarão ou, pior ainda, enfrentarão este tipo de gente.

As Gangues de Rua

Contar ou numerar todas as gangues do mundo seria impossível, não só pelo seu enorme número, mas também por seu estado transitório. Até mesmo a Máfia e a Yakusa começaram como gangues. Normalmente encontradas nas áreas de imigrantes, onde existe uma necessidade de defesa.

As gangues dos anos 90 são muito mais perigosas do que suas predecessoras, primeiro por causa de tecnologia e da facilidade de se obter armas. A segunda razão são as drogas.

Pornografia e Drogas

Muito do dinheiro do mundo de hoje provém de ações ilegais. E quando falamos em pornografia ou drogas, os números são assustadores. A pornografia é uma indústria imensa e espalhada em todo o mundo, tendo seu crescimento aumentado como uma resposta aos tempos de AIDS e por causa das mudanças no comportamento sexual das pessoas.

Restrita em vários aspectos em quase todos os países (com exceção da Dinamarca e Suíça), a posseção e venda de material pornográfico é passível desde multa até a morte (em alguns países islâmicos). A definição do que é ou não pornográfico também é bastante obscura.

Com a demanda crescente, os tipos de pornografia também aumentaram. Muito deste material é legal, com descrições de crianças, estupro e mutilações. Nos mercados certos, estes materiais podem atingir um preço muito alto.

Vício é uma arma poderosa e a ganância também. Com estas duas forças unidas, o tráfico de drogas tem afetado praticamente todos os meios de vida do século XX. Para falar a verdade, as drogas são o único negócio verdadeiramente mundial. De agricultor paquistanês

que cultiva o ópio até o garoto de 17 anos caído com uma seringa nas mãos em uma rua de Estocolmo, as drogas cruzaram todos os países, todas as cores, credos, idades e raças.

Adicionalmente, algumas drogas induzem a visões alucinatórias e, com os Rituais certos, permitem alguns tipos de visões e revelações. Algumas terríveis demais para a sanidade humana. Não seria de se espantar, dada a ligação entre as revelações religiosas e o uso de entorpecentes por estas pessoas.

E o dinheiro. Nunca esqueça o dinheiro. Cultos e seitas que mexem com tráfico de drogas possuem dinheiro suficiente para esmagar qualquer investigador ou até mesmo um mago e com viciados como tropa de choque (ou pelo menos bucha de canhão), prontos a fazer qualquer coisa para conseguir uma próxima dose, a potencialidade de destruição é terrível...

Se o seu personagem mexer com drogas, tenha certeza de que ele estará encrencado a curto prazo e morto a médio prazo... exatamente como no mundo real.

A Máfia

É dito que a Máfia começou com a unificação da Sicília em 1860. Formados a partir dos iluminados e contando com dissidentes dos templários, sob o comando de *Signori Massini*, a Máfia era composta apenas de uma ou duas dezenas de *Cappos*, encarregados de "proteger" os comerciantes da Sicília. O termo Máfia significa *Massini Autorizza Furti, Incendi, Avvelenamenti* (Massini Autoriza Roubo, Incêndios e Envenenamentos).

Deste grupo inicial, eles se organizaram em famílias, controlando praticamente toda a ilha em poucas décadas.

Seus métodos incluem chantagem, extorsão e pagamento de proteção. Aqueles que se opunham às famílias eram assassinados de uma forma especialmente cruel. Para falar a verdade, para se tornar um verdadeiro Mafioso (e entrar para os Círculos Interiores), uma pessoa teria de ser um assassino.

A Máfia é dividida em duas principais facções: a Máfia Siciliana e a Cosa Nostra, nos Estados Unidos, ambas ligadas pelo tráfico de heroína. É dito que a Máfia sonha, somente pelo tráfico de drogas, é o vigésimo "país" mais rico do mundo. A Europa é considerada território mafioso, mas a Triade e a Yakusa começaram recentemente uma guerra silenciosa com a Máfia pela posse de pontos de distribuição e venda de drogas.

A Mão Negra

Grupo de assassinos de elite da Máfia Italiana, são utilizados em último caso para resolver problemas insolúveis.

Treinados pelos dissidentes templários, suas técnicas de vigilância, assassinato e demolições causam inveja aos melhores caçadores de demônios. Seu símbolo é uma mão direita impressa em sangue (da vítima) na parede, ao lado do corpo.

A Triade

Derivada de milhares de anos como uma organização secreta chinesa, a Triade foi fundada no final do século XVII.

O nome Triade provém da ligação do céu, o homem e a terra. Novos recrutas precisam passar por testes físicos e mentais, realizar 36 juramentos e beber sangue humano em uma das fases do Rital. Estes Rituais mágicos significam não apenas uma irmandade de sangue, mas o sangue que escorrerá se tais juramentos forem quebrados.

Criada inicialmente como inimigo político do imperador, a Triade logo percebeu o lado lucrativo do crime. Primeiramente com o ópio, introduzido na China pelos ingleses, mas abandonado em seguida. Do ópio vem a heroína. E, com ela, dinheiro.

Hoje em dia, quase toda a Ásia é dominada pela Triade, auxiliada pelos terríveis magos mandarins. Quase todo o seu dinheiro vem da heroína. Outros negócios incluem desde o tráfico de escravas brancas até pornografia infantil.

Com o retorno de Hong-Kong da Inglaterra para a China em 1997, as Triades estão começando a mudar-se para outros países (principalmente da Europa) e também Canadá e Estados Unidos, o que começa a gerar conflitos com os Mafiosos e outras instituições de crime organizado.

Sabe-se que um dos líderes da Triade é um dragão chinês conhecido como Sim-Fang.

A Yakusa

Caracterizada principalmente pelas inúmeras tatuagens no corpo e dedos cortados, a sociedade secreta da Yakusa originou-se no Japão em 1612, com os *Ronin* (samurais sem mestre) que saqueavam vilas.

Em nenhum lugar do mundo, nenhum grupo criminoso detém tanto poder quanto a Yakusa detém no Japão.

Eles são encarados como um furo do dia-a-dia a tal ponto que pensamentos de resistência são inconcebíveis à população. A Yakusa está por trás de todos os parlamentos japoneses desde a Segunda Guerra Mundial, quando os magos dos Estados Unidos retiraram a imortalidade do imperador e reconstruíram o país. Controlam grande parte da indústria de entretenimento japonesa, o que explica a quantidade enorme de filmes, livros e revistas promovendo a imagem "nobre" da Organização.

A organização conta com o apoio de *Oyabuns* (magos japoneses) e muitas organizações de guerreiros excepcionalmente treinados (ninjas) para realizarem suas missões.

Os Loucos

Muitos humanos são abençoados com alguns dons sobrenaturais. Pessoas que ouvem ou conversam com espíritos, enxergam futuro e passado com um simples olhar, encontram anjos e demônios para depois perderem sua sanidade...

A sociedade os considera loucos, perigosos até. Muitos são taxados de esquizofrênicos, lunáticos. Mas quem pode garantir que "eles", as criaturas das sombras, não estejam nos observando também? Talvez os loucos sejamos nós, que não acreditamos na verdade até ser tarde demais...



Psicopatas e Serial Killers

Em certos casos de loucura, o indivíduo fica tão alheio ao mundo real que nada mais passa a ter sentido. Vida e morte não mais importam. As causas são muitas, mas as consequências podem ser perturbadoras. Os psicopatas variam desde cambaças que caçam homossexuais para matar e guardar na geladeira até a senhora que se faz passar por enfermeira para asfixiar idosos e roubar-lhes as casas.

O termo *serial killer*, assassino serial, foi introduzido pela primeira vez por Robert Ressler, diretor do FBI, para relatar casos de mortes semelhantes. Nos últimos 50 anos vem aumentando a incidência desse tipo de crime.

Na verdade, os especialistas dizem que os crimes não aumentaram; sempre existiram e apenas tornaram-se evidentes com o avanço dos meios de comunicação. Um assassino serial não precisa estar ligado a uma determinada área — então, como ligar crimes cometidos em Chicago e em Miami?

Algumas vezes, assassinatos seguidos de mutilação e roubo de partes do corpo podem ser obra não de um único indivíduo, mas um culto. Na prática, cultistas e assassinos serials são iguais. Ambos possuem um calendário de eventos pré-programado; ambos são muito bons no que fazem, capazes de esconder sua real natureza de todos à volta e, principalmente, ambos não dão nenhum valor à vida humana.

Cultistas

Cultistas são como *serial killers*, com a dificuldade extra de que são mais de um, agindo em conjunto e protegendo-se mutuamente. Ambos seguem *modus operandi* parecidos, possuem seus próprios objetivos e causam pânico e sofrimento onde quer que estejam. Existem casos registrados de cultos com sacrifícios humanos com mais de cem participantes.

Spree Killers

O *spree killer* mata muita gente de uma vez só. Enquanto um assassino serial pode fazer cerca de dez a vinte vítimas por ano, um *spree killer* é bem capaz de entrar em uma lanchonete com uma metralhadora e matar todos que estão no seu caminho.

Como resultado, a maioria dos *spree killers* termina seu ato tirando a própria vida. A natureza de seus crimes é muito desorganizada — não há muita preocupação com o que vai acontecer “depois” das mortes. Um *serial killer* está muito mais preocupado em sobreviver para matar de novo, preocupando-se com seus crimes e sua identidade.

Aqui, novamente, pode existir uma terrível verdade oculta. Conta-se nos meios místicos que existe um tipo de espírito, uma raça de espectros chamados “*Spree*”, que toma o corpo de certas pessoas durante algum tempo.

Tais espíritos comandam chacinas vorazes, até que sejam despachados novamente para Spiritum (leia-se ser morto pela polícia ou suicídio). São comuns os casos de *spree killers* que, após atrocidades como degolar crianças em um jardim da infância, foram reconhecidos por seus parentes e amigos como pessoas calmas e pacatas...

Barões da Cocaína

Os grandes narcotraficantes da América do Sul surgiram na década de 70. Conta-se que os dois maiores barões da cocaína são dois vampiros lamiai muito antigos, chamados **Cali** e **Medellín**, que estabeleceram-se nas florestas da Bolívia, onde transformaram suas regiões de domínio em grandes fazendas de plantação de coca.

A seguir, montaram através de seus grandes poderes de domínio de mentes, um exército fiel e bem armado, de modo a proteger seus territórios e aumentar ainda mais sua influência na América Central. Tomaram grandes fazendas e até mesmo cidades inteiras estão sob sua influência direta e indireta. Estima-se que cerca de 60 a 70% da cocaína consumida atualmente nos Estados Unidos venha desses cartéis.

Os dois grandes vampiros possuem exércitos particulares, incluindo helicópteros e armas realmente pesadas. Os exércitos americanos, sob o comando dos templários e dos iluminados, mantêm permanente estado de guerra contra os narcotraficantes em todo o mundo.

Terroristas

A praga dos anos 90, os terroristas e guerreiros religiosos fazem parte dos grandes problemas enfrentados pelas seguranças nacionais dos países iluminados, especialmente os Estados Unidos e a Inglaterra.

Os terroristas organizam-se em pequenos grupos de 3 a 10 homens, chamados de *cliques*, independentes e com sua própria agenda organizada e tentam conseguir informação à respeito de bombas, armas químicas e venenos. Muitos grupos são auxiliados por intelectuais que estão infiltrados nas Universidades à procura de novos e mortíferos produtos.

O maior problema com terroristas é que eles não possuem uma organização propriamente dita. Pode ser apenas UMA pessoa insatisfeita com o governo que resolve acabar com tudo de uma vez só (o *Unabomber*, por exemplo), ou fanáticos religiosos que decidiram limpar o mundo dos “infiéis”, ou pequenos grupos sérios reivindicando ataques americanos na Europa.

Com terroristas, o perigo está dentro de casa e então as grandes agências de segurança passam a tratar do seguinte dilema: em que ponto termina a segurança de uma nação e começa a liberdade individual? Até onde os governos podem vigiar ligações telefônicas, e-mails e dados de compras feitos por empresas? Vivemos vigiados pelos iluminados?

Terroristas Religiosos

Todos sabemos que a dizimação dos “infiéis” pelo grupo religioso maioritário tem sido feita desde o início dos tempos. A única coisa que mudou desde então foram as novas armas e os novos equipamentos para se realizar o extermínio.

Bombas, ataques terroristas com gás Sarin, vírus e bactérias letais que podem ser compradas pela internet... a lista é extensa demais para ser colocada em um livro apenas. Os terroristas religiosos estão com as armas prontas, aguardando somente uma oportunidade para deflagrar o Juízo Final.

Al Qaeda

Os anjos fundamentalistas muçulmanos sempre foram os maiores e mais poderosos inimigos da Cidade de Prata na Terra, desde o período das Cruzadas no Oriente.

A fundação do Islã começa com a deserção de Jibril, um dos mais antigos arcanjos da Cidade de Prata, cansado das injustiças e da tirania dos anjos católicos, rouba o livro sagrado de Yggdrasil do Castelo Júpiter e o leva a Ka'Bah (a cidade onde estão as torres e minaretes do paraíso), onde se torna um dos principais mensageiros de Allah (glória ao infinito), o Deus Único.

Durante o mês de Ramadan, no século VII, o Deus Único entregou ao profeta Muhammad os textos do sagrado Qur'an (ou Alcorão). Um dia, durante suas viagens, Muhammad teve uma visão na qual o poderoso arcanjo Jibril disse a ele como Allah (senhor de todas as verdades) gostaria que as pessoas vivessem. O profeta isolou-se no deserto e as palavras sagradas foram ditadas a Muhammad por 23 anos. O resultado desta peregrinação foi o livro mais perfeito já escrito na Terra.

Pelos próximos seis séculos, o Islã tornou-se a maior e mais importante nação do oriente, com matemáticos, físicos e astrólogos que possuíam conhecimentos nunca imaginados na Europa. Dominaram o sul da península ibérica e levaram para a região da Andaluzia todo o conhecimento e sabedoria dos estudiosos.

Com as Cruzadas, os ataques dos templários mostraram aos muçulmanos que era necessário uma retaliação. Usando o metal *badjar*, enviado dos céus por Allah (grande e magnífico), os Magos Petros e a Ordem Mármore construíram armas para destruir os anjos infiéis e treinaram magos e guerreiros para que resistissem ao avanço da Cidade de Prata.

Durante séculos, as forças no Oriente Médio permaneceram estáveis, atingindo um equilíbrio do poder. Allah (seu nome sempre seja louvado) forneceu a seus seguidores grandes quantidades do óleo negro no subsolo de suas terras pois, conhecendo o passado e o futuro, sabia que o petróleo seria importante para financiar seus exércitos quando a Jihad chegasse.

As Ordens Islâmicas

Existem muitas ordens islâmicas sendo as mais conhecidas a Sociedade de Hassan, Magos Petros e Ordem Mármore. Em um grau menor de influência estão a Escola de Pyros e os Magos Vermelhos do Oriente. Grande parte destas ordens procura a paz e o entendimento com o Arkanun Arcanorum, mas existem diversas dissidências e movimentos fundamentalistas que dificultam e sabotam os tratados de paz.



Além das Ordens Místicas, existem centenas de ordens mundanas como a Frente Popular para a Libertação da Palestina, Iamas e Al Jihad entre outras, que utilizam métodos considerados extremos.

Em TREVAS, muitas das aventuras do Arkanun Arcanorum envolvem terroristas em sequestros, ataques com bombas, armas químicas e biológicas, bem como Aventuras de caça aos quartéis gerais e bases de treinamento terrorista. Os fundamentalistas possuem diversos campos de treinamento, mais próximos do que você imagina. Podem ser seus colegas de faculdade em Hamburgo, engenheiros aeroespaciais no MIT ou doutores em mecânica na POLI-USP. Todos vivendo suas vidas aguardando o dia da Jihad.

Osama Bin Laden

Provavelmente um dos feiticeiros mais poderosos do século XX. Nascido em 1957, foi abençoado com poderes quase divinos e a missão de comandar a Jihad contra todo o poder do Iluminado. Sétimo filho de uma família de quinze, perdeu o pai com 13 anos de idade e casou-se com 17. Estudioso, viajou por quase todo o Oriente Médio e Europa, reunindo conhecimentos que seriam necessários no futuro. Seus principais professores foram Abdullah Azzam (um dos maiores magos da Ordem Mármora no Afeganistão) e Mohammed Qutub (filósofo e escritor).

O primeiro contato de Osama com o Afeganistão aconteceu logo nas primeiras semanas da ocupação soviética. Ele viajou para o Paquistão com seus companheiros Jamaat Islami, Rabbani, Sayyaf e Peshawar para ver os refugiados e encontrar-se com alguns dos líderes dos Mujaheddens (guerreiros do deserto). Ele conseguiu suporte financeiro considerável (grande parte vindo dos iluminados americanos e da própria CIA, que tinha interesse em armar o Afeganistão contra as tropas russas) e, em 1982, levou grandes equipamentos de construção de sua família e construiu um complexo com mais de 10.000 m² nas montanhas afgãs. Em 1986 decidiu criar os primeiros campos de treinamento para guerrilheiros e, em um ano, mais de seis campos já estavam funcionando.

Nesse período, Osama passou mais tempo no Afeganistão do que na Arábia Saudita e teve muito tempo para encontrar e treinar dezesseis magos poderosíssimos que mais tarde fariam parte de seu grupo de elite, o Al Qaeda. Passou grande parte desse tempo negociando com iluminados dos altos escalões do exército e da marinha americana, bem como recebendo treinamento para suas tropas e equipamentos militares especiais (como os mísseis Stingers).

Nos próximos anos, com a intervenção americana na Guerra Irã Iraque, Osama rompeu suas ligações com os iluminados americanos e declarou guerra aos EUA.

Em 1989 fundou o Al Qaeda, um grupo de terroristas internacionais cujo objetivo era expulsar os americanos de todos os países Árabes, por meio de força se necessário.

Osama passou grande parte do final da década de 80 viajando pelos países do Oriente Médio, até retornar ao Afeganistão, onde se juntou ao regime do Taliban (estudiosos).

Formou alianças com todos os líderes dos movimentos terroristas conhecidos e estabeleceu uma rede de conexões que pode envolver dezenas de milhares de pessoas em todo o mundo (e em outros mundos também).

Você nunca vê Osama chegar ou partir de algum lugar, ele sempre "está lá". Ele não pode ser localizado por nenhum método conhecido (incluindo os mais poderosos Rituais!), nem atacado diretamente. Já foi visto simultaneamente em dois ou mais lugares e só é encontrado quando deseja. Quando precisa se comunicar com alguém, faz uso de um telefone celular que nunca falha, sempre completa a ligação e não pode ser rastreado por nenhum método (mundano ou místico). Sua voz é conhecida como *fatwah*. Dizem que qualquer ser humano que ouça seus comandos os obedece imediatamente e sem nenhuma resistência. Além disso, seus conhecimentos no campo do ocultismo são quase inigualáveis.

Os americanos o acusam de ser o responsável pelos atentados do dia 11 de Setembro de 2001, quando as torres gêmeas (localizadas sobre uma das principais Megas de Manhattan e usada como sede da CIA, do FBI e dos Iluminados em Nova York) foram destruídas em um dos mais audaciosos ataques ao Arkanun Arcanorum que se tem notícia.

O Taliban

Taliban significa "Estudiosos". Originalmente designava uma das principais escolas de Magia islâmica fundamentalista. Depois de uma série de atitudes extremadas no que diz respeito à religião, foi expulsa do Arkanun Arcanorum dos países islâmicos. Os problemas começaram no Iraque, após a queda do Xá no Irã. A facção iraquiana manipulou de tal forma o governo que o resultado foi uma guerra de 8 anos contra o vizinho.

No final da guerra, os planos do Taliban foram desmascarados e sua posição ficou insustentável em diversos países. Cairam na marginalidade, mas por pouco tempo.

Em meados dos anos 90, o miserável povo do Afeganistão viu no Taliban uma esperança. Contando com recursos do milionário Osama bin Laden, o Taliban se armou e, após uma campanha de propaganda, iniciou uma ofensiva contra o governo local. Acabou tomando o poder em 1996.

As tribos que discordavam do regime radical imposto pelo Taliban formaram uma aliança, mas pouco podiam fazer contra o exército de fanáticos.

O Taliban começou então a fazer simpatizantes no vizinho Paquistão. O problema é que o Paquistão faz parte do restrito grupo de países com armas nucleares. Foi quando o Ocidente decidiu agir, passando a combater abertamente o regime.

O Taliban conta com cerca de uma centena de magos e clérigos e quase 40.000 homens, espalhados principalmente pelo Afeganistão, Paquistão e outros países adjacentes. Também conta com uma rede de espies, terroristas e fanáticos prontos para morrer pela causa. Suspeita-se que possuam também uma bomba atômica, roubada dos paquistaneses.

É hoje um dos mais fortes e perigosos grupos do planeta, mas está enfrentando uma oposição simultânea de muitas outras ordens, exércitos e grupos especiais.

Seres Sobrenaturais



dicionar criaturas sobrenaturais a uma Campanha pode ser muito interessante, se o Mestre souber como proceder. Essas criaturas devem ser extremamente raras, ou perderão todo o seu charme.

Como será explicado mais adiante, tais criaturas procuram manter-se isoladas do mundo dos homens, nunca misturando-se aos mortais comuns, sob risco de serem descobertas e caçadas pelos templários e dezenas de outras organizações que adorariam colocar suas mãos em uma criatura sobrenatural. Elas NUNCA fazem aparições públicas, salvo em raríssimos casos.

Seres sobrenaturais escondem-se atrás de dezenas de contatos humanos, que fazem todas as negociações em seu nome (afinal de contas, quase todos os serviços, reuniões e eventos mortais ocorrem apenas sob a luz do sol, não por coincidência). É praticamente impossível de encontrá-los se ELLES não quiserem que você os encontre. E se seu Personagem conseguir encontrá-los, é bom que haja um motivo bem razoável para isso, ainda mais se o seu grupo é novato na cidade onde estão.

Magos mais antigos, ou membros dos círculos mais internos certamente conhecem algumas das criaturas sobrenaturais da cidade, talvez até tenham ouvido falar de rumores sobre outros seres. Mas uma coisa é certa: os seres sobrenaturais conhecem uns aos outros há décadas, talvez séculos. Não se meta com eles se quiser continuar inteiro e, se precisar enfrentá-los, tenha as "costas quentes".

Mestres devem utilizar-se das criaturas sobrenaturais como "Criadoras de Plots", ou seja, aqueles que serão responsáveis pelos grandes enigmas enfrentados pelo grupo. Como vimos anteriormente, o Mestre precisa escolher inimigos para os jogadores durante a criação de Personagens. Que tal colocar uma ou outra criatura sobrenatural como inimiga do grupo?

Vampiros

Segundo estudos realizados pelo Arcanum, existem cerca de quinze mil vampiros sobre a Terra no início do século XXI, o que poderia ser analisado pelo Mestre como aproximadamente três vampiros para cada milhão de habitantes. Eles dificilmente afastam-se dos grandes centros urbanos, a menos que possuam grande número de seguidores ou escravos à sua disposição, de modo a

fornecer a eles o sangue que necessitam para sobreviver. Existem lendas de vampiros que escondem-se em castelos há mais de dois séculos, sendo visitados por suas criações, que levam a eles o sangue para que continue existindo.

O poder e a influência de um vampiro pode ser medido pela sua idade. Os vampiros mais velhos ainda em existência têm cerca de 900 a 1000 anos de idade, mas esses podem ser contados como menos de duas dezenas. Os mais antigos ainda em circulação pelo mundo mortal, como Vlad Tepes, Armand e Lestat, possuem de 300 a 600 anos.

A título estatístico, quando for programar sua Campanha em uma cidade própria, o Mestre pode considerar esta distribuição de idade para os vampiros ou imortais em determinada região:

- De 10 a 100 anos - 60%
- De 101 a 200 anos - 30%
- De 201 a 300 anos - 6%
- De 301 a 400 anos - 3%
- De 401 a 500 anos - 1%
- mais de 500 anos - raro

Anjos

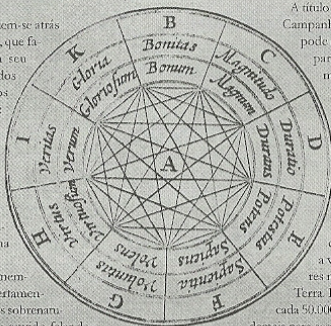
Anjos existem em uma quantidade maior do que vampiros. Para falar a verdade, são responsáveis pelos maiores números de criaturas sobrenaturais na Terra. Pode-se contar cerca de um anjo para cada 50.000 pessoas, mas esses anjos são apáticos demais para sequer se meterem em assuntos mundanos.

Considere que apenas 1 em cada 5 anjos conta realmente como NPC, deixando os outros como "figuranças celestiais", desinteressados sobre o que acontece ao seu redor.

Demônios

São pouco numerosos, devido aos terríveis tratados de restrição impostos pela Cidade de Prata no começo dos tempos. Pode-se considerá-los como sendo um NPC para cada 200 mil habitantes e muito bem cautelosos com as ações que realizam.

Em outras áreas menos povoadas pelos anjos, existem concentrações maiores de demônios, como é o caso da Cidade do México, de algumas áreas nos Estados Unidos e em grande parte da América do Sul. Em geral, nos países com menos de seiscentos anos de existência (onde os anjos ainda não conseguiram cravar suas garras totalmente) ou em países onde a lei do "faça o que quiser" é válida e os anjos são incapazes de lidar com a criminalidade, há uma redução drástica de seu poder de influência e controle da população.



Anjos



uitos dizem que os anjos são os verdadeiros captores da humanidade. Mantendo a população da Terra ignorante e temerosa à sua doutrina, os anjos da Cidade de Prata asseguram sua supremacia sobre todas as outras civilizações de Paradísia, bem como sobre a sociedade terrestre.

Existem muitas civilizações nos reinos dos céus, mas a Cidade de Prata certamente é de longe a que mais influencia o mundo ocidental. A Cidade de Prata está localizada espacialmente sobre a cidade do Vaticano e está dividida oficialmente em distritos, sobrepostos dimensionalmente de uma maneira quase impossível para um humano conceber.

A grande maioria dos anjos habitantes da Cidade de Prata e de suas colônias vive uma vida perfeita, de maneira muito semelhante à descrita na Bíblia sobre o Reino dos Céus. Nem tomam conhecimento de que existe uma Terra e um Inferno. A parcela governante, porém, acredita que o Universo não estará inteiramente seguro até que todos os hereges, demônios e pagãos sejam convertidos ou destruídos. E outra parcela dos anjos está permanentemente em guerra com os demônios e com seus irmãos anjos caídos; uma guerra cujo prêmio maior são as almas de todos os mortais da Terra.

Os anjos estão divididos em castas, de acordo com sua função na Cidade de Prata e de acordo com seus poderes e ideologias.

Corpores

Formam a grande maioria dos habitantes da Cidade de Prata. Com seus sobretudos negros e seu olhar impassível, visitam a Terra constantemente vigiando e protegendo a humanidade. Reúnem-se todos os dias ao longo dos rios, praias ou próximo aos grandes corpos mananciais ao nascer e ao pôr do sol, para saudar a Cidade de Prata (segundo o Papa Urbano I, seria possível enxergar reflexos da Cidade de Prata nos raios do Sol refletindo nas águas placidas de um lago).

Os corpores são os anjos que mais desenvolvem os poderes de portais e passagens astrais, sendo, portanto, a grande maioria dos anjos residentes na Terra. Costumam realizar missões diplomáticas para a Cidade de Prata, em embaixadas localizadas em Asgard, Olympus e na Cidade Dourada.

Os anjos corpore residem no primeiro distrito de Luna, a maior e mais externa região da Cidade de Prata. Os céus de Luna são sempre azuis e límpidos, com ocasionalmente uma ou outra nuvem (sobre essas nuvens residem suntuosos castelos, habitados pelos anjos mais antigos).

Em certas épocas do ano, pode-se observar a Terra nos céus de Luna mas, apesar do nome, Luna não está exatamente localizada na Lua (pelo menos não da maneira como você está pensando), mas existem portais da Cidade de Prata para a Lua (São Jorge utiliza-se dele quando está em missão).

Protetores

Também chamados anjos cabalísticos, estão mais próximos da forma angelical com que são retratados pelos humanos. A maioria utiliza-se de vestes e roupas mortais, mas os mais velhos recusam-se a deixar as túnicas de lado. Os protetores formam o Exército celestial, responsável pela defesa armada do Reino dos Céus.

Assim como em um exército, estão divididos em falanges e seguem a cabala como sua maior organização.

Serafins

São os anjos mais velhos e poderosos. Somente manifestam-se na Terra quando o clima está frio e chuvoso, com trovões. Atuam nas regiões mais antigas da Terra (em especial na Grécia e na região da Palestina) e são comandados por anjos e arcanjos muito antigos (Metatron, seu príncipe, tem mais de 15.000 anos de idade).

Querubins

Em sua forma real, são os bebês retratados nos quadros renascentistas, formados pelos espíritos iluminados das crianças mortas há muitos milênios atrás e é uma das representações mais comuns dos anjos. Trabalham na Terra com curas, regenerações e paixões. São eternas crianças mas, em guerras, portam-se como verdadeiros soldados, exercendo as funções de médico e capelão nas falanges celestiais. Seu príncipe é Raziel.

Dominações

São os anjos que atuam em emergências ou conflitos que precisam ser resolvidos imediatamente. Estão sempre prontos para a batalha e preparados para tudo. São independentes, rebeldes e respondem diretamente ao conselho, agindo como juizes e relatores. Por essa razão, muitos serafins e principados não gostam quando eles chegam. Seu príncipe é Tsadkiel.

Potências

São os anjos que cuidam da natureza, atacando os problemas ambientais e auxiliando a mãe Terra onde quer que ela esteja ameaçada. Montam suas fortalezas nos locais intocados pelos homens. São extremamente justos e conseguem enxergar os fatos por vários pontos de vista diferentes. Muitos deles (os mais velhos) possuem vários pares de asas e, às vezes, quatro faces. Seu príncipe é Camael.

Virtudes

São os anjos tecnocratas, responsáveis pela proteção dos humanos e pela vigilância dos magos e dos demônios. São

introspectivos, pela necessidade de examinar todas as ações mentalmente antes de agir. De todas as castas, são os mais metódicos e organizados; analisam todo e qualquer fenômeno místico que ocorre na Terra e magos mais desleixados com o segredo são caçados e exterminados por eles. Seu príncipe é Rafael.

Principados

São os anjos responsáveis pelas cidades, estados e países. Preferem locais amplos e altos e são um pouco claustrofóbicos. São inconformistas e não gostam de restrições. Por causa desse temperamento, estão sempre em conflito com o Conselho da Cidade de Prata. São os mais originais e excêntricos, gostando de mesclar-se aos costumes e tradições da cidade que representam. O principado responsável pela Terra é Christos e Haniel é seu principal general.

Anjos e Arcanjos

São os guerreiros, os líderes e os soldados na guerra celestial. São eles os mensageiros de Deus, carregando relatórios e mensagens para humanos e para tropas em campanha. Também são os líderes das falanges em conflitos contra os demônios. Seus príncipes são Gabriel e Miguel.

Captares

Escolhidos entre as almas dos caçadores e guerreiros religiosos, os captares são o exército de elite da Cidade de Prata. São os anjos encarregados de capturar traidores, silenciar incômodos e procurar demônios foragidos. Treinados nos penhascos de Aramesh, nos desertos de Dudael, nas montanhas de Jotunheim e nos mares de Poseidon, os anjos captares são a mais angusta força militar encontrada na Cidade de Prata, mas com a Segunda Rebelião (arquitetada por Samyaza), perderam muito prestígio dentro da Cidade, sendo deslocados para as Operações Especiais e deixando a guarda celestial nas mãos dos protetores.

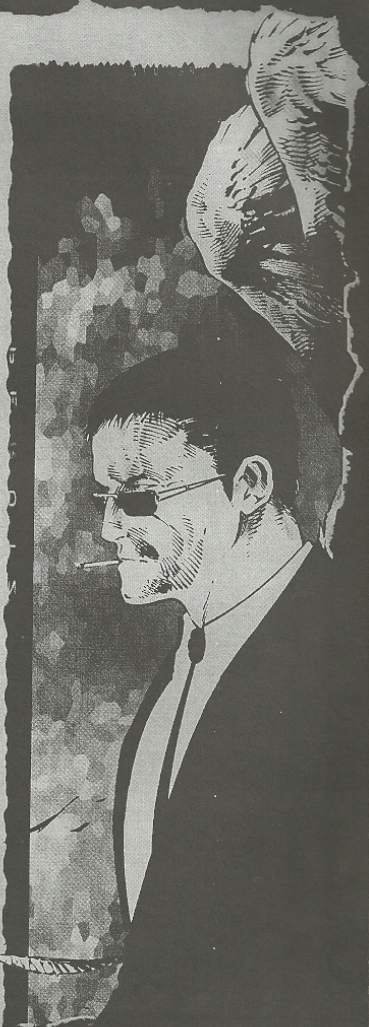
Reciperes

São os arquitetos das encarnações, responsáveis pelas almas que chegam à Cidade de Prata. São eles quem cuidam da distribuição das almas e cuidam dos recém-chegados. Também são responsáveis pela parte logística e intelectual dos ataques aos demônios e estão sempre atrás de relíquias e artefatos. A má fama dos reciperes deve-se aos mercadores de almas: anjos que se corromperam e passaram a negociar com demônios as almas que morriam na Terra em determinadas circunstâncias.

Nimbus

Os nimbus são os políticos da Cidade de Prata. Consideram-se os escolhidos de uma força superior e, por essa razão, são muito poucos. Os nimbus perfazem cerca de 5% do total dos anjos e são facilmente identificáveis pelos halos luminosos que ostentam sobre suas cabeças.

Considerados por muitos como os anjos mais poderosos da Cidade de Prata, os nimbus foram responsáveis pela Inquisição, pelos templários (a ideia original, antes que os humanos voltassem-se contra eles) e pelas cruzadas religiosas com o objetivo de massificar e escravizar a população da Terra sob a vontade do "Senhor".



Demônios



história dos demônios, como era de se esperar, está intimamente ligada à história dos anjos. Diz a Bíblia:

Assim que a luz divina criou nosso universo, uma sombra foi projetada nele, pois não existe luz sem a escuridão.

Assim sendo, a primeira entidade que surgiu na Orbe Terrestre após a chegada do Demiurge e do Ancião dos Tempos a Paradisus foi Satan (Shaitan no original hebraico).

O Primeiro dos Três

Da mesma forma que o Demiurge, Satan não possui um corpo físico ou Avatar (como chamam os hindus), constituindo uma essência maligna por sua própria natureza. Satan permaneceu acompanhando a evolução dos mundos e observando durante milênios, encarnando uma fração de Spiritum ainda sem um nome definido.

Muitos especulam se Satan não teria sido o primeiro dos demônios de Tenebras a escapar do Lombo, aproveitando as energias desprestadas pelo Demiurge quando esse rompeu a barreira entre o Éden e Paradisus.

Após Satan, a primeira entidade a formar o que mais tarde seria chamado de Inferno foi Syn (Pecado), filha de Lúcifer, nascida quando os anjos formaram a primeira sociedade secreta do universo. O Inferno como nós o conhecemos hoje formou-se após a queda dos anjos caídos.

O Segundo dos Três

Nos primórdios dos tempos, Lúcifer ergueu um terço dos anjos do céu e organizou a Primeira Rebelião. Lutaram bravamente contra o dobro de suas forças e, ainda assim, conseguiram tomar o castelo Jupiter. Somente quando Christos entrou no combate é que as forças desequilibraram-se e Lúcifer foi finalmente vencido.

Após a Primeira Rebelião, Lúcifer e suas falanges foram derrotados e expulsos da Cidade de Prata, sendo enviados para um fosso espiritual, em um local sem nome, onde deveriam arder em seu próprio sangue até o final dos tempos.

Se não fosse pela força de vontade de Lúcifer e seus marte-chais e pela ajuda direta de Satan, os anjos caídos estariam presos no Abismo até os dias do Juízo Final.

Lúcifer decidiu chamar a região de Abismo, ou Fosso, nome que vigorou até a chegada de Bhaalzebub e suas grandes legiões demoníacas. Lúcifer é chamado o Segundo dos Três.

Os primeiros anjos caídos tomaram para si os últimos Círculos do Fosso, cada um erguendo seu próprio castelo ou torre. Outros decidiram viajar pelo Aether em busca de novas Orbes para viver e uma parcela deles desapareceu para sempre.

O Terceiro dos Três

Mais tarde, diversos outros demônios e divindades do Underworld foram sendo anexados aos domínios de Lúcifer e Satan. Entre estes destacam-se Hades, Set, Chorozen e Lilith.

Quando os habitantes de Arkanun chegaram à Terra, trouxeram com eles o termo *Dæmon*, que significa "espírito iluminado". Mais tarde, *Dæmon* seria traduzido para o latim *Diabolus* e mais tarde, com a chegada da Igreja, para *Daemônio*. Os primeiros magos de Arkanun estabeleceram-se no Mediterrâneo, mas também fundaram colônias na América, onde deram origem à civilizações asteca, maia e inca.

Em 2000 A.C., a Terra encontrava-se governada pelos deuses egípcios, assírios e babilônicos. Nesse período, Bhaal era o deus da Fertilidade e da criação entre os Mesopotâmicos; Zebub era o deus escaravelho, um demônio de Infernum, conhecido como o senhor das moscas e da peste.

Os deuses, em companhia de outros grandes guerreiros e feiticeiras como Astarte, Nergal, Anali e Ishtar enfrentaram Zebub em uma batalha mística que durou quase dois anos. Tal combate ficou conhecido como o Episódio dos Dois Sóis na Mitologia Assíria.

Os deuses finalmente conseguiram derrotar Zebub, mas ao custo de todas as vidas dos combatentes. Além disso, a forma maléfica de Zebub amalgamou-se com o rei Bhaal formando uma entidade nova, denominada pelos sábios de Bhaalzebub, que precipitou-se ao Underworld. Chegando ao Fosso, Bhaalzebub percebeu que sua forma corrompida possuía agora mais poder do que qualquer outra entidade no Inferno, perdendo apenas para Lúcifer e Satan.

Assim sendo, tornou-se o Terceiro dos Três.

Bhaalzebub derrotou Orcus, fundador e soberano da Cidade de Ferro e tomou a cidade de Dite para si, transferindo muitas hordas demoníacas de Arkanun para o Underworld, que passou a ser chamado de Inferno, em homenagem a Infernum, o reino original dos grandes demônios.

Com os novos demônios, foi necessário dividir o Fosso em círculos, distribuídos entre os mais poderosos demônios de cada legião infernal. O nome círculos não é bem correto, porque as regiões não são exatamente circulares. Existem bordas elípticas, grandes planaltos e regiões intermedeárias, bem como passagens diretas dos círculos mais afastados para os interiores, além de um sem-número de cavernas.

Existem muitas castas de demônios, divididos de acordo com sua Origem. Como se torna virtualmente impossível classificá-los fisicamente, pois muitos demônios são capazes de mudar de forma, os sábios decidiram dividir os demônios a partir de sua origem.

Anjos Caídos

São os mais antigos habitantes do Inferno.

De uma certa forma, são eles quem manipulam e comandam a guerra celestial com seus irmãos da Cidade de Prata. Vivem isolados em grandes monumentos e construções, nos círculos mais baixos do Inferno.

É o nome que se dá para todos os exilados da Cidade de Prata, os traidores e aqueles que foram condenados à morte pelo Conselho dos anjos e tiveram de escapar dos captães.

Dæmons

Nativos do Plano de Arkanun, são chamados de espíritos iluminados. São eles quem deram aos demônios sua representação usual: garras, chifres e asas, como nas estátuas dos gárgulas construídas em sua homenagem.

Hellspawns

Também chamados de condenados, são as almas daqueles escolhidos entre os mortais para servirem ao Inferno.

Os melhores assassinos, ladrões e genocidas, às vezes conseguem ser perdoados pelos demônios, em caso de necessidade e são convidados a juntarem-se às legiões infernais em troca da suspensão de suas penas.

O irônico é que a maior responsável pela criação dos hellspawns foi justamente a Igreja, que desenvolveu ao longo de milênios o próprio conceito de Inferno no povo da Terra. Sem a Igreja, o Inferno jamais seria se organizado da maneira como é hoje e não representaria tamanho perigo.

Succubi e Incubi

Os híbridos filhos de demônios e humanos, costumam dizer que são os verdadeiros habitantes do Inferno. Originalmente banidos da Terra nas cidades de Sodoma e Gomorra, os Incubi encontraram conforto sob a proteção das deusas Lilith, Bittretir e Ishtar, no sexto círculo do Inferno.

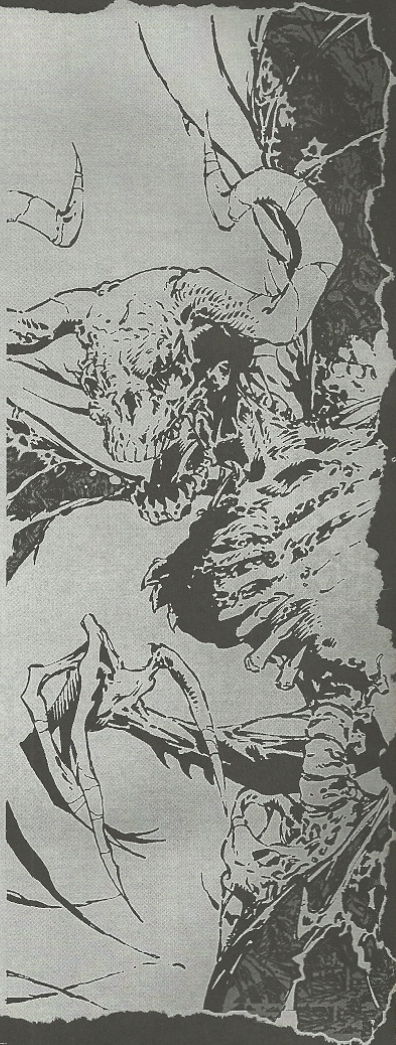
Espectros

As almas negras e corrompidas daqueles que tiveram uma vida maligna em suas últimas encarnações. Estes espíritos pesados estão a um passo de tornarem-se espectros.

Na antiga Babilônia, eram chamados de *Ekimma* e deram origem aos vampiros da raça dos *ekimdu* ou *ekimnu*. Capazes de possuir o corpo de mortais, são responsáveis por *poltergeists* e *spree killers*.

Hordas Demoníacas

São os piores demônios de todos. Originalmente criados por Hades a partir dos destroços das legiões espartanas, com o objetivo de se criar legiões destinadas a atacar os anjos e os humanos em grandes quantidades, sem ter de se preocupar com perdas após os combates e que lutassem como uma única máquina de guerra. A lenda de Pandora deve-se à primeira experiência envolvendo hordas e humanos. Algumas classes especiais de hordas demoníacas têm o nome de *gremlins*.



Vampiros



e todos os seres sobrenaturais, os vampiros são, sem dúvida, aqueles que mais fascinam os magos, porque um dia também foram humano.

Os vampiros são criaturas extremamente raras, com uma população de dois ou três vampiros a cada milhão de habitantes. Muitos vivem em cidades grandes e metrópoles ou em lugares extremamente afastados da sociedade mortal. Os vampiros mais jovens ainda possuem um convívio com os humanos e até mesmo com os magos e outras sociedades secretas, mas à medida em que envelhecem, passam a isolar-se cada vez mais de tudo e de todos, até o ponto em que finalmente renham-se da Terra, embarcando no eterno Sonhar.

Os vampiros dividem-se em raças, de acordo com a origem de seus poderes e cada uma delas possui poderes e fraquezas características. É importante notar que, com o tempo, cada vampiro desenvolve poderes únicos e exclusivos, sendo impossível para um caçador prever exatamente o que irá encontrar.

As raças mais conhecidas de mortos-vivos são:

Strigoi

São os vampiros mais tradicionais, correspondendo a cerca de metade dos vampiros existentes. A raça dos strigoi surgiu em Roma, sete séculos antes de Cristo. Segundo as lendas, o nome strigoi deriva das corujas que ficavam nas torres das igrejas e mais tarde passou a denominar as aves noturnas e os bruxos da Ordem de Strige. Os primeiros strigoi eram criaturas com aparência humana, mas que poderiam transformar-se em aves negras e nessa forma sobrevoavam as vilas drenando sangue e a energia das crianças recém-nascidas.

Strix, a velha bruxa, foi a primeira feiticeira a receber o dom de Nix, a deusa da noite. De Strix e seus três aprendizes, a raça espalhou-se pela Europa, acompanhando as expansões do Império Romano e permanecendo nos locais (pois a saída das legiões, quando estabeleciam seus próprios domínios).

Vlad Tepes (Drácula) e Elizabeth Bathory foram dois dos mais famosos vampiros strigoi.

Brujas

As primeiras Vampiras brujas foram criadas na Espanha durante a Inquisição. No século XIII, um grupo de 13 brujas espanholas da Ordem de Luvitay voluntariou-se para uma experiência envolvendo um poderoso vampiro strigoi chamado Lacaste, que havia sido capturado pelo sabbat de brujas perto de Sevilha. Samantha, a líder do coven, conseguiu, através de poderosos Rituais, que o vampiro se transformasse em strigoi, mas por causa das alterações de seu sangue, as 13 brujas originais transformaram-se em algo mais que Vampiras. Atualmente, existem cerca de duzentas brujas em

tudo o mundo, com cerca de um terço na Espanha e dois terços na América Central e América do Sul, onde organizam seus maiores cultos, conhecidos como Santerías.

Lamiai

São os vampiros originários da mitologia grega. O nome lamiai tem sua origem em Lamia, que era uma rainha líbia, filha de Belus e Labya. Lamia vivia próxima a Delfos, na Grécia Antiga. Diz a lenda que Lamia foi amante de Zeus, o rei dos deuses, e, por causa disso, havia enfurecido Hera, esposa de Zeus, que, como castigo, descarregou sobre ela todo o seu ressentimento. Como punição, toda vez que Lamia dava a luz a um filho, Hera se encarregava de matá-lo. Para aumentar sua vingança, Hera ainda roubou-lhe a capacidade de sonhar. Ao fim, Lamia, louca e solitária, refugiou-se em uma caverna onde, desesperada, invocou aos deuses do Inferno o poder para vingar-se.

Em sua forma natural, as lamias possuem cerca de três metros de altura, com a parte inferior de seu torso semelhante ao de uma cobra. Possuem quatro ou mesmo seis braços, presas e caudas terminando em mortíferos arpoes.

As lamias possuem poderes mentais fabulosos e estão entre as criaturas mais monstruosas e demoníacas que um investigador poderá encontrar.

Ekimmu

A raça dos vampiros ekimdu (ou ekimmu) surgiu quando uma das primeiras rainhas do Egito e seu amante foram possuídos por um espírito maligno, em 4.000 A.C.. Seus corpos adquiriram uma rigidez cadavérica e a aparência de mármore vivo, enquanto eram tomados por poderes nunca antes concedidos aos mortais. Eternos, jovens e cada vez mais poderosos.

Nem todos os ekimmu possuem um vampiro criador. Alguns deles foram criados pela união de humanos e espectros.

Tidos como reis no Egito Antigo, antes que os membros do Templo de Isis e Osíris os enfrentassem, os vampiros ekimdu têm se mantido às margens da sociedade desde então. De todas as raças, são os que mais se infiltraram nas sociedades secretas, principalmente nos Círculos mais íntimos dos iluminados.

Vrikolakas

Lycaon, ou Licaon, foi o soberano das terras gregas que mais tarde seriam chamadas de Arcádia.

Possuía cinquenta filhos e filhas. Naquele tempo, Zeus e Hera viajavam pela Grécia disfarçados como mortais e foram recepcionados pelo bondoso rei. Os filhos de Lycaon, desjoscos em testar os dois deuses, mataram uma criança e cozinharão sua carne. Os deuses obviamente descobriram a afronta e amaldiçoaram os filhos de Lycaon, transformando-os nos primeiros lóbi-

somens. Dezesete dos filhos de Lycaon eram filhos dele com ninfas e semideusas e possuíam sangue imortal. Todos os lobisomens foram banidos para a Terra e os dezesseite imortais deram origem aos vampiros vrikolakas, nome dado devido ao filho primogênito de Lycaon, Vrikol.

Os vampiros vrikolakas são solitários por natureza, mas muito unidos entre eles. São amigos dos ciganos, a quem chamam de "o povo" e companheiros dos lobisomens. Muitos vrikolakas possuem aliados entre os AGNI e os hiotas.

Asimani

Os monstros do folclore africano, vampiros negros, altos e fortes, com braços e dedos longos, terminando em garras afiadíssimas, com dentes de ferro capazes de rasgar carne e ossos, que voam através das florestas, devorando as entranhas dos viajantes noturnos.

Os asimani são adversários terríveis. Feiticeiros da Magia Voodoo, estão ligados aos asimani, aos necromantes e a algumas setas secretas na América Central, no Caribe, Taiti e sul dos Estados Unidos. Que Deus tenha pena daqueles que cruzarem os seus caminhos.

Kiang-Shi

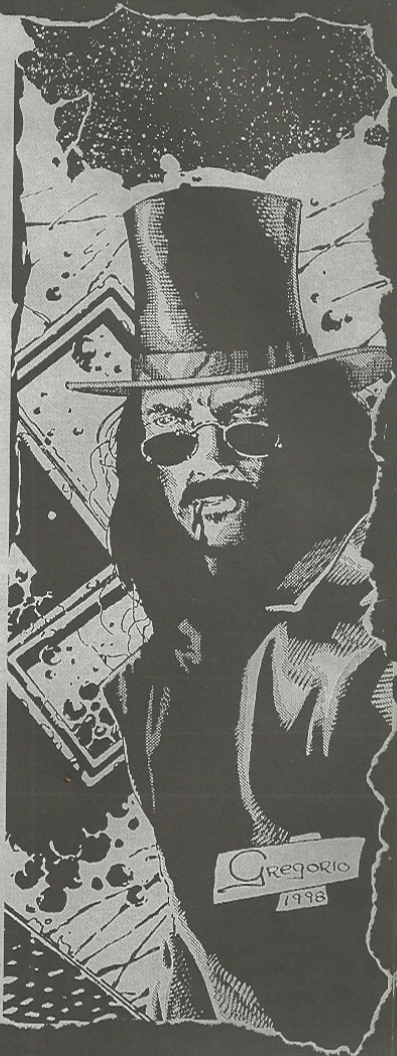
Feitizmente, estes vampiros chineses são extremamente raros, pois seu poder e influência milenares sempre desafiou e ameaçou as sociedades secretas no Ocidente. Segundo as lendas, um indivíduo é escolhido para tornar-se um vampiro no momento em que nasce, sendo, portanto, predestinado. Os mais velhos usam seus poderes para localizar essas pessoas e transformá-las através da Magias e de poderes espirituais.

Nas últimas décadas, alguns dos predestinados surgiram nos Estados Unidos e na América do Sul, entre os nativos da comunidade chinesa. E quando os vampiros mais velhos vêm para o Ocidente, sempre é motivo de preocupação entre os magos. Os kiang-shi comandam a Triade, a máfia oriental e muitas ordens místicas chinesas.

Rakshasas

Segundo o *Dev-Mahatmya*, os rakshasas foram criados quando Kali enfrentou Raktabira, um demônio capaz de se reproduzir a cada gota de sangue derramado. Para salvar sua amiga Durga, Kali teve de vampirizar todas as duplicatas e Raktabira e as devorou. Mas muitas dessas duplicatas conseguiram escapar para Arkanun e formaram os primeiros rakshasas: seres abomináveis, com cabeça de tigres ou babuínos.

Quando os rakshasas retornaram à Terra, em 600 A.C., Kali já havia sido expulsa de Parádísia após ter sido inteiramente consumida pela doença degenerativa de Vampyr e estava presa em algum ponto entre a Terra e Spiritum. Tomando Kali como guia, os demônios descendentes de Raktabira prosseguiram com seus Rituais. Tomaram a cidade de Lanka e a apagaram das mentes dos mortais (essa cidade fica no centro geográfico da Índia e desapareceu sem deixar vestígios no século V A.C.). Dessa cidade expandiram seu culto pela Índia e depois pelo mundo, junto com as especírias.



Outras Criaturas Sobrenaturais

Aparições

CON [var.], FR [var.], DEX [var.], AGI [var.],
INT 9-24, WILL 9-24, CAR 5-18, PER 10-30
#Ataques [var.], IP var., PVs var.
Possessão
Pontos de Magia 5 / Focus 7
Luz ou Trevas, Ar, Spiritum

Aparição é o termo genérico que se dá às almas de pessoas que morreram sem terminar alguma coisa começada na Terra.

Estes espíritos rondam o local de sua morte até que alguém apareça. O espírito tenta, então, possuir a pessoa, para realizar os últimos pontos incompletos em sua vida passada e, então, poder descansar em paz. As aparições geralmente possuem uma aparência horrível, quase sempre lembrando de alguma forma o tipo de morte que a pessoa teve (uma pessoa decepada pode aparecer como um corpo sem cabeça, um suicida pode aparecer com os pulsos coriados, um afogado pode causar essa mesma sensação a todos ao seu redor, entre outras sensações descritas pelos magos estudiosos de Spiritum).

Com o tempo, as aparições começam a desligar-se dos valores humanos, apesar de ainda possuírem um sentimento de culpa e um vazio interior. Algumas aparições tentarão comunicar-se com os Personagens de maneira sutil (aparecendo para conversar com eles), mas a maioria já não se importa mais em pedir, tentando simplesmente tomar o corpo da vítima e, para isto, tentam fazer de tudo para deixá-la completamente em pânico (o medo diminui as Defesas contra ataques psíquicos).

Quando uma aparição consegue dominar o corpo de uma vítima, ela passa a ignorar qualquer coisa que a vítima pudesse estar fazendo e parte para realizar sua missão pessoal. Algumas possessões são muito sutis e a vítima nem percebe que está sendo manipulada. Em outros casos, o espírito invasor simplesmente toma conta do corpo da vítima.

Serai Killers mortos de maneira brusca podem ressurgir como aparições e, nesse caso, nunca completarão seus objetivos, matando qualquer um que se encontre em seus métodos de quando estava vivo.

Doppelgangers

CON 7-18, FR 7-18, DEX 7-18, AGI 5-18,
INT 7-18, WILL 5-18, CAR 4-12, PER 7-18
#Ataques [1], IP 3, PVs 20 a 25
Garra 50/50 dano 1d10+bônus
Arma 30/30 por arma+bônus

Doppelgangers são criaturas capazes de mudar de forma, assumindo qualquer identidade que imaginar. Não se sabe ao certo a origem desta raça de mutantes, mas as lendas dizem que um demônio foi aprisionado por um Rimal que permitiria a ele mudar sua forma como bem entendesse. Da união deste demônio com uma humana, chamada Cybele, nasceu o primeiro doppelganger. A lenda data de muitos séculos atrás e, durante a Idade Média, as criaturas assombravam os viajantes. Cristais de sorte, senhas e segredos: todo tipo de superstição era utilizado para garantir que o viajante que partiu era o mesmo que retornava.

Estas criaturas costumam aparecer próximas a pequenas cidades e vilas de mercadores, assassinar alguém importante e tomarem seu lugar por um tempo. Depois desse período, não se sabe porquê, a criatura deixa a forma antiga e parte para uma nova vítima. Outra destas criaturas toma a forma da vítima antiga e assim por diante.

Durante a Idade Média, existiam lendas sobre uma vila inteira tomada por estas criaturas no interior das Ilhas Britânicas e de como uma destas criaturas chegou a ser conselheiro do rei Henrique VII. Hoje em dia, vivem misturadas às pessoas comuns nas grandes cidades metropolitanas, que lhe garantem um imenso leque de oportunidades.

Quando mortas, as criaturas reverterem a seu estado original, que é o de uma pessoa com a pele amarelada, sem cabelos ou qualquer tipo de pelos no corpo e com olhos grandes e redondos. As lendas dizem também que não importa a forma que um doppelganger assuma, a cor de seus olhos não varia.

Dragões

CON 30-60, FR 30-60, DEX 5-12, AGI 12-18,
INT 30-50, WILL 30-50, CAR 30-60, PER 30-50
#Ataques [3], IP 10, PVs 45-70

Regenera 1 PV por rodada

Garra 70/70 dano 3d6 + bônus

Mordida 70/0 dano 2d6

Muitos possuem bafo de fogo ou ácido com alcance de 10m e dano 8d6 três vezes ao dia.

Pontos de Magia 25 a 30 / Focus 27 a 32

Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum

Dragões estão entre as criaturas mitológicas que mais medo colocavam nos corações dos investigadores e aventureiros. Com suas escamas mais duras que o aço das espadas dos aventureiros, seu bafo de fogo ou outros materiais corrosivos, o dragão representa o máximo em matéria de perigo para um grupo de investigadores. Durante a Idade Média, cidades inteiras foram varridas

do mapa por causa de dragões. Só uma cabala muito poderosa de magos ousaria desafiá-los.

Enfrentar fisicamente um dragão é quase impossível, pois sua pele é quase invulnerável ao fogo e aos calibres mais elevados de armas. Somente armas realmente pesadas podem ferir um destes monstros.

Dragões podem assumir a forma humana por curtos períodos de tempo e costumam construir seus lares em templos antigos, ilhas desabitadas ou cavernas, onde a chance de um humano aparecer sem ser chamado é praticamente nula. Outros, em especial os mais jovens, gostam de misturar-se à raça humana e alguns chegam até mesmo a entrar em contato com as sociedades de magos, especialmente a Golden Dawn.

Algumas lendas citam os dragões como uma raça antiga, que já habitava a Terra antes da chegada dos seres humanos. A maioria dos dragões foi dizimada durante a Idade Média, restando pouco menos de trinta dragões no planeta.

Entre os dragões mais conhecidos na Terra, destacam-se Jaberwock (o grande dragão inglês), Grunguir (a serpente prateada nórdica), Dracinsfar (o dragão mestre da Ordem Luft), Ryumyo (um dos dois grandes dragões japoneses), Creatas (o último verdadeiro dragão grego), Sin-Fang (um dos sete dragões chineses) e Selah Mahruk (grande dragão negro tibetano).

Alguns sábios acreditam que os dragões nunca param de crescer e que quando ficam grandes demais para suportar seu próprio peso, eles transformam-se em serpentes marinhas.

Elementais

A esta classe pertencem os espíritos conhecidos em todas as nações por assombrar as florestas, as montanhas e as cachoeiras. Os elementais são geralmente misteriosos, aterrorizantes e perigosos. São os espíritos que os magos da Idade Média invocavam. Respondem aos pentagramas e outros símbolos e até é perigoso nomeá-los em certos lugares e em certas ocasiões.

CON 6-30, FR 6-30, DEX 6-30, AGI 6-30,
INT 6-30, WILL 6-30, CAR 6-30, PER 6-30.
#Ataques [1], IP var., PVs 6 a 40.
Regenera 1 PV/ rodada em contato com seu elemento.
Briga 20/30 a 50/60 dano 1d10+bônus
Ama mágica variável por ama + bônus
Pontos de Magia 3 a 10 / Foco 5 a 12
Somente seu Caminho de origem

Elementais são forças constituídas dos elementos principais da Magia (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz ou Trevas) ou de suas combinações (também chamados de elementais secundários). Um Elemental somente pode ser conjurado a partir de um Ritual apropriado, feito por um especialista no elemento a ser escolhido e no Caminho de Spiritum.

A forma tradicional medieval de um elemental é escolhida pelo mago de acordo com o Ritual que dispõe. A forma pode variar imensamente. Pode ser um guerreiro de armadura de pedra, um pequeno dragão feito de água ou ar ou ainda fogo, uma donzela de névoas ou um pássaro. A forma exata que um elemental será conjurado deve estar especificada no Ritual.



Os valores dos Atributos variam de acordo com o mago que realiza o Ritual. Normalmente os elementais possuem um valor em dados equivalente aos Pontos de Foco do mago nos Caminhos necessários (por exemplo, um mago com Foco 6 e Spiritum 6 conjura um elemental de pedra com 6D de Força e com até 6 Pontos de Proteção por causa da pele de pedra, ou pode conjurar o mole como uma lesma de terra, ou ainda como uma aranha de mármore).

Um espírito é necessário para animar o elemental. Sem esse Caminho, é impossível conjurar um elemental. Elementais duram cerca de 3 a 4 minutos na Terra, a menos que Pontos de Magia sejam usados para prendê-los em sua nova forma. Elementais nunca são inteligentes, pois espíritos com inteligência não conseguem ser afetados por este Ritual de criação.

Cada elemental é único em sua concepção. Não existem dois elementais iguais, apesar de todos possuírem características comuns a todos os elementais: são internamente constituídos de um mesmo elemento, não necessitam comer, respirar ou descansar e existem para realizar as ordens que lhes foram impostas.

Às vezes um elemental escapa do controle do mago, ficando exilado na Terra. Quando isso acontece, por instinto, a criatura procura um lugar próximo de sua constituição (lembre-se que elementais NÃO são seres vivos, apesar de possuírem uma alma. Eles somente existem por causa da energia mágica armazenada neles).

Normalmente, tais criaturas sem alma são tomadas pelo espírito de alguém inteligente, que se mescla ao elemental. Tais espíritos elementais tendem a afastar-se de tudo e todos, mas algumas vezes podem até ajudar um mago que prove ser inofensivo (por exemplo, um espírito das águas de um lago, ou das brisas de uma determinada montanha, ou das profundezas de uma caverna). Tais espíritos elementais passam a ter inteligência igual à do espírito que se apossou do elemental.

Esqueletos, Zumbis e Mortos-Vivos

Esqueletos

CON [2D], FR [1D a 3D], DEX [1D a 3D], AGI [1D],
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [2D]
#Ataques [1], IP 1, PVs 7 a 10
Arma 40/45 por arma

Ghouls

CON [2D], FR [2D a 3D], DEX [1D], AGI [1D],
INT [1D a 6], WILL [2D], CAR [1D], PER [3D]
#Ataques [1], IP 2, PVs 10 a 15
Arma 60/45 dano por arma

Zumbis

CON [2D a 3D], FR [2D a 3D], DEX [3D], AGI [3D],
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [3D]
#Ataques [1], IP 1, PVs 10 a 15
Arma 50/50 dano por arma

Esqueletos animados, zumbis ou corpos carcomidos que levantam-se de suas tumbas são, na verdade, corpos sem alma encantados por algum tipo de Ritual. Quando uma pessoa morre, seu espírito separa-se de seu corpo físico e passa a vagar pela Terra à procura de uma nova vida. O corpo morto, por sua vez, pode ser reanimado em algumas circunstâncias (com o auxílio de um Ritual, por exemplo) e passa a existir sob os comandos do mago necromântico cuja essência está comandando o corpo.

O estado do corpo depende das condições em que ele foi encantado. Alguns Rituais permitem criar zumbis que ficarão sem envelhecer por séculos. Outros criam zumbis que se deterioram com o tempo. Muitos Rituais pedem os ossos limpos de uma vítima. De qualquer modo, os mortos-vivos não necessitam descansar, se alimentar ou dormir e são os guardas perfeitos para proteger uma sala ou templo.

Zumbis são imunes a armas não-mágicas, pois os ferimentos feitos por metal comum cicatrizam muito rapidamente em alguns zumbis (em outros, somente os torna mais assustadores). Os mortos-vivos são incapazes de comunicar-se com qualquer pessoa que não seja o mago que os criou.

Gárgulas

CON 5-25, FR 8-25, DEX 5-12, AGI 5-12,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 5-18
#Ataques [1], IP 6, PVs 20 a 25
Imune a Magias que afetem a mente
Vôo a 2m/s
Garra 50/50 1d6+bônus

Gárgulas são estátuas animadas através de complexos Rituais satânicos, que podem agir como guarda-costas, protetores e vigias de castelos ou propriedades do mago que os criou.

O primeiro passo é encontrar um escultor habilitado para esculpir a forma original do gárgula. Quanto maior e mais assustadora a imagem em pedra, melhor. Durante a Idade Média, era simples encontrar estes escultores, mas seu conhecimento foi se rareando através dos séculos. Nos dias de hoje, esses mestres são encontrados apenas nos círculos mais fechados das escolas de Magia.

Terminada a estátua, o mago começa o Ritual de criação de um gárgula e, através de acordos com forças infernais, consegue a força vital que animará a estátua criada. O mago e seus auxiliares colocam a estátua no centro de um pentagrama desenhado com seu próprio sangue e sacrifícios em cada uma das cinco pontas. As forças demoníacas são conjuradas e o espírito do gárgula é formado através desse Ritual. A runa do mago que o criou deve ser esculpida em algum local do corpo do gárgula.

Gárgulas não toleram a luz do sol. Quando expostos a ela, ficam incapazes de se mover, tornando-se estátuas, literalmente. Esse processo não é doloroso nem desagradável para o gárgula, mas ele torna-se apenas uma peça decorativa, incapaz até mesmo de se defender.

Os gárgulas obedecem apenas às ordens do mago que o criou. Isso se garante através da runa de comando escolhida pelo mago no final do Ritual de criação do gárgula.

A ativação da runa exige uma gota de sangue do mago. Se o gárgula ficar dez anos e um dia sem receber um comando, ele perde a memória de seu criador e o próximo mago que desenhar a runa correta e colocar uma gota de sangue será seu novo mestre.

Golem

CON 5-30, FR 12-36, DEX 5-12, AGI 5-12,
INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 5-18
#Ataques [1], IP 6, PVs 30 a 35
Resistência de +3D contra o Caminho da Terra
Imune a Magias que afetem a mente
Punhos 60/60 2d6 + bônus
Arma 70/50 por arma +1 bônus

Em hebraico significa "embrião" e se tomou o nome de um autômato criado por um mago petro praticante da cabala. No século XVI, o rabino Loew ben Bezabel deu vida a uma estátua vermelha de barro, em um gueto de Praga. Foi nessa estátua que, anos depois, seria escrito o nome Emeth. Nos escritos de Eleazar de Worms, do século XI, existem instruções para a criação do golem, que só poderia ser trazido à vida no momento de êxtase dos rabins mais santos.

No século XVI, Elise de Ghelm criou outro golem que cresceu até um tamanho gigantesco. Esse golem, porém, era mongolóide, imberbe e vesgo. Uma criatura violenta e monstruosa que atacaria ou mataria quem tentasse levá-la a uma sinagoga. Ghelm tentou destruí-lo, aparentemente sem sucesso, pois o golem reaparecia na cidade a cada 33 anos.

Keepers - os anjos de Metrópolis

Keepers

CON [3D+6], FR [3D+6], DEX [3D], AGI [2D+6],
INT [4D], WILL [3D+6], CAR [2D], PER [3D]
#Ataques [1], IP 2 a 10, PVs 20 a 35
Regenera 1 PV por Rodada
Garras 75/75 dano 1d6 + bônus
Pontos de Magia 5 / Focus 7
Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Luz

Chezas

CON [4D+6], FR [4D+6], DEX [2D+3], AGI [3D+6],
INT [5D], WILL [4D+6], CAR [2D], PER [3D]
#Ataques [2], IP 4 a 10, PVs 20 a 40
Regenera 1 PV por Rodada
Garras (x2) 75/75 dano 1d10 + bônus
Ataque por biomecanismo dano variável
Imunes a Magias mentais.
Podem criar biomecanismos.
Pontos de Magia 7 / Focus 9
Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Luz

Cenobita

CON [5D+6], FR [5D+6], DEX [4D], AGI [3D+6],
INT [5D], WILL [5D+6], CAR [2D], PER [5D]
#Ataques [2], IP 6 a 10, PVs 30 a 45
Regenera 1 PV por Rodada
Garras (x2) 75/75 dano 1d10 + bônus
Ataque por biomecanismo dano variável
Imunes a Magias mentais, venenos, ácidos.
Não precisam respirar.
Podem criar biomecanismos (também em outras pessoas).
Pontos de Magia 9 / Focus 11
Trevas, Ar, Terra, Humanos, Spiritum.

Em Paradisia, existem cinco cidades principais. A grande **Cidade de Prata**, lar dos anjos alados, **Asgard**, lar dos aserres, ou deuses nórdicos, **Olympus**, lar dos deuses gregos, **A Cidade Dourada de Rá**, lar dos deuses egípcios e **Metrópolis**, cada uma habitada por seres diferentes. Metrópolis é a maior e a mais antiga de todas as cidades de Paradisia, um complexo de edifícios de mármore, construído em volta do Abismo criado pela queda de Leviathan, pelo ser conhecido por Demiurge assim que os primeiros deuses de Éden apareceram em Paradisia, há mais de 10.000 anos atrás. Metrópolis está construída sobre 7.777 colinas, cada uma dedicada a um deus morto.

Metrópolis é um complexo atemporal. Ruínas de cidades futuristas se misturam a cidades-estados gregas, templos romanos em algumas partes da cidade, partes de Paris do século XVIII, uma cópia do Big Ben e centenas de outras misturas arquitetônicas. Dizem as lendas que a cidade de Metrópolis serviu de guia para os arquitetos de todos os tempos, tanto na Terra quanto em Arkanum.

Nessa cidade, prédios com centenas de andares misturam-se a construções vitorianas. Existem partes de Metrópolis habitadas por criaturas muito parecidas com humanos, os habitantes de Paradisia. Eles são iguais aos humanos em todos os aspectos, pois Paradisia nada mais é do que um espelho da realidade dos outros planos.

Espalhados por Metrópolis, estão os *keepers* (*Keepers of Leviathan*, no original), os anjos guardiões de Leviathan. Eles agem em Metrópolis como os inquisidores na Terra, punindo qualquer um que utilize Rituais ou Magia. Segundo as lendas, existem 823.543 deles (sete elevado à sétima potência), criados do ventre de Leviathan.

Alguns deles vieram para a Terra enviados pelos deuses mortos de Metrópolis, para recuperar algum artefato importante, ou simplesmente entrar em contato com os repugnantes humanos e, principalmente, vigiá-los.

Aos nossos olhos, eles parecem humanos comuns, mas aqueles que conseguem enxergar além dos poderosos Rituais podem vê-los como realmente são. *Keepers* são anjos humanoides com cerca de 2 metros de altura, imensamente gordos. Possuem longas unhas azuladas e uma língua vermelha arroxeada com cerca de um palmo de comprimento. Possuem asas, porém pequenas, atrofiadas e mutes para voar. Seus dentes são pequenos e afiados como os de um tubarão, seus

olhos são recobertos por uma fina película branca. Seu nariz é pequeno e sua pele é branca, quase transparente e sem pelos. Através de sua pele, é possível ver suas veias azuladas e seus intestinos distorcidos trabalhando.

Keepers são assexuados, podendo assumir a forma de homens ou mulheres em disfarce.

Entre os keepers, existe uma hierarquia, apesar de ninguém poder dizer com certeza como ela funciona. Existem keepers mais poderosos, denominados chezas e cenobitas, mas como eles se relacionam é ainda um mistério que nenhum sábio conseguiu responder.

Liches

CON [4D+6], FR [4D+6], DEX [3D], AGI [2D+4],
INT [5D+6], WILL [5D+6], CAR [1D], FEE [5D]

#Ataques [1], IP 2 a 10, PVs 25 a 40

Mago do 15º nível

Possui diversos poderes que simulam Poderes Vampíricos

Regenera 1 PV por Rodada

Garras 40/40 dano 1d6 + bônus

Pontos de Magia 18 / Focus 20 (+ avanço por idade)

Quaisquer Caminhos exceto Luz

Liches são magos mortais que se utilizam de poderosos Rituais para se manterem vivos pela eternidade.

Ao contrário dos vampiros, que mantêm sua forma física de quando foram transformados, os lichs envelhecem e tornam-

se literalmente cadáveres ambulantes, em um processo muito parecido com o de envelhecimento das fúrias (ver **Ordem de Luvithy**, no capítulo Arcanos).

Liches são extremamente raros. O Arcanum conhece a existência de pouco mais de vinte lichs na Terra e esses permanecem completamente intocáveis, dentro de suas redes centenárias de proteção e contatos.

Os lichs são magos fabulosos e muitíssimo poderosos, geralmente loucos, insanos ou psicóticos, separados do mundo e isolados em suas torres e fortalezas, eternamente perdidos em suas pesquisas por mais poder.

Alguns deles, porém, conseguiram acompanhar a evolução natural da sociedade e possuem contatos, servos, demônios e outras coisas mais hediondas a seus serviços.

Lobisomens

CON [5D+6], FR [5D+6], DEX [2D], AGI [4D+6],

INT [2D], WILL [2D+6], CAR [1], PER [4D+6]

#Ataques [3], IP 3, PVs 30 a 40

Regenera 2 PV por Rodada

Garras (x2) 75/75 dano 1d6 + bônus

Mordida 70/20 dano 1d10

Só podem ser feridos por armas mágicas ou de prata.

Fratura *Barrira de Espinhos* semelhante à dos vampiros.

Lobisomens ou licantrópos são os humanos que nas noites de lua cheia transformam-se em lupinos e passam a aterrorizar vilas e pequenas cidades, em busca de destruição e morte. Os homens lobo quase nunca controlam a transformação e muitos nem sequer lembram-se do que ocorreu na noite anterior.

Lobisomens regeneram 2 pontos por rodada e só podem ser verdadeiramente mortos por prata pura. Ataques feitos por armas de prata não são regenerados. Os lobisomens possuem todos os sentidos superiores, bem como alguns deles podem possuir poderes que simulam os Caminhos, em Ar e Trevas.

A origem dos lobisomens é traçada até Licaon, filho da ninfa Cilene e um antigo soberano de Arcádia (quando o reino ainda não tinha esse nome). Zeus transformou todos os filhos de Licaon em lobos e os baniu das terras de Licania. Alguns dos chamados 50 primogênitos são: Ménalo, Tesproto, Hêlix, Nicuno, Caucon, Iloro, Helisom, Acontes, Alifeo, Esunfalo, Macareo, Palante, Hêreco, Hipsas, Cromo, entre outros. Cada um deles deu origem a família de lobisomens.

Um personagem ferido por um lobisomem possui uma pequena chance de contrair a licantrópia (igual ao dano em porcentagem). O único modo de se transformar em um lobisomem é ser ferido por um, ou ter nascido descendente de um dos cinquenta primogênitos. Uma vez contaminado, não existe cura. Há rumores de que alguns magos conseguiram isolar um Ritual que neutraliza os efeitos da licantrópia, podendo até manter a criatura sob controle.



Nephalins

CON [3D], FR [3D], DEX [3D], AGI [3D],
INT [3D+6], WILL [3D+6], CAR [3D], PER [3D]
#Ataques [1], IP 0, PVs 10 a 20

Arma 40/40 dano por arma

Possuem todas as Perícias de suas encarnações anteriores

A lenda dos nephalins começou dentro das sociedades secretas, a partir do século XIII, principalmente nos cavaleiros templários do Oriente. Os nephalins são espíritos dos filhos originais de anjos e humanas, que por algum motivo não esqueceram suas reencarnações passadas.

Os mais antigos nephalins são filhos dos anjos rebeldes liderados por Samyaza e estão na Terra há quase seis mil anos. Os *primogênitos*, como eles se denominam, são em número de 104 e dizem alguns sábios que a maioria deles faz parte dos veneráveis antigos, ou mestres invisíveis. Também dizem que a verdadeira razão por trás de todas as sociedades secretas sempre foi destruir os anjos, pais dos *Primogênitos* e tomar para si o poder desses.

Desde aquele período e do castigo imposto aos rebeldes por Deus, nenhum outro anjo arriscou-se a descer à Terra e casos de nephalins criados por anjos da Cidade de Prata tornaram-se extremamente raros. Assim como eles, os asgardianos, olímpianos e anjos de Rá também decretaram leis proibindo o contato entre seus anjos e humanos.

Infelizmente, uma vez que um filho híbrido nasceu na Terra, seu espírito será aprisionado para sempre. Calcula-se que existam em torno de quinhentos a seiscentos nephalins no planeta Terra, todos infiltrados em sociedades secretas ou universidades, procurando a redenção de sua alma através da Magia arcana ou da ciência.

O que exatamente ativa a memória de um nephalin ainda é incerto, mas sabe-se que eles começam a lembrar-se de seu passado por volta da adolescência, atingindo completa lembrança por volta dos 21 anos de idade.

É IMPOSSÍVEL distinguir um nephalin de um humano normal, mesmo por meios místicos. Com exceção do conhecimento que adquirem, são humanos em todos os aspectos.

Enquanto nephalin é o nome que se dá aos híbridos de anjos da Cidade de Prata e humanos, os nórdicos chamam seus híbridos de *nelfheim*, os egípcios de *faraós*, os gregos de *semi-deuses* (Hércules, por exemplo) e os keepers de *chezas*.

Trolls

CON [3D+12], FR [3D+12], DEX [3D+12], AGI [3D+18],
INT [1D], WILL [1D], CAR [0], PER [2D+6]

#Ataques [3], IP 2 (pele), PVs 20 a 25

Regenera 1 PV por rodada

Garra (x2) 60/50 dano 2d6+4

Mordida 50/0 dano 1d10

Nos mitos escandinavos, os trolls são gigantes deformados extremamente feios e cruéis, originários de *Halzazee*. Possuem cerca de 2,5m de altura, mas podem chegar até 3m. Sua pele assemelha-se à textura da borracha e suas garrafas são enormes e afiadas como adagas. Trolls vestem-se com tapas e panos imundos, cheirando a cadáveres em decomposição.

Vivem em cavernas e alimentam-se de carne (de preferência humana), mas só podem sair para caçar quando o sol se põe, pois a mera exposição à luz solar pode transformá-los em pedra. Dizem que essas cavernas guardam tesouros, arrancados dos guerreiros devorados pelos Trolls.

Eles são capazes de regenerar membros perdidos e até mesmo voltar da morte; suas únicas vulnerabilidades são o fogo e o vinagre (que deve ser jogado sobre seu cadáver para que ele não retorne).

Trolls são criaturas solitárias, mas às vezes podem ser encontrados em grupos de até três ou quatro monstros. O líder do grupo é sempre o mais velho (eles podem viver cerca de 300 anos).



Desenvolvendo sua Cidade



ara começar uma Campanha de TREVAS, a primeira coisa que você ou seu Mestre deverá fazer é construir uma cidade pela lógica das sociedades secretas.

Para isso, basta ter em mãos a história da cidade em que vocês desejarem jogar e um pouco de criatividade.

Não é difícil, mesmo para os Mestres iniciantes. Comece o cálculo dos NPCs pela seguinte conta: a menos que seja uma cidade especial como Jerusalém, Salvador ou outras cidades mais religiosas, ou cidades mais cosmopolitas e importantes politicamente (como Nova York, Londres, São Paulo, Tóquio, Berlim ou outras), existem aproximadamente um membro ativo (em termos de jogo) de sociedade secreta para cada 50.000 almas e eles são distribuídos de acordo com o crescimento populacional e étnico da própria cidade. Criaturas sobrenaturais como vampiros, demônios ou anjos são muito mais raros, em torno de um para cada 300 mil habitantes.

O primeiro passo

O primeiro passo na criação de sua cidade é determinar a origem dela. Você não estava pensando que iria começar uma cidade do nada, não é?

Simplesmente jogar seus Personagens em uma cidade "tirada da cartola" não funciona para Campanha. É necessário construir um "terreno" para que o Mestre possa explorá-lo bem em suas Aventuras. Algo com profundidade.

Se você estiver jogando uma Aventura "One Shot", tudo bem dela ocorrer em uma cidade criada na hora, mas para as Campanhas REALMENTE inesquecíveis, é determinante a escolha de algumas cidades como base de operações... algo que os Personagens conheçam, ou possuam contatos, refúgios, NPCs, inimigos, mistérios e outros. Uma cidade rica em idéias para *Background* e para novas Aventuras!

Verifique em alguma enciclopédia, almanaque, livros de literatura, filmes ou no bom e velho livro de história geral (da 7ª ou 8ª série) sobre a cidade (ou região) que você deseja jogar. A internet também é uma excelente fonte de informações. Basta ter um pouco de paciência.

Descubra quando (e como) sua cidade foi fundada, quantos habitantes possui na época que você deseje a começar sua Campanha e o que mais conseguir encontrar. Detalhes sobre eventos históricos importantes do século XX podem ser pesquisados no Apêndice "Século XX", no final deste livro e uma *Timeline* completa com eventos desde 4000 A.C. pode ser encontrada no livro **VAMPIROS MITOLÓGICOS**.

Como exemplo para nossa Campanha de TREVAS, construímos uma cidade mística a partir da história da cidade de Londres, na Inglaterra, uma das minhas cidades preferidas, e, certamente, cheia de mistérios e encantos.

A cidade de Londinium foi dominada pelos romanos nos quatro primeiros séculos de nossa era. Foi atacada e parcialmente destruída pelos daneses, em meados do século IX. Por parte da liga Hanseática. Com o estabelecimento das anglo-normandos, converter-se gradualmente, primeiro na capital comercial das ilhas e, depois, na capital administrativa e imperial.

No século XVII, a Inglaterra encontrava-se em grande prosperidade. O mercantilismo trouxe ótimos resultados e fortaleceu a parcela mais rica da sociedade burguesa, ligada aos monopólios.

Nessa época, ocorreu uma grande cisão entre os católicos e os protestantes. A religião calvinista, idealizada por alguns anjos nimbos, caiu como uma luva para a burguesia inglesa, pois essa religião, até certo ponto, representava uma justificação ideológica para seus anseios de lucro cada vez maiores.

A corrente mais importante do Calvinismo era a Quaker, ou os Puritanos (grandes caçadores de bruxas), de modo geral, bastante radicais em relação a suas crenças. Sua repugnância ao anglicanismo concentrava-se principalmente na hierarquia clerical.

A tentativa de obrigar o povo escocês a submeter-se ao anglicanismo oficial provocou um incidente, que foi o estopim para a guerra civil. Em 1776, Watt inventa a máquina a vapor e dá origem à Revolução Industrial. Durante quase todo o século XVIII, as relações entre as sociedades iluminadas de Londres e da Nova Atlântida (a América) tornaram-se cada vez piores, culminando na independência dos EUA, também em 1776, por George Washington, iluminado de 33º grau. Assediado por mercenários templários, o exército americano lutou contra a coroa, contra os americanos fiéis à coroa e contra os nativos.

A partir do século XVII, tornou-se a cidade mais importante do mundo, primazia que conservou até os princípios do nosso século. Sofreu terríveis bombardeios dos alemães durante a Segunda Guerra (tanto de aviões quanto das temidas bombas V-1 e V-2), que destruíram cerca de 40% a 50% da cidade. Centro político de primeira grandeza, foi palco de inúmeras conferências e tratados de Paz.

Com a data da fundação da cidade, podemos consultar a história da guerra entre anjos e demônios para ver onde é que isto se encaixa, na época da Campanha. Supondo que esta será uma Campanha ambientada em 1999, precisamos determinar quais são os principais NPCs que vivem em Londres, pois eles serão os "ganchos" para as Aventuras da Campanha.

Pesquisaremos, então, quais as sociedades secretas que podem ter templos em Londres. Londres conta com aproximadamente dez milhões de habitantes (contando as suas regiões adjacentes e cidades próximas). Possui, portanto, onze nodes, todos já tomados por templos desde o período romano.

Para uma cidade mística, você deve verificar quais ordens e sociedades secretas são mais adequadas para a sua cidade. Lembre-se que a cidade deve ser controlada por humanos. Não caia no erro clássico número 1 de colocar "um de

cada" grupo em uma cidade. Coloque apenas os que têm coerência. Não caia no erro clássico número 2 de colocar seres sobrenaturais em cada esquina. Eles devem ser guardados para ocasiões especiais (como veremos mais adiante).

Londres possui cerca de duzentos a trezentos magos, divididos entre todos os Ordens. Mas vamos às principais: iluminados, Ordem do Graal, Astrum Argentum, Golden Dawn, wiccas, Templo de Isis e Osiris, templários, Hellfire Club e a Ordem da Rosa e da Cruz.

Os outros dois nodos pertencem aos anjos da Cidade de Prata. Um deles é a Abadia de Westminster e o segundo é a Catedral de Saint Paul. Como na maioria das cidades grandes, os iluminados detêm a maior parte do poder e controle sobre a mídia, a política e a economia.

O segundo passo

Procure por detalhes exóticos sobre a região. Verifique se ela possui fontes, rios, lagos, lendas a respeito de fantasmas, mortes inexplicadas, moínhos de vento, senzalas, cateiras, monumentos, pessoas lendárias. Verifique também a etnia e as religiões da população em geral.

Verifique detalhes arquitetônicos interessantes, como torres, faróis, mosteiros, castelos, muralhas, fortificações, museus, pontes, túneis, prédios mais antigos ou monumentos estranhos que possam ser utilizados para Aventuras em sua Campanha. Adapte-os de acordo com sua função.

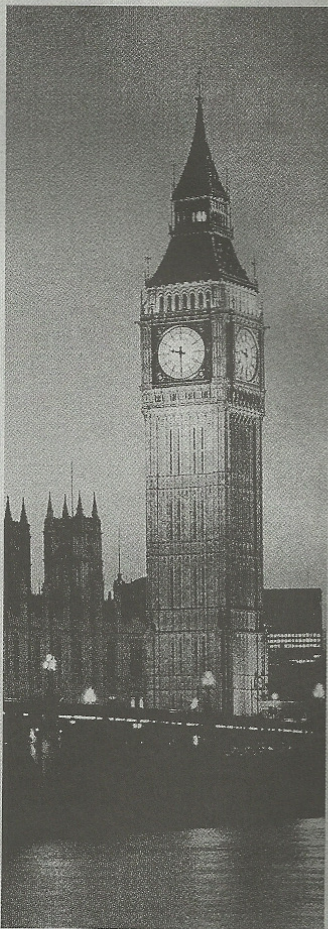
A cidade de Londres está dividida em cinco grandes distritos, a saber: The City of London (engloba a região central, antiga cidade murada romana), The West End (a área localizada à leste da cidade, onde ficam o Parlamento, o Palácio de Buckingham e a grande maioria das lojas, restaurantes e centros turísticos), South Kensington e Chelsea (ao sul do Hyde Park, é uma área residencial lindíssima, com grandes casas antigas e bem conservadas), The East End (a parte mais pobre da cidade, que originalmente era considerada amaldiçoada pelos saccos; ainda é considerada o lado "errado" da cidade) e Southwark (antigamente, era a zona de divertimento da cidade, com bordéis e teatros; hoje em dia está sendo "redesenhada").

O sistema de metrô é um dos melhores do mundo (e bem que um dos mais sujos e mal cuidados também). Os carros circulam pelo lado esquerdo das ruas e sua circulação é proibida na área central.

Edifícios de Interesse

A partir dessas informações, comece a separar os edifícios que interessarão a sua Campanha. Prédio do Parlamento, casas antigas ou com fama de mal assombradas, locais importantes, bares e restaurantes que você acha que têm um toque "exótico", mesquitas, igrejas antigas e outros pontos que poderão ser adaptados a seu gosto pessoal.

Anote cada uma das ordens maiores de Magia e escreva alguma coisa sobre o que elas fazem a respeito da cidade. Muitas delas podem nem saber que a cidade existe (se for uma cidade pequena) e muitas cidades menores possuem suas próprias ordens independentes regionais, que mandam muito mais localmente que o Arcanorum.



O Museu Britânico

É o maior e mais antigo museu da Inglaterra. Possui uma coleção de artefatos e relíquias insuperáveis em todo o mundo (possui uma das cinco cópias originais em grego do *Necronomicon*), além de achados egípcios, romanos, gregos, asiáticos e do oriente médio. É um dos principais centros de pesquisa para estudiosos do ocultismo. Entre suas relíquias, encontram-se a Pedra de Rosetta, os Mármores Elgin e a Biblioteca Britânica, com mais de oito milhões de livros.

O Museu Britânico é visitado diariamente por milhares de pessoas. Gandhi, Lenin, Sherlock Holmes, Sebastian Shaw, Drácula e Karl Marx foram frequentadores assíduos desta biblioteca (e dizem alguns magos mais influentes que Vlad Teppes ainda frequentam o Museu Britânico).

O Palácio de Buckingham

Construído em 1703 pelos iluminados, o Palácio de Buckingham tornou-se a residência oficial da monarquia em 1837, quando a Rainha Vitória decidiu morar nele.

O Palácio foi estrategicamente posicionado sobre uma meca mística e nenhum Ritual conhecido funciona em suas dependências ou áreas próximas. A guarda real também faz seu quartel geral em fortificações próximas, com treinamento dirigido pelos templários (chamados de Guarda Real).

As Casas do Parlamento

Ao contrário do que muita gente pensa, o nome "Big Ben" não refere-se ao relógio, mas ao sino de treze toneladas que fica no alto de sua torre. O Palácio de Westminster possui exatamente 1001 quartos e um deles possui um portal permanente para a Cidade de Prata.

A Casa dos Comuns, ou o Parlamento, fica nessa região. O governo e a oposição sentam em cadeiras separadas, voltados face a face, separados pela distância de duas espadas.

Os espíritos dos antigos feiticeiros utilizam-se da Casa dos Comuns para julgamentos de magos, nas noites em que a Casa permanece vazia para os mundanos. A Casa dos Comuns pode admitir para uma sessão até 437 pessoas.

A Catedral de Saint Paul

Dedicado ao santo patrono da cidade, São Paulo é o responsável pela manutenção da Catedral, auxiliado por 777 anjos que protegem, velam e vigiam a cidade de Londres. Sir Christopher Wren foi o arquiteto construtor da Catedral e seu espírito mora no alto da torre mais alta, chamada de Whispering Gallery. Dizem que Wren pode ouvir e responder às perguntas de arquitetos e projetistas. O casamento de Charles e Diana foi realizado nessa catedral.

Os anjos de Londres são muito tolerantes em relação aos magos da cidade, em grande parte devido aos magos John Dee, Merlin e Von Sanders, que desenvolveram a tradução do Enochiano (língua natal dos anjos) para o inglês, facilitando assim a comunicação dos anjos com os magos londrinos. Dizem que, às vezes, São Paulo em pessoa visita a Catedral.

O Museu Victoria & Albert

Se foi criado nos últimos quinze séculos, está representado lá. Um dos maiores museus do mundo em matéria de artes, desenhos, instrumentos musicais, espelhos, cerâmicas, estátuas, vestidos, prataria. O espírito de **Raphael**, o grande pintor renascentista (e mago da Escola de Yamesh) pode ser encontrado frequentemente neste museu. O V&A serve como ponto de reuniões para selos menores.

Tower of London

A Torre de Londres é um dos maiores marcos da cidade. Criado em 1066, após a conquista da Normandia, a Torre serve como palácio e guarda o famoso tesouro inglês (sendo o mais famoso a coroa inglesa, composta de 2.800 diamantes), mas também é conhecido como a grande prisão sobrenatural, da qual nenhum espírito jamais escapou. A Torre é protegida por corvos místicos e as lendas dizem que quando o último dos corvos da Torre desaparecer, será o dia do Juízo Final.

Tower Bridge

É a ponte que cruza o Tâmisa e serve de portal da Terra para Spiritium. A Torre fica elevada apenas 505 vezes por ano e espíritos que desejem sair ou entrar de Londres só podem fazê-lo durante esses pequenos intervalos de meia hora.

A Abadia de Westminster

Construída em 750 D.C., a Catedral do Oeste foi erigida por monges e, desde 1066, todos os imperadores são coroados nessa Abadia e sempre no dia de Natal. A cerimônia é observada por centenas de anjos antigos e a Abadia é considerada o ponto mais energético de Londres. Cento e um anjos protegem a Abadia permanentemente, pois ela possui a principal porta de acesso da Cidade de Prata na Inglaterra.

O Cemitério Highgate

Um dos cemitérios mais bonitos do mundo, é lar de dezenas de espíritos importantes, sendo Karl Marx o líder da comunidade espiritual. Dois dos vampiros mais antigos de Londres possuem seus mausoléus localizados nesse cemitério.

Hyde Park

Este é o parque mais associado a Londres e considerado zona neutra pela comunidade sobrenatural de Londres. É utilizado como ponto de negociações e reuniões e administrado pelo conselho dos diáconos de *Londonium*. Neste parque fica o famoso *Speakers Corner*, um local onde qualquer pessoa pode subir em um caixote e discursar sobre qualquer assunto que desejar. A tradição começou 700 anos atrás, quando o local era utilizado para condenações e os prisioneiros podiam fazer um último discurso sobre o que quisessem antes da força.

Um espírito anjo chamado Vincent possui anotados em uma biblioteca espiritual todos os discursos já feitos nessa área, mas é extremamente difícil convencê-lo a deixar um mortal utilizar-se desse conhecimento.

Cleopatra's Needle

Um grande zigarat localizado próximo às margens do Tâmisa. Possui o único portal da Inglaterra para a Cidade Dourada de Rá e é permanentemente guardada por 32 anjos egípcios. Magos mais poderosos podem pedir autorização para visitar a Cidade Dourada, por sua própria conta e risco.

Trafalgar e Picadilli

O centro cultural noturno da cidade, com seus teatros, cinemas e restaurantes. Muitos Templos estão localizados nesta região (apesar de estarem camuflados magicamente).

É o tradicional ponto de encontro dos punks ingleses (na praça Eros). Cerca de dez a doze bares e restaurantes pertencem aos iluminados e são usados em reuniões importantes entre os driconos. Kravinoth, Stradivar e Malcolm, os v unípiros mais antigos da cidade, costumam frequentar esta região.

O Clube do Inferno

Nenhum mago de fora da Ordem Satanista tem certeza se este lendário clube existe mesmo, mas rumores entre os magos indicam a existência de um antigo palácio vitoriano no centro de Londres, camuflado magicamente pelo próprio Merlin, como pagamento de um favor a um demônio, onde os magos mais poderosos das Ordens Satânicas encontram-se periodicamente com os principais magos *Imperators* da Ordem.

Construído durante o século XVI, exige-se trajes de gala para suas reuniões (em geral, roupas tradicionais do século XVIII ou XIX). Dizem também que possui alguns portais para o Inferno em seus aposentos.

O Templo de Ísis

Localizado na área mais nobre da cidade, a fundação do Templo data de quase 300 anos. É utilizado regularmente para os Selos e para as demais reuniões do conselho dos magos de Londres. Também funciona como casamata da Ordem de Ísis e Osíris na Inglaterra.

Lloyd's of London

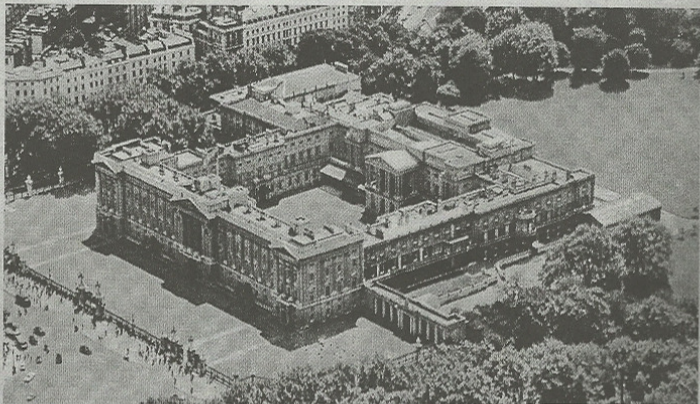
Um dos edifícios mais estranhos do mundo, em estrutura metálica aparente, semelhante a um prédio revestido "de dentro para fora", com a fachada totalmente exposta por canos, dutos e placas de metal. Um prédio único no mundo e cuja localização não poderia ser melhor. Nada místico funciona em um raio de quase duzentos metros ao redor deste edifício.

Hotel Mira

Uma velha casa localizada em algum local desconhecido em Earl's Court. Abriga uma das melhores organizações de assassinos profissionais *freelancers* em Londres. Fundada por veteranos da Segunda Guerra, os assassinos treinados por Gertrude Mira foram usados em guerras como a Guerra do Golfo, os conflitos na África e algumas operações em Kosovo. Apesar de localizados em Londres, eles nunca operam na Inglaterra.

O Monolito

Nome dado ao mais antigo templo celta de Londres, localizado a cerca de uma hora de carro ao oeste da cidade, é utilizado como ponto de reunião para as wiccas, druidas e bardos de toda a região sul das Ilhas.



Verifique detalhes históricos

Revoluções, lutas armadas, exércitos e outros fatores humanos sempre podem (e devem) ser incluídos em sua cidade. Guerras civis, perseguições a comunistas, caça às bruxas, sociedades secretas mais famosas e outros.

Os mortais (e principalmente os templários e as sociedades secretas) também devem interagir em sua Campanha. Evite ao máximo cometer o erro de fazer com que os seres sobrenaturais mandem em tudo e em todos.

O mundo é dos humanos. Os seres sobrenaturais são criaturas que vivem às margens da sociedade, escondidos de uma maneira ou outra e sempre agindo através de organizações mortais para atingir seus objetivos.

Isto não quer dizer que não devam existir monstros... Apenas guarde as criaturas sobrenaturais como coringas; se você colocar um vampiro por esquina, eles perderão todo o charme e mistério que se espera de uma criatura sobrenatural.

Guarde os anjos e demônios para aparições importantes e dê a eles poderes nunca antes vistos. Recomendamos que você crie todos os principais NPCs antes de começar. Depois pode acrescentar novos antagonistas, mas os que são realmente perigosos e poderosos devem ser criados com amor e carinho.

Inclua também uma ou outra criatura sobrenatural diferente, como assombrações ou Personagens famosos, mas sem exagerar. Esta fonte de antagonismo é que vai adicionar aquela pitada de emoção em sua Campanha. NÃO revele nada disto aos jogadores; esses antagonistas serão utilizados no decorrer da Campanha. Guarde os seres sobrenaturais como trunfos e ases, para serem utilizados apenas em grandes desfechos. Faça com que os jogadores tenham de descobrir as "engrenagens" de seu mundo por si mesmos.

Vampiros

O primeiro vampiro a pisar em Londres (e alguns dizem que nas próprias Ilhas Britânicas) foi **Kravinoth**, um vampiro strigoi, descendente de Ludmilla, descendente de Flavius, descendente de Baldassare, descendente de Strix.

Kravinoth foi criado na primeira metade do século IX, mas aportou em *Londinium* em 1048.

A Inglaterra possui no século XX apenas seis vampiros com idade maior que seiscientos anos: Kravinoth (strigoi), Patrick PurpleSkull (vrikolaka), Henrich (Stigoi), Mithrius e Gazielle (ekimdu) e Gustaff (nosferatu). Desses, apenas Kravinoth tem residência em Londres.

Após o século XVII, com o desenvolvimento da cidade, outros vampiros vieram para Londres. O próprio Drácula morou em Londres durante quase uma década (e alguns insistem que o conde voltou para a Inglaterra após o incidente com Van Helsing, no século XIX).

Na década de 90, existem cerca de quarenta vampiros residindo na cidade e seus arredores.

Dos vampiros da raça strigoi, sete deles formam a cabala chamada **Rosa Negra**, fundada no século XVI, que tem laços estreitos com o conselho dos diáconos.

Anjos

A grande maioria dos anjos londrinos reúnem-se ao nascer do sol e ao pôr do sol às margens do rio Tâmisa e no alto da torre mais elevada da Catedral de Westminster, para reverenciar o Sol e orar.

Existem cerca de mil anjos da Cidade de Prata em Londres, a maioria deles corpore e protetore e costumam reunir-se uma ou duas vezes por semana, no Hyde Park ou em Picadilli. Dois ou três nimbos revezam-se na cidade, à procura de demônios ou espectros não autorizados, mas parecem preocupar-se mais com seus próprios assuntos do que com estas missões.

Por Londres ter sido o berço da Golden Dawn e pela amizade entre diversos magos e anjos, essa é uma das cidades do mundo mais seguras para os magos, pois o sentimento implacável dos arcanjos mais severos não está presente. Outro fator para a paz inglesa é a presença de **Jeiael**, o anjo trono responsável pela diplomacia na Terra.

Demônios

Os demônios sabem do clima de benevolência que impera em Londres e por isso mesmo, utilizam-se da cidade como "porta de entrada" para a Terra. O contrário é extremamente difícil. Conhecedores desse estado de "Terra de Paz", os templários vigiam cada palmo da cidade, em busca de demônios e magos desgarçados, que acreditam que estão livres para fazerem o que desejarem (como Aleister Crowley propôs certa vez).

Existem cerca de duzentos demônios em Londres, a maioria ativos, porém, com uma discrição nunca vista em outras partes do mundo. Existe uma espécie de "Acordo de Cavalheiros" entre eles. Os anjos os deixam em paz e eles, por sua vez, não arrumam encrencas.

Magos

Ao lado de Praga, Madrid, Constantinopla (Istambul) e Lyon, Londres é uma das cidades preferidas dos magos. Apesar disto, não é permitida a presença de cabalas independentes (com exceção da Rosa Negra e de mais duas ou três outras). Pequenos cultos existem, mas geralmente estão espalhados pelas vilas e cidades próximas à capital.

Os magos devem encontrar aliados ou retirarem-se da cidade em um prazo de um mês. Todos os magos devem apresentar-se ao conselho assim que chegarem a Heathrow e pedir pela permissão de ficar na cidade (em um caso extremo em que não tenham feito isto ANTES de chegar).

Templários

Estão preparados e aguardando qualquer deslizamento por parte dos demônios. Os templários que residem em Londres fazem parte de um grupo menos radical, porém não manipulado pela Igreja. Acreditam que devem eliminar todas as criaturas sobrenaturais existentes, mas que existem algumas que devam ser eliminadas primeiro (as malféticas), enquanto outras podem ficar mais um pouco na Terra. São auxiliados por algumas Ordens, em especial pelos iluminados e pelos druidas.



NPCs

Kravinoth

Um dos mais antigos vampiros das Ilhas Britânicas, Kravinoth é considerado um filho dos Milênios e presidia o Conselho dos Antigos, formado por magos e seres sobrenaturais que representam Londres junto ao Arcanorum europeu. Dizem que está na cidade de Londres desde o século XIV e que acompanhou todo o desenvolvimento da cidade desde então.

Cuida dos assuntos relacionados à imprensa e mantém os caçadores e os templários afastados. Dizem que mantém contatos com a cabala dos Rosas Negras, um pequeno, porém influente grupo de magos que conta com necromânticos e alguns vampiros descendentes de Kravinoth.

Durante a década de 90, envolveu-se em conflitos com o Arcanum Arcanorum por causa do *Incidente Stormtemper*, que resultou na destruição de cerca de vinte criaturas sobrenaturais e seu afastamento do conselho. Atualmente, está residindo em Yorkshire (mais informações no romance "Vampiros", publicada pela Daemon).

Kravinoth dispensa apresentações

CON 29 (44), FR 30 (45), DEX 23 (32), AGI 24 (39), INT 19, WILL 26, CAR 21 (36), PER 19 (34)

#Ataques [4], IP 8 (Pele + Rituais), PVs 121+90

Espada longa (x4) 160/120 dano 2c10+15 ou

Garras (x4) 160/140 dano 1d10+10

Vampiro strigoi com mais de nove séculos de idade

Regenera 4 PVs por rodada

Sanguinus: 95+ (max. 5 por rodada)

Perícias Principais: Sedução 120%, Cabala 90%, Astrologia 80%, Herbalismo 80%, Heráldica 80%, História 150%, Línguas (dezesseis idiomas europeus 70% cada), Etiqueta 90%, Empatia 80%, Manipulação 120%, Lábios 50%, Intimidação 120%, Pesquisa 90%, Alquimia 120%, Rituais 90% e muitas, muitas outras.

Poderes Vampíricos conhecidos (95+): Força 5, Constituição 5, Destreza 3, Agilidade 5, Percepção 5, Sedução 5, Controle Mental (todos), Dreno de Energia, Dor, Garras, Sangue Restaurador, Lacaio, Voz (Saltos, Levitação, Patas de Aranha, vôo), além de vários outros poderes que ele mesmo desenvolveu.

Vincent Vaughn

Imperador da Golden Dawn em Londres, Vincent é um dos magos mais velhos ainda em atividade na capital.

Entrou na Ordem no século XVIII e foi um dos tutores de Aleister Crowley. Possui muitos contatos com espíritos e auxi-

lia na organização do Arcanorum nas Ilhas. Atualmente, ocupa o cargo de Diácono Norte no Conselho.

Vincent possui contatos na França, Alemanha e Holanda, além de ser extremamente influente em vários outros Círculos de Mistério na Europa e norte da África.

Diácono Norte

Magister da Golden Dawn

CON 12, FR 10, DEX 13, AGI 12,

INT 20, WILL 20, CAR 10, PER 18

Mago do 15º nível

#Ataques [1], IP 8 (Rituais), PVs 26+15

Não entra em combate físico.

Regenera 2 PVs por rodada (anel mágico)

Perícias Principais: Artes (arquitetura 60%), Ciências (Teologia 60%), Ciências Proibidas (Alquimia 60%, Astrologia 60%, Oculto 75%, Rituais 70%, Teoria da Magia 70%), Manipulação (Impressonar 60%, Liderança 70%), Pesquisa/Investigação 60%.

Magias: 18 Pontos de Magia

Entender 3, Controlar 3, Criar 2, Humanos 4, Spiritum 2, Metamagia 2, Ar 2, Trevas 1, Água 1.

Amber

Líder da coven de wiccas da cidade de Londres, Ludmilla é uma mulher linda e delicada externamente, mas severa e implacável internamente, principalmente no que diz respeito às questões ambientais. A limpeza do rio Tâmisa, na década de 80, foi feita devido à sua influência. Trabalha junto ao Arcanorum e às wiccas, embora mantenha-se afastada da sociedade mundana.

Líder das wiccas em Londres

CON 14, FR 11, DEX 12, AGI 16,

INT 14, WILL 16, CAR 16, PER 13

Wicca do 12º nível

#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 24+12

Adaga 50/50 dano 1d6+3

Perícias Principais: Camuflagem 45%, Ciências (Filosofia 40%, Herbalismo 70%, Teologia 65%), Ciências Proibidas (Alquimia 60%, Astrologia 65%, Oculto 60%, Rituais 60%, Ruínas 60%, Teoria da Magia 75%, Viagem Astral 60%), Linguagem Secreta 60%, Manipulação (Sedução 60%), Navegação 30%, Pesquisa 40%.

Magias: 15 Pontos de Magia

Entender 2, Controlar 2, Criar 2, Plantas 4, Animais 2, Humanos 2, Spiritum 2, Metamagia 1, Ar 1, Luz 1, Água 1.



Ieiael

Anjo Trono. Mora em uma nuvem sobre a cidade de Londres; domina a sorte e a fortuna, a diplomacia e o comércio. Apesar de ter mais de cinco mil anos de idade, Ieiael tenta manter-se afastado dos problemas políticos da Cidade de Prata o máximo que puder, o que de certa forma o aproxima bastante dos humanos, influenciando nas viagens, na descoberta de novos caminhos e vocações e tem uma paciência fabulosa com magos aprendizes.

Aadora viajar e conhecer pontos obscuros do planeta e, quando viaja, sempre o faz disfarçado de mortal e pelos meios mundanos (avião, trem, barco). Foi grande amigo do rei Arthur e auxilia a Golden Dawn em problemas que envolvam mortais e a Cidade de Prata.

Ieiael é um pacifista extremo e acredita na diplomacia como a única forma de se resolver um problema. Por ser extremamente poderoso e ter o respeito e o temor de todos os magos, é constantemente chamado para presidir os Selos Londrinos.

Redael

Anjo Principado. Criado no início do Império Romano, esse anjo, quando mortal, morreu defendendo um anjo ferido de um ataque das forças de Lúcifer. Foi seu primeiro ato de coragem dentre muitos que destacaram a vida de Redael. Treinado nos Campos de Marte por cento e catorze anos e um dia, o ilustre e misterioso Principado já foi diversas vezes à Terra para cuidar de uma cidadezinha na qual estava havendo muitos problemas com demônios. Quando terminou de resolver o problema, gostou tanto da região que decidiu ficar na Inglaterra como observador.

Atualmente, Redael mora em Rose Graves, uma vila localizada a meia hora de viagem de Londres, onde coordena um pequeno grupo de anjos.

Na última década, perdeu uma de suas seis asas em uma batalha contra um exército de templários.

Juliel

Juliel é um poderoso e influente anjo nambus, encarregado de vigiar a cidade de Londres. Originalmente designado para a Rússia, no século XV. Uma vez na Rússia, infiltrou-se eficientemente na Igreja Ortodoxa e ali permaneceu até quase ser indicado à posição de Patriarca. Com a ascensão do czar Pedro, o Patriarca foi destituído e um conselho, chamado Santo Sinodo, foi instituído. Infiltrado no Sinodo, Juliel acabou desmascarado por Pedro e teve de se refugiar na Inglaterra, sempre buscando meios para vingar-se de sua antiga pátria.

Katrina

Uma Succubi exilada do Inferno por roubar um amante de Lilith. Foi condenada à morte, mas conseguiu convencer um demônio a abrir um portal para a Terra, em 1790.

Katrina chegou a Londres após a Revolução Industrial e conseguiu facilmente encontrar um amante, dono de várias in-

dústrias têxteis e estabeleceu-se definitivamente na Terra. Após a morte de seu amante, tornou-se dona de uma grande empresa de roupas e após a metade do século XVIII, passou a investir em moda e estilo, tornando-se altamente respeitada pela elite inglesa.

Apesar disso, procura manter-se o máximo que pode no anonimato, afinal de contas, ainda há um preço bastante alto pela sua captura ou destruição.

CON 17, FR 19, DEX 11, AGI 12, INT 13, WILL 16, CAR 18, PER 15

Succubi com dois séculos de idade

#Ataques [2], IP 2 (Pele), PVs 36+21

Garras 60/50 dano 1d6+5

Perícias Principais: Ciências (Filosofia 40%, História 50%, Herbalismo 30%, Teologia 35%), Ciências Proibidas (Alquimia 60%, Astrologia 65%, Oculismo 60%, Rituais 60%, Runas 40%, Teoria da Magia 35%, Viagem Astral 30%), Línguas (Hebraico 30%), Manipulação (Impressão 60%, Seclução 120%), Negociação (Barganha 50%), Pesquisa 50%

Magias: 8 Pontos de Magia

Criar 2, Entender 2, Humanos 2, Spiritism 2, Metamagia 1.

Poderes Demoniacos (26): Forma Humana 3, Força 2, Constituição 2, Asas (podem se retirar quando necessário), Bafo (2d6, alcance 2m, 2x ao dia), Controle Mental (Hipnotismo, Previsão, Atração, Sonhos), Garras 1.

Julien Rieger

Sobrinho de Hans Rieger, é um dos líderes dos templários na Gra Bretanha. Treinado por Juan Valdez, foi designado para Londres por sua capacidade diplomática, porque a cidade é relativamente pacífica. Tem contato com os iluminados e com quase todas as agências de informação, especialmente a Scotland Yard, o MI 5 e a Interpol.

Julien tem a sua disposição uma equipe de cerca de trinta guerreiros de elite, equipados com o que há de melhor em matéria de armas e equipamentos de comunicação/detecção.

A sede dos templários em Londres é mantida em segredo completo e permanece protegida de Rituais de localização místicos (suspeita-se que esteja localizada próxima de uma Meca).

CON 15, FR 15, DEX 13, AGI 17, INT 15, WILL 11, CAR 12, PER 15

Templário do 13º nível

#Ataques [1, 3 ou 5], IP 4 (Rituais), PVs 24+12

Adaga 50/50 dano 1d6+3 ou

Submetralhadora (x1, 3 ou 5) 60% dano 1d6+1

Perícias Principais: Krav Maga 60/60, Armas de Fogo (Pistolas 50%, Rifle 50%, Submetralhadora 60%), Ciências Proibidas (Ocultismo 50%), Ciência Militar 80%, Computação 50%, Direito 50%, Pesquisa/Investigação 50%, Manipulação (Lábria 30%, Manha 20%), Sobrevivência (Urbana 50%, Florestas 40%).

Derek

Derek é nome pelo qual é conhecido o atual Senescal do Clube do Inferno em Londres. Com cinquenta e três anos de idade, Derek manteve-se jovem graças a um pacto que realizou vinte anos atrás, com Belial.

Derek tem organizado o Hellfire Club com grande competência e muitos afirmam que possivelmente será um dia Pater Magister da Ordem.

Nascido em Londres, Derek nasceu em plena reconstrução da cidade após a Segunda Guerra, em uma família cujo pai havia falecido durante os bombardeios nazistas. Derek nutre ódio extremo pelas Thules e tem dedicado quase todo o seu tempo à extinção dos magos arianos (incluindo neles a Escola de Luft, apesar dessa ser ideologicamente parecida com as ações de Derek).

Senescal do Hellfire Club

CON 14, FR 16, DEX 14, AGI 12,
INT 16, WILL 15, CAR 14, PER 14

Mago do 15º nível

#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 30+30

Adaga 50/50 dano 1d6+4

Perícias Principais: Ciências (Filosofia 60%, Heráldica 60%, Herbalismo 40%, História 40%, Literatura 30%, Psicologia 50%), Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Astrologia 40%, Rituais 40%, Teoria da Magia 65%), Etiqueta 60%, Idiomas (Alemão 30%, Dinamarquês 30%), Manipulação (Impressonar 50%, Lábia 40%, Manha 50%, Sedução 40%).

Magias: 18 Pontos de Magia

Entender 3, Criar 2, Controlar 2, Humanos 2, Arkanum 2, Spiritum 2, Metamagia 2, Fogo 2.

Eleonora

Nascida em Bruxelas, Eleonora fez parte da Ordem Luft na Bélgica e recentemente foi transferida para Londres (em seu emprego mundano). Está atualmente disputando o cargo de Diácono Sul com Derek, mas acredita-se que o Satanista deverá ser indicado pelo conselho para o cargo.

É uma feiticeira muito poderosa, mas possui muito pouco poder político na cidade.

CON 11, FR 12, DEX 17, AGI 13,
INT 18, WILL 17, CAR 15, PER 14

Maga do 17º nível

#Ataques [1], IP 6 (Rituais), PVs 29+17

não entra em combates físicos

Perícias Principais: Cajado 30/30, Camuflagem 25%, Ciências (Herbalismo 60%, Teologia 55%), Ciências Proibidas (Alquimia 75%, Astrologia 70%, Oculto 60%, Rituais 60%, Teoria da Magia 55%), Etiqueta 40%, Linguagem Secreta 40%, Manipulação (Intimidação 30%), Pesquisa 50%.

Magias: 20 Pontos de Magia

Entender 4, Criar 3, Controlar 3, Ar 4, Água 2, Humanos 2, Metamagia 2, Fogo 2, Plantas 2, Animais 1.

Nin Soo Yan

Membro mais antigo dos Mandarins de Londres, é uma pessoa extremamente sábia e inteligente. Supostamente nascido no século XVIII, veio para a Inglaterra junto com as espetadoras do Oriente e gostou muito do clima das vilas próximas à região do Tâmisa. Ausentou-se da cidade durante quase todo o século XIX, fazendo uma longa peregrinação pela China e retornou logo após a Segunda Guerra Mundial, quando finalmente estabeleceu-se na cidade. Possui poderes misteriosos e exóticos e mantém-se vivo graças a um poderoso elixir que descobriu em suas peregrinações.

É *Advisor* (conselheiro externo) do conselho dos diáconos, sempre consultado a respeito de qualquer problema que os magos da cidade enfrentem e é grande amigo e aliado de Kravnoth.

Advisor do Conselho dos Diáconos

CON 12, FR 11, DEX 15, AGI 10,
INT 22, WILL 18, CAR 14, PER 16

Arquimago do 18º nível

#Ataques [1 ou 6], IP 7 (Rituais), PVs 29+36

Espadas Voadoras (x6) 75/75 dano 1d10+2

Um pingente na forma de espada de prata, que se transforma em seis espadas voadoras, formando uma barreira mágica.

Perícias Principais: Artes Marciais (Tai Chi Chuan 60/60), Ciências (Herbalismo 90%, História 50%), Ciências Proibidas (Acupuntura 90%, Alquimia 90%, Astrologia 50%, Oculto 75%), Rituais 60%, Viagem Astral 80%, Manipulação (Interrogatório 60%, Impressonar 60%, Intimidação 70%), entre outras.

Magias: 21 Pontos de Magia

Entender 4, Criar 2, Controlar 3, Metamagia 5, Ar 3, Água 3, Humanos 2, Fogo 2, Plantas 2, Animais 2.

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de Magia são considerados 2).

Edward

Edward Stormtemper é um dos vampiros mais jovens de Londres. Criado no final da década de 80 sem autorização dos vampiros mais velhos, tornou-se aliado da cabala dos Rosas Negras, que tiveram muito trabalho para impedir que ele fosse destruído pelos vampiros mais antigos. Edward desapareceu durante a década de 90.

CON 15 (18), FR 15 (18), DEX 10, AGI 12,
INT 13, WILL 10, CAR 15, PER 10

#Ataques [1], IP 8 (Pele+Rituais), PVs 121+90
Briga 30/30 dano 1d6+4

Vampiro com 26 anos de idade

Sanguinus: 6 (max. 1 por rodada)

Perícias Principais: Ciências (História 10%, Matemática 10%), Ciências Proibidas (Ocultismo 20%, Vampiros 20%), Esportes (Boxe 20/20, Corrida 25%).

Poderes Vampíricos (6): Força 1, Constituição 1, Garras, Sangue Restaurador, Voar (Saltos, Levitação).

Veronica McAlister

Uma das mais antigas feiticeiras das Ilhas. Sua história diz que nasceu em 1918, nas terras Highland, na Escócia e que tornou-se uma bruxa solitária, praticando sua magia com a ajuda de alguns seres de Arcádia, mas certos documentos encontrados na década de 70 parecem desmentir esses fatos. Infelizmente, o investigador iluminado que encontrou esses documentos desapareceu antes que eles pudessem verificar sua autenticidade e os referidos papéis nunca foram encontrados. Suspeita-se nos círculos mais internos das Ordens de magos que Verônica é, na realidade, Morgana Le Fey.

Louise & Werneck

Casal de magos que coordena o Templo de Ísis e Osíris em Londres. Ambos ocupam o grau de Kether, estudam as artes arcanas desde 1982 e são coordenadores do Templo de Westminster, que fica há apenas quatro quadras da Abadia de mesmo nome. Como presente de casamento, puderam visitar a Cidade Dourada de Ra por três dias e três noites. Atuam junto ao conselho dos diáconos como *Advisors*, representando o Templo em todas as principais reuniões. Werneck é encarregado de treinar os melhores magos de Osíris, enquanto Louise fica encarregada de ensinar as Sacerdotisas iniciantes.

Os dois fazem parte da geração de magos que tentou tornar o Arcanorum mais compatível com as mudanças ocorridas nos últimos anos, principalmente após a queda do Muro de Berlim e o fim do comunismo. Werneck é um dos mais jovens magos a atingir o posto de Kether na Inglaterra.

Werneck pertence à Ordem dos Filhos de Anúbis, o Deus chacal guardião dos mortos e atua como grande aliado dos demônios que pertencem a essa ordem e que porventura tenham de ir a Londres. Quando esses demônios estão em território inglês, devem sempre se reportar ao casal.

Os dois magos moram ao norte de Londres, onde vivem em uma mansão em estilo vitoriano.

Louise

CON 12, FR 13, DEX 11, AGI 10,

INT 15, WILL 18, CAR 18, PER 15

Feiticeira do 12º nível

#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 24+12

Adaga árabe 20/20 dano 1d6

Peculiaridades Principais: Ciências (Herbalismo 65%, Teologia 45%), Ciências Proibidas (Alquimia 65%, Ocultismo 50%), Rituais 50%, Seres Sobrenaturais 40%, Teoria da Magia 50%, Viagem Astral 50%, Etiqueta 30%, Idiomas (Egípcio 40%, Grego 40%), Manipulação (Empatia 50%, Sedução 30%), Primeiros Socorros 35%, Sobrevida (Deserto) 30%.

Magias: 15 Pontos de Magia

Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Spiritum 3, Metamagia 3, Luz 3, Fogo 2, Humanos 1, Plantas 1.

Werneck

CON 13, FR 13, DEX 15, AGI 15,

INT 12, WILL 15, CAR 12, PER 17

Mago do 12º nível

#Ataques [1], IP 3 (Rituais), PVs 24+12

Adaga árabe 50/40 dano 1d6+2

Peculiaridades Principais: Ciências (Herbalismo 45%, Teologia 55%), Ciências Proibidas (Alquimia 45%, Ocultismo 60%), Rituais 40%, Seres Sobrenaturais 60%, Teoria da Magia 60%, Viagem Astral 60%, Etiqueta 50%, Manipulação (Empatia 50%), Primeiros Socorros 35%, Sobrevida (Deserto) 30%.

Magias: 15 Pontos de Magia

Entender 3, Criar 2, Controlar 1, Spiritum 3, Metamagia 2, Luz 2, Fogo 2, Humanos 2, Ar 1, Plantas 1

Andreas

Imão mais velho da Casa de Chronos, ele sofreu um grande acidente em seu laboratório alquímico quando pesquisava um Ritual relacionado com refração de luzes na década de 60 e, como resultado desse acidente, sua imagem desapareceu. Andreas apresenta-se apenas como um borrão de luzes, em uma forma aproximada de suas feições. Por essa razão, perdeu totalmente o contato com a sociedade dos humanos, tendo permanecido em tempo integral dentro da Casa de Chronos. É o atual Diácono Oeste da cidade de Londres.

CON 14, FR 12, DEX 14, AGI 14,

INT 16, WILL 19, CAR 8, PER 18

Mago do 16º nível

#Ataques [1], IP 4 (Rituais), PVs 30+32

Adaga 40/40 dano 1d6+2

Peculiaridades Principais: Ciências (Filosofia 50%, Herbalismo 60%, História 30%, Religião 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 60%, Astrologia 50%, Oculto 70%), Rituais 70%, Teoria da Magia 70%, Viagem Astral 40%, Etiqueta 40%, Heráldica 20%, Idiomas (Aramaico 30%, Latim 30%, Grego 30%), Pesquisa 50%.

Magias: 19 Pontos de Magia

Entender 3, Criar 3, Controlar 4, Luz 4, Humanos 2, Spiritum 2, Metamagia 2

Vlad Teppes

Considerado por muitos como um dos vampiros strigoi mais antigos de todos. Após os eventos narrados por Abraham Stoker, Drácula permaneceu na Transilvânia por mais alguns séculos, comandando a Ordem do Dragão de maneira velada, até que a situação na região dos Bálcãs ficou perigosa demais para que ele continuasse vivendo em um castelo.

No começo da década de 80, Vlad mudou-se para suas mansões compradas na Inglaterra, lugar pelo qual é apaixonado e rapidamente adaptou-se à nova realidade que o cercava. Apesar do comando da Ordem do Dragão continuar na Transilvânia, Vlad ainda auxilia financeiramente os cavaleiros da Ordem.

Vlad não interfere na Política da cidade de Londres.

Não se meta com ele.

A Política Sobrenatural

Ao invés de preparar uma Aventura Ponta em Londres, decidimos colocar alguns dos principais NPCs residentes na cidade e descrever um pouco as tradições do conselho na cidade de Londres. Dessa maneira, o Mestre poderá situar sua Campanha da forma como desejar, dando ênfase aos Personagens que gostar mais e às escolas de Magia que achar mais relevantes. Para uma cidade tão grande, Londres apresenta praticamente todo tipo de Ordem mística, sendo as três maiores os iluminados, a Golden Dawn e Casa de Chronos. Após essas, as maiores e mais importantes são os cavaleiros da Rosa e da Cruz, os druidas e a Ordem do Graal e em menor plano todas as demais Ordens de Magia.

O Hellfire Club possui uma linha única de influência, pois muitas pessoas na alta sociedade londrina pertencem a esse clube. Os Satanistas contam com poucos (porém poderosos) magos, mas com muito poder político dentro da sociedade mundana.

Os iluminados de Londres estão em guerra política com os iluminados americanos há séculos, desde a independência dos Estados Unidos, que humilhou a coroa e os membros do Parlamento daquele período, fato que nunca foi perdoado ou esquecido. A disputa pela hegemonia da Ordem dos iluminados foi tentada pelos americanos após a Segunda Guerra, quando Londres foi massacrada pelas bombas e foguetes enviados pelos nazistas, mas sem sucesso. Apesar disso, os americanos foram quase totalmente dominados pelos iluminados nas últimas duas décadas.

A Irmandade de Tenebras

Escondidos nos túneis abandonados do metrô londrino está o portal para Arkanun, de onde os membros da Irmandade estão trazendo reforços para efetuar um único e destrutivo ataque a todas as Ordens existentes. Dizem que a irmandade é governada por um demônio muito poderoso de nome Malfas e que ele se apresenta como um negro com três metros de altura, sempre vestido em um sobretudo (que esconde suas grandes asas negras) e com a cabeça de um corvo.

Acredita-se que ele seja responsável por quarenta Legiões de demônios no Inferno e que esteja tentando tomar Londres como um posto avançado de seus exércitos, para atacar o Vaticano em algumas décadas.

Esses demônios também possuem a cabeça de corvo, são negros e andam sempre em grupos de sete, todos vestindo sobretudo negros. Eles podem assumir a forma humana por curtos períodos de tempo e possuem poderes mentais.

Esses últimos atentados à bomba ocorridos em Londres foram obras dos demônios de Malfas e seus cultistas, que acredita-se serem em número aproximado de 50 pessoas, todas elas vindas de profissões diversas, influenciadas pelos poderes mentais de Malfas.

Ninguém viu esse demônio até a presente data e muitos especulam sobre o que realmente ele poderia estar planejando para Londres.



Planos de Existência



seguir, apresentaremos os chamados Planos de Existência, ou os nove mundos conhecidos pelas principais religiões e grupos de estudiosos na Terra. Estes planos estão separados por véus de mistérios, que só podem ser removidos através de complexos Rituais e Magias muito poderosas.

Alguns destes planos são mais facilmente acessíveis, como o Sonhar e Spiritum. Outros são praticamente impossíveis de se desvendar (Eden e Tenebras).

Terra

O terceiro planeta mais afastado do Sol. O mundo onde vivemos. TREVAS é um RPG ambientado no mundo real e a maioria das Aventuras será ambientada nesse Plano.

A Terra tem servido de palco para a guerra de forças superiores desde a origem da humanidade. Anjos, demônios e anjos caídos disputam com os magos nativos o privilégio de possuir o poder sobre o conhecimento, o controle absoluto antes da destruição final de cada mundo no Apocalipse.

Cidades monstruosas, compostas de arranha-céus gigantescos e torres de concreto e vidro, cercadas de pobreza e desolação. Mendigos, ladrões e todo tipo de marginais habitam o submundo das grandes cidades.

Arkanun

O mundo debaixo do mundo, como diziam os antigos etruscos. A "Terra" antes do Inferno; a civilização dos gárgulas.

Ark a nun era um mundo gêmeo paralelo à Terra, quando seus ocupantes descobriram a Magia. O poder divino que eles roubaram de Infernun destruiu seu próprio mundo e também o mundo que vinha antes deste na grande Roda dos Mundos.

Em 3500 A.C., os demônios de Arkanun descobriram a Terra e aqui instalaram um pequeno grupo de magos, para explorar e descobrir as riquezas intelectuais desse novo mundo. Quando encontraram os anjos da Cidade Plateada, durante a Inquisição, uma guerra foi travada e uma grande batalha perdida. A Igreja triunfou e os anjos junto dela. Deus reina supremo até os dias de hoje, quando Mannon e outros deuses adormecidos começam a despertar.

Infernun

O mundo inferior mais afastado da Terra. Rios de lava cruzam desertos de cacos de vidro rosado. Criaturas além da concepção humana habitam e vagam nessas pradarias em chamas. Ansiosos para que alguém ou alguma coisa os tirem de lá, os habitantes de Infernun há muito deixaram sua humanidade em troca da Magia — e pagaram um preço alto demais por sua corrupção. Hoje, somente demônios e outras criaturas de pesadelo habitam esse plano.

Tenebras

Este plano é ainda mais afastado e decadente que Infernun. Toda a vida em Tenebras foi destruída há milênios, muito antes do surgimento da raça humana na Terra. Alguns seres que habitavam este plano conseguiram, através de complexos e perigosos Rituais, escapar para uma dimensão neutra, chamada Limbo, onde permanecem inativos durante milênios e milênios, esperando pelas conjunções planetárias corretas, ou por seres que realizem os complexos Rituais que os tragam à Terra.

Tais entidades são quase onipotentes. Às vezes liberam uma ínfima parte de seu poder sobre a Terra, algo como tentáculos psíquicos, na tentativa de "sondar" o mundo em busca de hospedeiros para sua consciência. Tais tentáculos são capazes de atingir a alma de um indivíduo ou grupo, realizando uma verdadeira "lavagem cerebral" e convertendo tais pessoas em agentes dessa entidade.

Às vezes, tais fragmentos de consciência são aprisionados em ídolos, esculturas e pedras místicas por magos ou outras criaturas sobrenaturais. Ficam assim armazenados, até que alguém os liberte — acidental ou propositalmente. Kihullu, Dagon e Vampyr são três exemplos de criaturas de Tenebras.

Paradísia

Paradísia é o plano imediatamente superior à Terra, na direção da luz perene, em um reino chamado Firmamento. Alguns pesquisadores do Eden se estabeleceram ali, em vastas cidades, que governam com seus poderes divinos. Paradísia é habitado por anjos, criaturas de beleza imaculada. Mas não se deixe enganar pelas aparências: assim como a raça humana, a raça dos anjos também é suscetível ao hyre-arbítrio, garantido por Deus a todas as criaturas. Em Paradísia, nem todos os anjos possuem asas: suas formas e quantidades são distintas, bem como seus pensamentos.

As cidades de Paradísia são magníficas, além de quaisquer sonhos humanos. Entre elas temos: Asgard, lar dos aesíres, governada por Odin e Freya e supervisionada pelo conselho dos que observam nas sombras, ligada à Terra na região do norte gelado, pela famosa ponte Bifrost; a flutuante Cidade de Prata, governada por Miguel e Cristo, lar dos anjos alados da mitologia cristã; Metrópolis, a cidade atemporal, lar dos keepers e dos cenobitas, conectada à Terra por diversos portais e caminhos; a Cidade Dourada de Rá, lar dos deuses egípcios; Kammaran, lar de alguns deuses hindus; Olympus, lar dos deuses gregos, a morada de Zeus e dos olímpios; o deserto dourado de Dudaël, onde estão aprisionados os seguidores de Samyaza e os anjos rebeldes da Segunda Rebelião; os Reinos Marinhos, lar dos deuses polinésios e havaianos.

Éden

O reino altíssimo. Poucos conhecem este Plano de Existência, também chamado de Os Sete Céus. Foi descrito nos livros de ocultismo como sete níveis de existência, com criaturas de luz e espíritos evoluídos. Os habitantes de Éden não se preocupam com os jogos de poder das criaturas insignificantes da Terra, Arkanun e Paradísia. Não existem portais, caminhos ou Rituais capazes de chegar até Éden, pois os que lá habitam não os desejam. Somente seus habitantes são capazes de tutorizar ou não alguém a entrar em seu Plano. Todos os magos e criaturas que já tentaram invadir este Plano acabaram loucos.

Dizem que Odin, Zeus, Alah, Yesod, o Anção dos Tempos, Buda e Jeovah são alguns nativos deste plano desconhecidos pelos humanos.

Spiritum

O reino dos fantasmas e espíritos é também conhecido como Plano Astral. Semelhante ao Plano Físico, mas ali podemos ver o sobrenatural que nos cerca — fantasmas, espectros, assombrações, viagens astrais, aparições e almas penadas.

Aqui, a matéria é apenas transitória. Tudo é constituído de matéria-pensamento. As almas dos indivíduos são imortais, vagando pelo tempo e espaço, reencarnando em pessoas através dos tempos, ou permanecendo em escolas, templos e universidades. Durante a vida na Terra, em Arkanun ou Paradísia, a alma adquire conhecimentos e aprendizados, que mantém neste plano. Quando a matéria chega ao seu limite máximo (velhice), a carcaça morre e apodrece e a alma se torna livre novamente para vagar por Spiritum até que um espírito mais avançado (ou, em alguns casos, um grupo de espíritos mais avançados) coordena sua reencarnação.

Seguindo complexos Rituais, o espírito procura por uma nova carcaça que esteja sendo gerada, não impondo sua localização no plano terrestre. Por algum motivo, durante o Ritual, a alma perde a lembrança dos acontecimentos de vidas passadas enquanto estiver neste estado. Este Ritual é chamado pelos humanos de nascimento.

Spiritum se conecta com diversos planos e também é dividido em duas partes. A parte próxima das Orbes, denominada Spiritum e a parte mais afastada, divisória de Orbes, chamada Ether. Orbes conhecidas incluem: Marte, Vênus, Capela e Nosso Lar. Também é possível atingir este plano através de viagens astrais, Rituais ou Magias complexas.

Muitas vezes, uma pessoa desencarna com algum trabalho incompleto, ou vítima de alguma maldição ou circunstância especial. Estes habitantes de Spiritum capazes de se comunicarem com os vivos são chamados de fantasmas.

Mas mesmo os espíritos não permanecem muito tempo neste Plano de Existência. O médium Ponce de Collin escreveu que a "meia-vida" de um espírito é de cerca de 300 anos; ou seja, no século XX, para cada quatro espíritos (na Terra) nascidos no século XVII, existem apenas dois nascidos no século XIV e um antigo fantasma nascido no século XI e assim por diante. Um fantasma da era romana seria extremamente raro.

É por essa razão que locais muito antigos (como os círculos de pedra, as pirâmides, os templos gregos e outros) não possuem lendas sobre fantasmas, pois esses já abandonaram a Terra há muito tempo.

Arcádia

Arcádia está localizada em algum lugar entre Arkanun, Terra e Paradísia, dentro da Orbe terrestre e também mescla-se com os reinos de Spiritum e o Sonhar.

Os Reinos Antigos (também chamados Velha Arcádia) estão divididos em Acadme, Erimanto (onde mora o tão assustador quanto famoso Javali de Erimanto), Calidon, Pegeu e Ardenes. São banhada por diversos rios, lagoas e lagos, entre eles, o lago Estinfalo (onde ficam os pássaros de bronze), Alfeu (que liga Arcádia a Olympus, em Paradísia) e Stix (que liga Arcádia ao Inferno).

Na Terra Antiga vivem as ninfas, ciclopes, centauros e faunos, bem como os habitantes das terras que originalmente foram banidas por Zeus da Terra. Hidras, mantícores, grifos e outras criaturas da mitologia grega também podem ser encontradas com relativa facilidade na Velha Arcádia.

Na Nova Arcádia estão os refugiados dos reinos das fadas, destruído durante a Idade Média. Também em Nova Arcádia vivem Oberon e Titânia, rei e rainha das fadas do Reino do Norte e Mab, rainha das fadas do Reino do Sul. Como em um mundo formado por sonhos e contos fantásticos, em Nova Arcádia existem cidades e bazares onde, dizem as lendas, pode-se negociar absolutamente de TUDO.

Nova Arcádia é habitada por fadas, sílfos, driades, ninfas e outros espíritos da floresta. Terra povoada de castelos de cristal, torres e reinos adormecidos. É também o lar dos espíritos de bravos heróis (Arthur Pendragon, Baba Yaga, Celestia), magos, alguns dragões (Gragamon, Modred e outros) e muitos Personagens dos velhos contos de fadas.



Existem alguns portais de conexão entre Arcádia e a Terra, Paradisa e Arkanun, todos muito difíceis de se localizar. O principal portal para este reino na Terra encontra-se em Luna (a Lua). Existem ainda locais intermediários entre esta dimensão e os planos, como Avalon, na interseção da Terra com Arcádia e Halzaze, na divisa entre Arkanun e Arcádia.

Nova Arcádia é construída com o material de que são feitos os sonhos, de maneira semelhante ao Sonhar e algum meio-termo entre a Forma-Pensamento e o sonho. Dizem que em Arcádia, tudo é possível de acontecer.

Na Idade Média, ainda havia alguns portais para Arcádia quando a população da Terra ainda estava bastante ligada ao faz-de-conta e às lendas vindas da floresta. Apenas alguns poucos magos insanos lidam com Faerum. O resto não prefere ficar afastado das criaturas elementais e preservar sua sanidade.

Arcádia também é o reino dos elfos, dos anões (retratados por J.R.R. Tolkien em seus livros) e dos halflings, bem como dos Orcs, goblins e outras criaturas lendárias.

O Sonhar

Quando as pessoas dormem, a alma se afasta do corpo e penetra no que alguns chamam de "Plano Astral". Nosso espírito permanece ligado ao corpo por um cordão de prata, que garante um retorno seguro das regiões perigosas, como certas partes de Spiritum. Nessas condições, a mente está pronta para vagar pelos campos verdejantes do Sonhar.

O Sonhar, como Arcádia, é feito de Formas-Pensamento — e ali também qualquer coisa pode acontecer. Nos reinos do Sonhar existem passagens para o mundo dos mortos (que alguns cruzam durante o sonho, morrendo enquanto dormem), para a Terra e para Arkanun.

O Sonhar é governado por Hypnos, o deus grego dos sonhos e por seus três filhos: Morpheus (que comanda a região do Sonhar conectada a Terra), Phantasus (que comanda a região relativa a Paradisa) e Proebetus (que comanda a região relativa a Arkanun).

O Inferno

O Inferno é o lar dos anjos caídos e dos demônios exilados de Arkanun. É governado por uma trindade demoníaca, formada por Lucifer, Bhaalzebub e Satan. Possui nove níveis (ou círculos) distintos, cada um habitado por castas diferentes de demônios e pecadores.

O mago Dante Alighieri é conhecido entre os humanos por ter descrito inteira e detalhadamente este plano em sua obra *"A Divina Comédia"*. O Inferno funciona como um entreposto de combate entre os anjos caídos e os anjos da Cidade de Prata (para detalhes sobre cada um dos níveis, consulte o livro DEMÔNIO). O Inferno conecta-se com o Underworld e com Arcádia através do rio Stix.

Segundo Dante, seus círculos internos são em número de nove, alguns deles subdivididos. São eles:

0 - Antes do rio Aqueronte: nesta parte ficam as almas dos ignavos e, mais próximos ao rio, as almas dos recém-mortos, que devem embarcar com Charon.

I - Limbo: neste nível ficam as almas dos que não foram batizados. Existe um templo grego neste círculo, habitado pelos sábios da Antiguidade, que embora não batizados, tiveram uma vida virtuosa. Existe também um castelo, cercado por sete muros, que para ser acessado é necessário cruzar sete portas. Neste castelo vivem, entre outros, Enéias, César, Camila, Márcia, Lucrécia, Tarquino, Cornélia, Platão, Sócrates, Tales, Zeno, Heráclito, Anaxágora, Orfeu, Túllo, Ptolomeu e Sêneca, além de Virgílio. Minos guarda a porta do segundo círculo e diz ao condenado para onde se dirigir.

II - Reino dos Furacões: neste círculo são castigados os luxuriosos, que ficam sendo jogados e arrastados nas pedras por furacões e tornados.

III - Neste círculo estão os gulosos, cuja pena consiste em ficarem sob uma forte chuva de granizo, água e neve e serem dilacerados pelas unhas e dentes de Cérbero, o cão de 3 cabeças.

IV - Este círculo é protegido por Plutão. Nele estão encarcerados os avarentos, que são condenados a arrastarem por toda eternidade enormes pesos, correntes e sacos contendo milhares de moedas de ouro. Também próximo ao rio Estíges, milhares de avarentos, cujas mãos não tem dedos, ficam se batendo o tempo todo e tentando pegar as moedas de ouro que brotam de fontes.

V - Fica na outra margem do rio Estíges e é lar dos traseiros e os acídiosos. A Roda da Fortuna fica neste círculo, bem com a cidade de ferro chamada Dite, habitada pelos demônios.

VI - Aqui ficam os hereges, em tumbas abertas que exalam odores terríveis. Este círculo é coberto de covas, sepulturas e tumbas. Os demônios que residem aqui moram em mausoléus.

VII - O sétimo círculo é considerado o primeiro e é guardado pelo Minotauro. É onde ficam os violentos. Este círculo é dividido em 3 compartimentos.

VIII - Malebolge trata dos fraudulentos e está dividido em dez compartimentos concêntricos (alcoviteiros, adúlteros, simoníacos, impostores, trapaceiros, hipócritas, ladrões, mais conselheiros, semeadores de cismas e falsários).

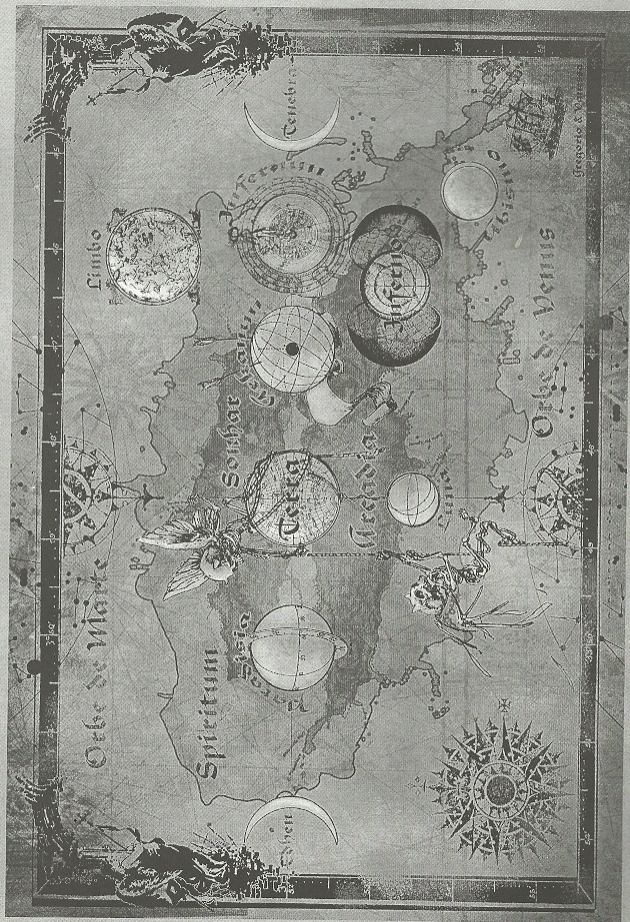
IX - O último círculo é dividido em quatro compartimentos cobertos de gelo e neve (Caina, Antenora, Ptoloméia e Judeca).

Underworld

Reino antigo que também se conecta com a Terra, Spiritum e Arkanun, lar de Hel (deusa nórdica da morte), Osiris e Hades (Plutão). É para estes reinos que as almas menos nobres vão, dependendo de suas crenças e ensinamentos.

No século IX, através da Forma-Pensamento dos mortais, o reino do Underworld foi anexado ao Sétimo, Oitavo e Nono Círculos do Inferno.





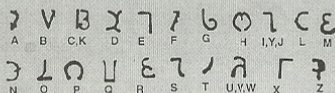
Alfabetos Mágicos



este capítulo, descreveremos os principais alfabetos utilizados pelas sociedades secretas ao longo dos milênios. A apresentação é feita por ordem cronológica.

Enochiano

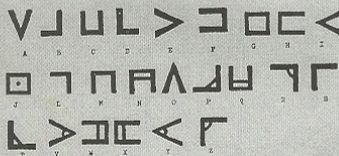
É a língua natal dos anjos da Cidade de Prata. Criada pelo próprio Demiurgo, é utilizada em todos os textos oficiais da Cidade de Prata. Quando os anjos vieram para a Terra, eles não trouxeram nenhum documento nessa língua, utilizando o latim como língua oficial dos anjos na Terra. Somente no século XVI, o mago John Dee conseguiu finalmente decifrar o Enochiano.



Alfabeto de Dagon

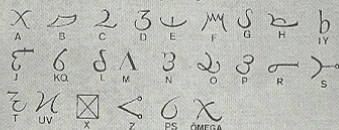
Também conhecido por Alfabeto de Nug Soth, foi utilizado pela Ordem de Dagon desde a sua fundação. Este alfabeto é engravado em pedra nos altares e templos da ordem.

O exemplo do alfabeto de Dagon abaixo foi extraído de um exemplar húngaro do *Necronomicon*.



Alfabeto Babilônico

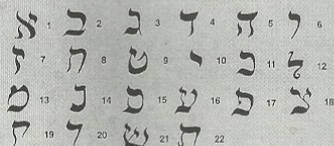
Um dos primeiros alfabetos mágicos a serem utilizados no mundo, o alfabeto babilônico é muito utilizado por demônios antigos do Inferno e como língua original das succubi e incubi.



Hebraico

Um dos alfabetos mais bem estruturados da humanidade, o hebraico é a base para todas as anotações cabalísticas antigas e estudado a fundo pelos magos de quase todas as ordens.

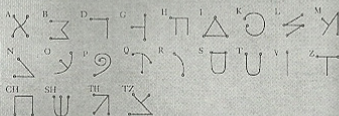
Toda a Magia cabalística está anotada em pergaminhos, utilizando-se desta bela escrita. O conceito de gematria (onde as palavras e letras possuem números e estes números estão de alguma forma conectados dentro dos planos místicos) foi desenvolvido a partir do hebraico.



Alfabeto Celestial

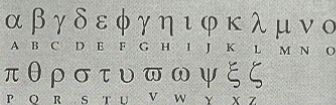
Segundo as lendas, esse era o alfabeto pelo qual os deuses enviavam mensagens para os sacerdotes. Para utilizar-se desse Ritual, o sacerdote ingeria substâncias alucinógenas e deitava-se em um campo aberto. Dessa forma, o mago era capaz de enxergar através de linhas coloridas no céu as mensagens enviadas pelos deuses, utilizando o alfabeto celestial.

Nos dias de hoje, esse Ritual é muito pouco utilizado, devido à extrema poluição dos céus das grandes cidades.



Alfabeto Grego

Não é propriamente um alfabeto secreto, mas ainda é utilizado em muitos documentos e anotações alquímicas, principalmente pelos demônios mais antigos da Casa de Chronos.



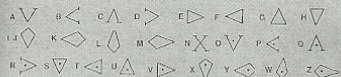
Runas Futhack

As runas místicas nórdicas, utilizadas até os dias de hoje não é utilizada em escrita, mas apenas em Rituais, encantamentos e marcas em armas mágicas. Utilizada principalmente pela Ordem Luft, pelas *Thules* e pelos Magos da Tempestade.



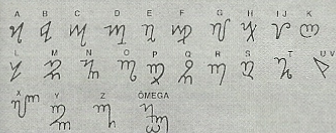
Alfabeto Templário

Criado pelos cavaleiros templários no século XII, é um alfabeto simples, porém muito prático. Foi usado até o século XV, mas ainda é empregado em esculturas, templos e altares.



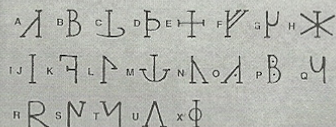
Alfabeto de Honório de Tebas

Utilizado principalmente pelos Magos Renascentistas, esse alfabeto foi criado pelo papa Honório de Tebas, no século XIII e foi utilizado por todos os magos católicos, incluindo os Ordens de São Cipriano, os magos de Yamesh e as antigas *Thules*.



Runas Scythium

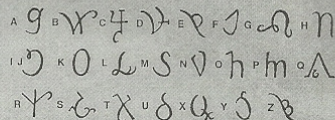
São as runas utilizadas pela Escola de Pyros e pelos Magos Vermelhos em seus objetos mágicos, robes, tomos, altares e outras inscrições. Outras escolas ou ordens mágicas que sejam especializadas no Caminho do Fogo também costumam utilizar-se dessas runas em seus Rituais.



Isiacum

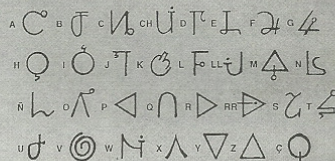
Essas runas são alegadamente utilizadas pelos atlantes, pois foram encontradas em muitas escavações próximas ao Golfo do México e região. Muitos dos neoplatônicos mais antigos, pertencentes à Escola Atlântida utilizam-se deste alfabeto também.

Obs: o Isiacum escreve-se verticalmente



Alfabeto de Paracelsus

Desenvolvido pela Ordem da Rosa e da Cruz, em especial pelo mago Paracelsus em seus grimórios, esse alfabeto tem sido utilizado por magos e feiticeiros até os dias de hoje.

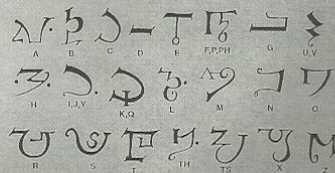


Alfabeto de Cagliostro

Utilizado pelos habitantes de Arkanum, foi dado como perdido durante a Idade Média, até ser redescoberto durante o século XIX pelo alquimista Cagliostro.

É utilizado em encantamentos pela Ordem da Golden Dawn, Astrum Argentum e boa parte dos documentos medievais do Arcanorum (que ainda estão sendo traduzidos).

Considerado um dos mais poderosos alfabetos cifrados, as runas de Cagliostro são utilizadas atualmente em ornamentos, portais, Rituais de proteção e principalmente em objetos e armas mágicas.



Século XX



este capítulo, apresentamos os principais fatos ocorridos no último século antes do Juízo Final, para que os Mestres possam organizar melhor as Campanhas, situando-as no tempo e local em que acharem melhor.

Também deve ser ser utilizado pelos Mestres e jogadores para a criação do *Background* dos Personagens e dos NPCs.

Virada do Século

1900 - Terra atinge 1,5 bilhões de pessoas e aproximadamente 15 mil magos. Exposição de Paris. Descobertas as ruínas de Knossos (Grécia). Rebelião Boxer na China. Zepellin faz seu primeiro voo. Guerra dos Boeres na África do Sul. Olimpíadas de Paris (França).

1901 - Invenção do Rádio. Telégrafo sem fio. Theodore Roosevelt é presidente dos EUA.

1901-1922 - Guerra dos Twaregues, entre a França e os Twaregues, no Norte da África.

1902 - Formação de Cuba. EUA e Colômbia assinam o tratado sobre o futuro do canal do Panamá. República Boer torna-se colônia. Filme Viagem a Lua, de Georges Méliès. Rodrigues Alves é eleito presidente do Brasil.

1904 - Ataque japonês à China. Revolta da Vacina no Rio de Janeiro. Olimpíadas de St. Louis (EUA).

1905 - Noruega separa-se da Suécia e torna-se independente. Formação do Partido Comunista na Rússia. "Domingo Sangrento" na Rússia abala São Petersburg. Einstein desenvolve a Relatividade.

1906 - Acontece o Grande Terremoto em São Francisco. Santos Dumont voa em aeronave em Paris. Afonso Pena assume a presidência do Brasil.

1907 - Império Austro-Húngaro anexa o Congo Belga. Formação da África do Sul. Fotografia colorida. Nasce a pintura cubista. Baden-Powell funda o Escotismo. Invenção do helicóptero.

1908 - Ford lança carro barato. Criação sobre o trono na China. Olimpíadas de Londres (Inglaterra).

1909 - Terremoto mata 100.000 na Itália.

Década de 10

1910 - Japão anexa a Coreia. Hermes da Fonseca presidente do Brasil. Kandinski e a pintura abstrata.

1911 - Revolução Mexicana. Grande maremoto na China, de origem desconhecida (100.000 mortos).

1912 - Término da partilha da África entre as nações européias. Apertas a Etiópia e a Libéria permanecem independentes. Intervenções americanas em Honduras, Cuba e Nicarágua. Titanic afunda no Atlântico norte em sua viagem inaugural, matando 1.500 pessoas e afundando com 3 vampiros milenares a bordo Olimpíadas de Estocolmo (Suécia).

1913 - Guerra dos Balcãs: Grécia, Montenegro, Bulgária e Sérvia contra o Império Otomano. Wilson presidente dos EUA.

1914 - Surge Hollywood nos Estados Unidos. Venceslau Brás é eleito presidente do Brasil.

1914-1918 - I Guerra Mundial entre a Grã-Bretanha, França, Rússia, Japão, Sérvia, Romênia, Itália e EUA contra Alemanha, Império Austro-Húngaro e Império Otomano.

1916 - Revolta da Páscoa, na Irlanda.

1917 - Finlândia torna-se independente. Guerra civil comandada nos bastidores pelos eretiks (Vermelhos) e strigos (brancos). Assassínio de Grigori Rasputin, na Rússia. Bolcheviques tomam o poder na Rússia. Rússia sai da I Guerra Mundial. EUA entram na I Guerra Mundial.

1918 - Termina a I Guerra Mundial com derrota da Alemanha e seus aliados. Delfim Moreira assume interinamente a presidência do Brasil até passar o cargo para Epitácio Pessoa.

1919 - Gandhi inicia sua campanha pacífica pela independência da Índia por meio de greves e boicotes a produtos ingleses. Império Otomano se esfacela.

Década de 20

1920 - As colônias alemãs na África tornam-se colônias britânicas. Criação da Liga das Nações que não conta com apoio dos EUA. Olimpíadas de Antuérpia (Bélgica).

1920-1934 - "Lei Seca" nos EUA. Período dos gangsters.

1920-1921 - Guerra Russo-Polonesa. Terremoto de Cansu, na China (180.000 mortos).

1921 - Fundação do Partido Comunista na China. Guerra entre os vampiros milenares e os kuomintang (vampiros criados após o século XIX) elimina um terço dos kiang-shi.

1922 - Benito Mussolini torna-se primeiro ministro da Itália. Rússia torna-se URSS. Semana de Arte de 22, em São Paulo, organizada pelos vampiros strigos Maxwell e Mine. Sophie Hitler assume a liderança no Partido Nazista. Arthur Bernardes assume a presidência do Brasil.

1923 - Tropas francesas e belgas ocupam a região do rio Ruhr, na Alemanha. Adolf Hitler tenta dar um golpe de Estado, mas é preso. Escreve o *Mein Kampf* na prisão. Lênin é substituído por Stálin na liderança do PC. KKK atinge 1 milhão de membros. Tesouros de Tutankhamon encontrados. Portais místicos entre a Terra e a cidade de Rá são reabertos.

1924 - Ditadura de Plutarco Calles no México. Início do ciclo de governos militares na América do Sul. Movimento Tenentista em São Paulo. Dança Charleston é sucesso nos EUA. Olimpíadas de Paris (França). Lênin morre na URSS.

1926 - Apartheid, na África do Sul. Formada pelas sociedades secretas com o objetivo de localizar e exterminar os vampiros asiáticos no país. Escola Bauhaus de Arquitetura. Washington

Luis é eleito presidente do Brasil e permanece no cargo até ser deposto em 1930.

1925-1932 - Guerra civil na Nicarágua.

1927 - Mao Tse-Tung inicia seus movimentos políticos na China. O aviador Charles Lindbergh realiza o primeiro voo intercontinental NY-Paris. Invenção do cinema falado.

1928 - Olimpíadas de Amsterdã (Holanda). Invenção da penicilina por Fleming. Walt Disney cria o Mickey Mouse.

1929 - Fleda da bolsa de Nova York. Tratado de Latrão: Igreja Católica alia-se ao fascismo em troca da soberania do Vaticano.

Década de 30

1930-1933 - Grande Depressão: a economia americana entra em crise e leva consigo a quase totalidade das economias mundiais, à exceção da URSS.

1930 - Uruguai organiza e vence a primeira Copa.

1931 - Inauguração do Empire State Building em NY. Al Capone é preso em Chicago.

1931-1944 - Ditaduras na Guatemala, El Salvador e Honduras.

1932 - Golpe militar no Chile. Guerra do Chaco entre Bolívia e Paraguai por questões fronteiriças. Revolução em São Paulo. Olimpíadas de Los Angeles (EUA).

1933 - Adolf Hitler torna-se chanceler na Alemanha. Nazistas tomam o poder. Alemanha queima livros "proibidos". Franklin Delano Roosevelt é eleito presidente dos EUA.

1934 - Hitler e Mussolini conferenciam em Veneza. Tropas dos EUA saem do Haiti. Itália organiza e vence a Copa do Mundo. Início da Grande Marcha de Mao Tse-Tung.

1935 - Televisão popularizada. Invenção do nylon. Getúlio Vargas sufoca revolução.

1936-1939 - Guerra civil Espanhola.

1936 - Olimpíadas de Berlim (Alemanha).

1937 - Papa Pio XI critica o nazismo e o fascismo.

1938 - A guerra dos mundos transmitida por rádio aos EUA. Criação do Super-homem. Copa do Mundo na França confere o bi-campeonato à Itália.

1939-1945 - II Guerra Mundial.

1939 - Alemanha faz um pacto com a URSS e invade a Polônia. França e Inglaterra declaram guerra à Alemanha.

Década de 40

1940 - A Alemanha invade e conquista a Noruega. Também são invadidos a Bélgica, Holanda e França. Itália declara guerra à França e Inglaterra. Itália leva o conflito para a África, ao atacar colônias francesas e inglesas. Japão se alia à Alemanha e Itália formando a Triplíce Entente. Alemanha invade a Romênia. Itália invade a Grécia, mas recua para a Albânia. Romênia, Hungria e Eslováquia se aliam à Triplíce Entente.

1941 - Hitler aponta o genocídio como "solução final para o problema judeu". Até o final da guerra, 6 milhões de judeus serão exterminados e entre eles, sete ordens completas de magos cabalistas. Alemanha e Itália invadem a Jugoslávia. Alemães ocupam Belgrado.

Londres é bombardeada. Atenas é bombardeada. Grã-Bretanha ocupa o Iraque e começa a retomar posições no norte da África. Alemanha, Itália e Romênia declaram guerra à URSS. Alemães conquistam Kiev. Japoneses atacam Pearl Harbor. Japão declara guerra aos EUA. Ofensiva alemã contra Moscou. Japão domina Guam, Bornéu e Sumatra.

1942 - Japão invade Manila, Birmânia, Ilhas Salomão, Nova Guiné, Cingapura e Java. Exército vermelho derrota os alemães com o auxílio dos anjos protetores russos e iniciam a reconquista de seus territórios. Hamburgo é bombardeada pelos EUA. Aliados recuperam o norte da África. Britânicos vencem os egípcios. Nazistas decidem pela eliminação dos judeus.

1943 - Conferência de Casablanca. Bombardieiros aliados a Berlim e Roma. Mussolini é deposto. Alemães são eliminados da África do Norte. Exército vermelho liberta Kiev. Ofensiva de inverno do exército russo.

1944 - URSS reconquista a Criméia. Alemanha invade a Hungria. Dia D (desembarque das tropas na Normandia) inicia a reversão das conquistas nazistas.

Londres é bombardeada com bombas voadoras V-1 e V-2. Romênia rende-se à URSS. Bélgica é libertada pelos Aliados. Aviação americana bombardeia Tóquio. Cerco soviético a Budapeste.

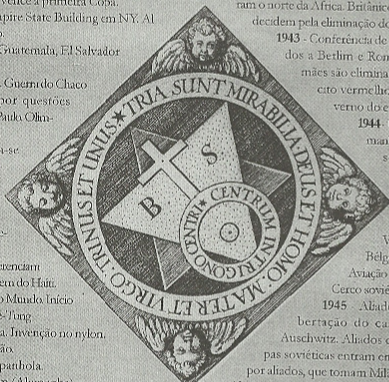
1945 - Aliados invadem a Alemanha. Libertação do campo de concentração de Auschwitz. Aliados desembarcam no Japão. Tropas soviéticas entram em Berlim. Gênova é ocupada por aliados, que tomam Milão e Veneza. Hitler se suicida. Alemanha se rende. Praga é libertada pelos aliados. Aproveitando a invasão, templários dizem todas as ordens de magos existentes em Praga.

Hiroshima e Nagasaki são dizimadas por bombas atômicas. Terceiro demônio de Tenebras a acordar é destruído na explosão. Pela primeira vez na História, os humanos conseguem destruir com sua tecnologia um ser de Tenebras. Japão rende-se aos aliados. Criação da ONU. Truman é presidente dos EUA. A divindade do impendador do Japão é reinada por um Ritual místico.

1946 - IBM inventa máquina de calcular. Eurico Gaspar Dutra é eleito presidente do Brasil. Plano Marshall.

1948 - Tropas soviéticas bloqueiam Berlim Ocidental. Olimpíadas de Londres (Inglaterra). URSS, França e Grã-Bretanha testam suas bombas atômicas. Ghandi é assassinado. ONU aprova a criação do Estado de Israel.

1949 - Criação da OTAN. Criação da República Popular da China. Assinado o Tratado de Bruxelas.



Década de 50

1950 - Terra atinge 2,5 bilhões de pessoas. Após 12 anos, o Brasil organiza a Copa do Mundo, vencida pelo Uruguai. Senador John McCarthy inicia a era do Macartismo nos EUA. China e URSS assinam um tratado de cooperação. Rede de TV RBC começa a funcionar. Início da Guerra da Coreia. Vargas é eleito presidente do Brasil.

1951 - China invade o Tibet. Ataque a Lanka pelas forças soviéticas resulta em 20.000 soldados mortos.

1952 - EUA explodem sua primeira bomba de Hidrogênio. Olimpíadas de Helsínque (Finlândia).

1953 - Eisenhower é eleito presidente dos EUA.

1954 - IBM desenvolve protótipo dos computadores. Getúlio Vargas se suicida. TV em cores. Copa do mundo é organizada pela Suíça e vencida pela Alemanha.

1955 - Eisenstein morre. Gracção do Pacto de Varsóvia.

1956 - Olimpíadas de Melbourne (Austrália). Primeira usina nuclear. Juscelino Kubitschek é eleito presidente do Brasil.

1957 - Papa Doc eleito presidente do Haiti. Primeiro satélite artificial (Sputnik I). Tratado de Roma: criação da Comunidade Económica Europeia.

1957-1960 - Construção de Brasília, no ponto místico mais importante do continente.

1958 - Copa do Mundo na Suécia é vencida pelo Brasil. João XXIII, humano, é escolhido papa.

1959 - Forças de Fidel Castro entram em Havana. URSS e EUA entram na "Guerra Fria", com a captura de um avião espião americano em espaço aéreo soviético. Salvatore Agron, um morador de Nova York, de 16 anos, foi condenado por vários assassinatos que levava a cabo durante a noite vestido como um vampiro no estilo Bela Lugosi. No tribunal alegou que era vampiro. Foi executado pelos templários por seus crimes.

Década de 60

1960-1970 - Guerras separatistas na África. Serra Leoa, Burundi, Ruanda, Tanzânia, Zâmbia e Angola.

1960 - Invenção do raio Laser. Brasília é inaugurada no ponto místico mais poderoso da América Latina.

1961-1970 - Guerra do Vietnã. Auge da cultura hippie.

1961 - Início do embargo comercial dos EUA a Cuba.

Jânio Quadros assume a presidência do Brasil, mas renuncia 7 meses depois. João Goulart assume a presidência do Brasil após um período conturbado na política. Fracassa invasão americana à Baía dos Porcos.

1962 - Crise dos mísseis soviéticos em Cuba. Mundo à beira da III Guerra Mundial. Guerra entre a Índia e a China. Começo da guerra entre a Índia e o Paquistão. Copa do Mundo do Chile é vencida pelo Brasil.

1963 - Kennedy é assassinado por uma conspiração formada pelo FBI, corporações fabricantes de armas, ilminados americanos e anjos nimbos, que estavam usando a Guerra do Vietnã como importante campo de disputa. Valentina Terechkova é a primeira mulher no espaço.

1964 - Golpe militar depõe o presidente João Goulart. Olimpí-

adas de Tóquio (Japão). Leonid Brejnev assume a direção da URSS. Beatles fazem sucesso nos EUA.

1965 - Ascensão dos Panteras Negras: grupo militante negro nos EUA. Violentas manifestações contra a participação dos EUA na Guerra do Vietnã.

1966 - Tem início uma violenta guerra civil na Nigéria como reação a um golpe de estado. Inglaterra organiza e vence a Copa do Mundo. Morre o mago Walt Disney.

1967 - General Costa e Silva assume a presidência do Brasil.

1968-1975 - Período do terror no Brasil, com prisões de políticos de oposição e milhares de casos de tortura e assassinatos de suspeitos por militares.

1968 - Crises sociais abalam as estruturas de diversos países, em especial a França. Início da campanha terrorista do IRA. Richard Nixon assume a presidência dos EUA. Movimentos estudantis no Brasil. Instituição do AI-5 no Brasil. Invasão da Tchecoslováquia pelo exército soviético. Olimpíadas do México. Evento é marcado pelo movimento Panteras Negras. Martin Luther King é assassinado.

1969 - Mundo à beira de um conflito entre China e URSS. Neil Armstrong é o primeiro homem a pisar na lua. Woodstock. General Médici assume a presidência do Brasil. Khadafi assume o poder na Líbia.

Década de 70

1970 - Tratado de não proliferação nuclear, que não é aceito pela Índia, França, China, Israel e Brasil. Nixon envia tropas ao sul de Camboja. Jimi Hendrix e Jane Joplin morrem por uso de drogas. Copa do México é vencida pelo Brasil.

1971 - Vietnã invade Laos. Bangladesh declara-se independente. Templários devastam a quase totalidade dos vampiros de Washington. Apenas os mais poderosos escaparam refugiando-se em Nova York por quase 10 anos.

1972 - Quarto demônio de Tenebras acorda, em Manáguas. O terremoto destrói completamente a cidade e mata pelo menos 10.000 pessoas. Olimpíadas de Munique (Alemanha). Terroristas matam 11 esportistas de Israel na vila olímpica (Munique). Escândalo de Watergate: o presidente Nixon é obrigado a renunciar.

1973 - Crise do petróleo. A OPEP decide adotar o embargo do fornecimento árabe de petróleo ao Ocidente até que Israel recue dos territórios ocupados. General Geisel é eleito presidente do Brasil em eleição indireta. Golpe militar no Chile. Guerra do Yom Kippur expande as fronteiras israelenses.

1974 - General Geisel assume a presidência do Brasil. Alemanha organiza e vence a Copa do Mundo. Inauguração do Sears Tower em Chicago (EUA). Gerald Ford assume a presidência dos EUA após a renúncia de Nixon. Os magos Dave Armon e Gary Gygar desenvolvem um Ritual chamado RPE, capaz de corromper as mentes dos jovens. A Igreja americana descobre o Ritual e começa uma perseguição religiosa aos jogadores.

1975 - Tem início a Guerra do Líbano. *Tiburão* dá início à era das superproduções no cinema americano.

1976 - TV em cores chega ao Brasil. Apple II, o primeiro computador pessoal. Jimmy Carter é eleito presidente dos EUA. Mao-Tse-Tung e Charles Chaplin morrem.

1978 - O Pastor Jim Jones comanda o suicídio coletivo de 912 fiéis, na Guiana. General Figueiredo é eleito presidente do Brasil por eleição indireta. Argentina organiza e vence a Copa do Mundo. João Paulo II escolhido papa.

1979 - Terra atinge 4 bilhões de pessoas (aprox. 15.000 vampiros em todo o planeta). General Figueiredo assume a presidência do Brasil. Revolução iraniana.

Década de 80

1980 - Ronald Reagan presidente dos EUA. Iraque invade o Irã dando início à Guerra Irã-Iraque. Olimpíadas de Moscou (URSS). Marechal Tito morre na Iugoslávia, dando início ao um longo processo de desintegração étnica. John Lennon é assassinado.

1981 - Primeiro caso de AIDS, doença capaz de destruir um vampiro, de origem desconhecida. Um jovem universitário abandona a faculdade de Harvard e funda a Microsoft.

1982 - Argentina e Inglaterra entram em guerra nas Malvinas. Espanha organiza a Copa do Mundo, vencida pela Itália.

1983 - EUA intervêm em Granada. IBM lança o PC XT. Caso dos Euromísseis. Crise entre os rakshasa e os demônios na cidade do México.

1984 - A publicação do romance *O Vampiro Lestat*. Reagan é reeleito presidente dos EUA. Olimpíadas de Los Angeles (EUA). Renato Antônio Cirillo foi julgado por estupro e por morder, em estilo vampírico, mais de quarenta mulheres.

1985 - Mikhail Gorbachov assume o poder na URSS. Tem início a *Perestroika*, política de reestruturação econômica e a *Glasnost*, processo de transparência na política. Na URSS, eleições para presidente no Brasil levam Tancredo Neves à presidência, mas ele vem a falecer de uma doença "misteriosa" antes de assumir. José Sarney assume a presidência.

1986 - Ônibus espacial Challenger explode. Acidente na usina nuclear de Chernobyl. Cometa Halley.

1987 - Tem início a Intifada, revolta palestina contra a ocupação israelense. Assinado primeiro acordo de redução de armas de médio alcance entre EUA e URSS. Tem início o conflito separatista da província de Kosovo, na Iugoslávia.

1988 - Começa a ser desmoriado o regime racista na África do Sul. George Bush é eleito presidente dos EUA. Olimpíadas de Seul (Coreia do Sul). Partido Solidariedade vence as eleições na Polônia. Promulgada a constituição brasileira. Uma mulher desconhecida matou pelo menos seis homens durante o verão no bairro de Soho, em Londres. Depois de voltar para casa com uma vítima, colocava barbitúricos em sua bebida. Enquanto a vítima estava inconsciente, cortava-lhe o pulso e sugava seu sangue. A mulher nunca foi detida.

1989 - Governo chinês ordena o massacre de milhares de estudantes em protesto na Praça Tian An Men (Praça da Paz Celestial). Cai o muro de Berlim. Alemanha é reunificada, iniciando o desmonte do bloco socialista. Fim da Guerra Fria. Eleições diretas para presidente no Brasil após 25 anos de ditadura militar. Fernando Collor é eleito presidente.

Décadas de 90 e 00

1990 - Iraque invade o Kuwait após divergências diplomáticas. Alemanha vence a Copa da Itália.

1991 - Coalisão internacional liderada pelos EUA invade o Iraque e libera o Kuwait do jugo iraquiano. A Guerra do Golfo, uma invasão terrestre toma o Iraque em 100 horas e serve como pretexto para ataques de mísseis experimentais por parte dos iluminados. A União Soviética se desintegra em 15 países. A Rússia é considerada "sucessora" do império soviético. Marcelo de Andrade, do Rio de Janeiro, matou onze meninos, após beber o sangue e comer parte de suas carnes.

1992 - Tem início a guerra civil na Bósnia. O Mercado Comum Europeu é estabelecido. Bill Clinton é eleito presidente dos EUA. Presidente Collor sofre processo de *impeachment*. Iramar Franco assume a presidência. Olimpíadas de Barcelona (Espanha). Esécia no cinema *Dracula* de Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula), dirigido por Francis Ford Coppola. Membros do GATE (Grupo de Ações Táticas Especiais) invadem o pavilhão nove do complexo penitenciário do Carandiru, dando fim a uma das maiores rebeliões de presos no Brasil. A ação resultou na morte de 111 detentos. Internet chega ao Brasil.

1993 - Fim da Intifada Palestina.

1994 - Nelson Mandela é o primeiro negro eleito presidente da África do Sul. Fernando Henrique Cardoso é eleito presidente do Brasil. Brasil vence a Copa do Mundo nos EUA. Plano Real põe fim a um longo período inflacionário no Brasil. A versão cinematográfica de *Entrevista com o Vampiro* (Interview with the Vampire), de Anne Rice. Morte de Ayrton Senna.

1995 - Atentado em um prédio do governo em Oklahoma mata mais de 200 pessoas.

1996 - Olimpíadas de Atlanta (EUA). Bill Clinton é reeleito presidente dos EUA.

1997 - *Taliban*, grupo de muçulmanos fundamentalistas radicais inicia sua campanha de conquistas no Afeganistão. Princesa Diana é assassinada, junto com seu motorista e o namorado muçulmano em um suposto acidente de carro. Atentado com gás Sarin traz pânico à cidade de Tóquio. Encontrados mortos todos os membros da Seita Heaven's Gate, que praticaram suicídio coletivo em uma fazenda, em Santa Fé (EUA). Entre eles estava Marshall Applewhite, líder da seita.

1998 - Caso Lewinsky põe o governo Clinton em risco. França organiza e vence a Copa do Mundo. Fernando Henrique Cardoso é reeleito presidente do Brasil.

1999 - Tem início uma série de conflitos na Iugoslávia devido aos massacres de albaneses na província do Kosovo. Planeta Terra atinge o total de 6 bilhões de habitantes. Jovens massacram 15 estudantes na Columbine High School, nos EUA, supostamente influenciados por um filme.

2000 - Olimpíadas de Sidney. Após 37 dias de apuração, George W. Bush é eleito presidente dos EUA. Crise nas bolsas de valores americanas.

2001 - É anunciado o nascimento do 1º clone humano para o final do mesmo ano. Nova escalada de violência no Oriente Médio. Atentado terrorista destrói o World Trade Center e atinge o Pentágono nos EUA matando milhares de pessoas. Série de cartas espalham antraz nos EUA. Psicopata mata uma jovem em Ouro Preto (MG) supostamente influenciado por um livro. *Trévas* 3ª edição é publicado.

Idéias para Aventuras



Em TREVAS, as possibilidades de Aventuras são quase infinitas. No mundo de Arkantun/Tievas existem tantas forças políticas e ideológicas em jogo que se torna possível criar praticamente qualquer tipo de situação. A seguir, fornecemos algumas idéias básicas 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. Abuse do inesperado.

Ninguém é santo

Não pense duas vezes em "sacancar" os Personagens, traindo-os, vendendo-os, chantageando-os ou simplesmente bagunçando suas vidas. Mate as pessoas que eles gostam e destrua o que eles lutaram para conseguir se eles fizerem besteiras ou pisarem nos calos do NPC errado.

Esse é um RPG de horror. Apesar de poderosos, faça sempre com que os jogadores saibam que estão no universo de TREVAS. Ninguém está no Inferno porque foi banzinho, piedoso ou caridoso (bem, pelo menos a grande maioria não).

De boas intenções, o Inferno está cheio

Nunca deixe os Personagens saberem exatamente quem manda em quem e quem obedece quem. Nunca deixe que eles saibam quem realmente puxa as cordas e nunca, nunca mesmo deixe eles terem certeza de nada.

Nunca deixe que eles saibam o que realmente está acontecendo, nunca diga a eles como as coisas funcionam a menos que eles tenham por merecer tais informações.

Não Jogue Dados

Use o mínimo possível de jogadas de dados. Apesar das regras deste livro incluírem alguns elementos aleatórios, utilize-os o MÍNIMO possível. Evite mencionar números quando estiver realizando Magias e nunca mencione os nomes "de jogo" dos poderes dos inimigos. Torne a coisa mística e não matemática. Descreva a ação com bastante detalhes e não apenas jogue dados e veja os números. Os jogadores e Mestres ruins fazem isso. Não os Mestres de TREVAS.

Evite fazer testes para tudo. Se o personagem está tentando realizar algo simples que não trará consequências para o resto da Aventura, para quê perder tempo jogando dados? Eles tiram o clima de mistério de uma Aventura.

Cidade de Prata vs. Inferno

A guerra celestial entre a Cidade de Prata e o Inferno é a idéia principal deste livro. Os Personagens e as sociedades secretas atuam como soldados nesta guerra e fazem o possível para conquistar sua liberdade e a liberdade para os humanos.

A Guerra Anjos vs. Anjos Caídos

Uma guerra que já dura quase quinze mil anos, entre as forças de Lúcifer e os exércitos da Cidade de Prata. Os anjos caídos originais estão em número muito menor que os anjos serafins e boa parte deles já abandonou a guerra celestial há muito tempo, em busca de melhores opções na Terra.

A maioria dos anjos que ficaram na guerra a levam muito a sério, inclusive com a idéia de um dia poder reunir todos os exércitos infernais e invadir o Paraíso. Afinal de contas, está escrito no "Apocalipse"!

Conflitos entre Sociedades Secretas

Sociedades são controladas por seres humanos e seres humanos seguem seu próprio caminho. Isso não é diferente em uma ordem mística. Os líderes de escolas e seitas podem ter inimigos e podem utilizar-se do poder e influência de seu grupo para eliminarem seus inimigos. Além disso, grande parte das escolas de Magia seguem ideologias, religiões e conceitos muito diferentes, para não dizer antagônicos e assim mesmo estão presas a um mesmo Plano Físico. Uma mistura como esta só pode resultar em conflitos.

Utilize ao máximo situações de ambiguidade, que colocuem os personagens sempre "na corda bamba", às vezes pendendo para um lado, às vezes para o outro. Grupos de Personagens com membros de ordens diferentes misturadas garantem sempre problemas deste tipo.

Conflitos entre os Mentores

Muitas vezes, os magos escolhidos para uma missão possuem mentores diferentes e eles podem ter posições contrárias, ou até mesmo serem inimigos. Contatos e aliados de um Personagem podem muito bem ser inimigos mortais de outros. Quem sabe em que calos cada um pisou?

Rivalidade entre Círculos

A maioria dos magos dos círculos mais fechados possui ciúmes de qualquer coisa que outro mago tenha que ele não possa ter maior ou melhor. Pense nos círculos Internos como um universo onde um tenta mostrar ao outro como SUAS conquistas são mais importantes do que todas as outras e como a SUA forma de enxergar o mundo é que é a correta.

Sociedades Secretas

Demônios muito poderosos geralmente atraem candidatos a usurpadores e traidores dentro de seus próprios domínios. Como no Inferno não existem coisas como "democracia" ou "direitos humanos", estes grupos costumam manter-se em sociedades secretas até reunirem forças para a revolução.

Nimbus vs. Obscuri Nimbus

Os anjos governantes da Cidade de Prata e seus irmãos negros jogam uma batalha de xadrez celestial envolvendo peças em todas as dimensões cujas regras apenas eles conhecem.

Muitos argumentam que os nimbus pouco se importam com a guerra original entre os Planos, desde que possam usá-la para seus próprios propósitos.

Velho vs. Novo

Magos mais velhos tendem a enxergar o mundo como algo extremamente rígido e cheio de normas. Na cabeça deles, guerras são imagens de barcos de madeira, guerreiros com espadas e lanças vestindo armaduras de centúrios e lançando-se uns contra os outros. A maioria dos demônios milenares nunca havia visto uma metralhadora até a chegada dos nazistas ao Inferno e muitos deles temem essa nova tecnologia que está a serviço dos humanos.

Os demônios e anjos mais novos, por sua vez, têm acesso a conhecimentos como computadores e armas de fogo, porém, falta-lhes o poder místico proveniente da idade.

Arkanun vs. Terra

Muitos dos magos de Arkanun sabem a verdade sobre a Roda dos Mundos e desejam salvar seu próprio Plano de Existência dos humanos, o que só pode ser realizado através da destruição completa da Terra.

Arkanun vs. Infernun

Imagine as criaturas que os demônios consideram perigosas demais para serem conjuradas e você vai começar a ter uma idéia do poder que estas entidades representam.

Infernun é um mundo quase inteiramente devastado. Os poucos habitantes (entidades) que ainda residem nele possuem um poder quase inimaginável e estão sempre tentando encontrar uma forma de escapar à terrível sina de ser destruído junto com seu Plano.

Por outro lado, os demônios de Infernun que conseguiram sair dali desejam que seus irmãos tenham



uma boa destruição, pois não pretendem dividir com mais ninguém o poder que conseguiram em Arkanum e na Terra.

Estes demônios tinham desesperadamente atingido a Terra, pois seu poder não é suficiente para vencer o Limbo. No Inferno, os senhores de cada círculo não querem nem ouvir a palavra Inferno, pois a chegada de qualquer entidade nova com este nível de poder certamente criaria novas variáveis no jogo celestial e muitas delas ninguém sabe ao certo quais serão os resultados.

Templários vs. Magos

A Ordem dos Cavaleiros Templários representa a instituição mais antiga de caçadores de seres sobrenaturais, em especial anjos, demônios e vampiros. Eles possuem dinheiro, recursos ilimitados e uma fé inabalável. Desde tempos imemoriais, representam o que há de mais perigoso e temido nos reinos infernais. Os templários vigiam todos os passos da sociedade e sempre investigam quando alguma coisa parece fora de ordem. Algumas ficções de templários gostam dos magos e os auxiliam em suas batalhas contra anjos e demônios, enquanto outras desejam eliminá-los: todos aqueles que lidam de alguma forma com o sobrenatural.

Os Nazistas

Os demônios entre os demônios. Os nazistas permanecem como uma constante ameaça e sempre vigiados de perto pelos anjos caídos. Com suas máquinas de guerra, seus *panzers* e

suas metralhadoras pesadas, os nazistas tornaram-se realmente um incômodo para os demônios mais velhos.

Na Terra, os magos das antigas *Thules* ainda não desistiram da tentativa de retornar os grandes exércitos nazistas para a Terra e tentar uma nova guerra de Reconquista, auxiliada pelos demônios mais perigosos do Inferno.

Ação e Aventura

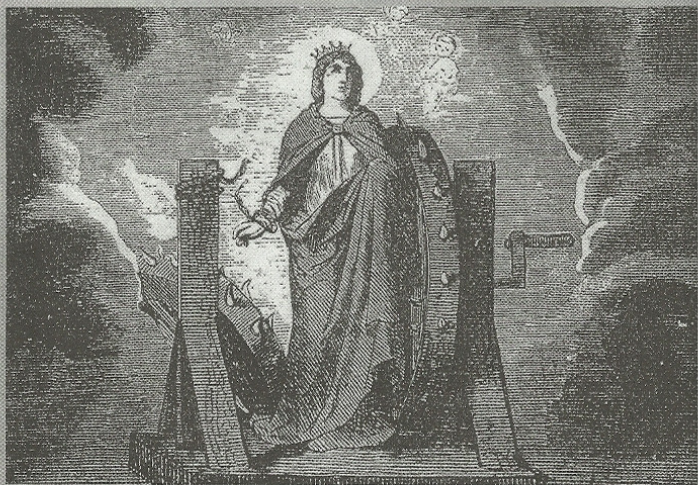
Muitos Mestres gostam de TREVAS como um RPG de Aventura ou de ficção científica, mais do que como um jogo de horror. Como um sistema genérico, TREVAS tem atendido a esses Mestres muito bem.

Então, por que não montar uma Campanha de mercenários contratados? Ou de piratas saqueadores dos portos antigos? Ou mesmo de agentes de Elite dos governos, ou Espiões americanos em plena Guerra Fria? Aventuras de arqueólogos no estilo *Indiana Jones*? Aventuras intergaláticas como em *Star Wars*? Ou ficções como *Arquians X* ou *MIB*? Misturar ação e sobrenatural certamente é uma receita inabalável e trará horas intermináveis de diversão para seu grupo.

Boa sorte em suas Aventuras...

Love is the law, Love under will.

Marcelo Del Debbio



Bibliografia

Bibliografia

- Abramelin, *The Book of Sacred Magic*, Dover, NY, 1975.
 Agrippa, C., *Fourth Book of Occult Philosophy*, várias edições.
 Alphonse, D., *A Divina Comédia*, várias edições.
 Barker, M.R., *The Book of Enoch Bindings*, MM, 1976.
 Bíblia de Jerusalém, várias edições.
 Benitez, J.J., *A rebelião de Lúifer*, Ed. Mercurio.
 Bromage, B., *The occult arts of ancient Egypt*, UK, 1953.
 Bruce, E.A.Wallis, *The Egyptian Book of the Dead*, NY, 1967.
 Bruce, E.A.Wallis, *Necronomicon*, translations, NY, 1968.
 Bruce, E.A.Wallis, *The Order of Dagon*, NY, 1966.
 Burr, J.B., *History of Curses*, McMillan, 1956.
 Cavendish, Richard, *The Black Arts*, NY, Putnam's son, 1967.
 Cipriano, São, *O Livro de Conjurações*, várias edições.
 Conway, D.J., *Magick of the Gods & Goddesses*, Llewellyn, 1997.
 Crowley, Aleister, *777 and Other Quabulistic Writings*, SW, 1986.
 Crowley, Aleister, *The Book of Thei*, Samuel Weiser, 1981.
 Dee, John, *De Hecateia Mystica*, várias edições.
 Dee, John, *Mona's Hieroglyphica*, ed. 1966.
 Enoch, O livro de Enoch, Ed. Hesus.
 Francis, Barrett, *The Magus*, Secaucus, 1980.
 Fitzgerald, Robert (tradução), *The Book*, NY, 1974.
 Fitzgerald, Robert (tradução), *The Oubli*, NY, 1961.
 FF, *O século 20*, publicações, 1999.
 Godwin, Joseph, *Mystery Religions in the Ancient World*, NY, 1981.
 Grimal, Pierre, *Dictionnaire de Mythologie Grecque et Romaine*, 1965.
 Haxel, Abdul al, *Necronomicon*, várias versões.
 Honório III, *O Livro das Conjurações*, trad. Anubis, 1988.
 Idowu, E. B., *Obi-chamara, God in Yoruba Belief*, UK, 1962.
 LaVey, Anton S., *The Satanic Bible*, Avon Books, 1969.
 LaVey, Anton S., *The Satanic Rituals*, Avon Books, 1969.
 Leon, Rabino Moses, *Sepher Ha Zohar*, século XIII.
 Levi, Eliphas, *The Book of Splendour*, UK, 1981.
 Levi, Eliphas, *The Mysteries of the Qabalah*, UK, 1981.
 Levi, Eliphas, *Transcendental Magic*, Samuel Weiser, 1981.
 McDonald, C., *Or Chiefes Secretos*, Trad. 1977.
 McGregor, S. L., *The Golden Dawn*, UK, 1988.
 Milton, John, *Paradise Lost*, várias edições.
 Nostradamus, *Oracles of Nostradamus*, 1555.
 Oates, John, *Babylon*, UK, 1979.
 Paracelsus, *Archidoxi Magica*, século XVI.
 Raimon, R. A., *O Abismo*, Ed. Fraternidade.
 Regardie, Israel, *The Golden Dawn*, Llewellyn, 1970.
 Richard, Patrick, *All Color Book of Egyptian Mythology*, NY, 1972.
 Riggan, H., *Religions of the Ancient Near East*, West Press, 1973.
 Rose, Donna, *The Magic of Spells and Curses*, McWorld, 1984.
 Salomão, *Clavícula Salomônica*, várias edições.
 Salomão, *Lexington*, NY, 1988.
 Selenection, *Daybook of Ancient Spells*, McWorld, 1983.
 Strindberg, Jan, *Brennend, the Warrior*, NY, 1970.
 Spencer, Lewis, *The History of Atlantis*, NY, 1963.
 Thorson, Edred, *A Book of Truth*, St. Paul, Llewellyn, 1991.
 Thorson, Edred, *Faithful, a Handbook of Rune Magic*, Weiser, 1984.
 Trimegistrus, Hermes, *Corpus Hermeticum*, várias edições.
 Vannoni, G., *Arzanan, A. Sazadadeh*, 1985.
 Westcott, W.W., *Sepher Yezirah*, Occult Research Press, 1981.

Sobre o Autor

Marcelo Del Debbio nasceu em 1974, sob signo de Virgo com Ascendente em Áries. Escreve profissionalmente desde os 18 anos. Conheceu a cultura celta em uma viagem de intercâmbio à Europa em 1989 e desde então tem dedicado seu tempo às suas três grandes paixões, a Magia, o RPG e a Arquitetura. Escreve regularmente para a revista DRAGÃO BRASIL e já publicou os seguintes livros: ARKANUM 1, 2° e 3° edições, GRIMÓRIO, TREVAS revista e 2° edição, GUIA DE ARMAS 1° e 2° edições, ANJOS: A CIDADE DE PRATA, DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA, GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS 1, 2° e 3° edições, VAMPIROS MITOLÓGICOS, GUIA DE ITENS MÁGICOS vol I e II, INQUISICÃO, TEMPLÁRIOS, INVASÃO 2° edição, TORMENTA 3° edição, todos eles baseados em extensa pesquisa sobre os mitos e lendas dos povos antigos.

Foi fundador e diretor Nacional da Camarilla-Associação Brasileira de Jogadores de RPG de 1993 a 1997 e representou o Brasil junto ao conselho do projeto One World by Night de 1995 a 1998. Foi um dos idealizadores do conceito de Lives Contínuas e o primeiro autor no Brasil a estudar esta nova forma de jogar RPG. Atualmente está desenvolvendo o Projeto "Brasil da Luz e das Trevas", sobre as lendas brasileiras.

Filmes recomendados

Seven, Silêncio dos Inocentes, Juvenis Bruxas, The Game, Evil Dead I a III, A Profecia I a IV, A Última Tentação de Cristo, Doctor Faustus, O Bebê de Rosemary, Warlock I e II, Hellraiser I a IV, O Sétimo Selo, As Bruxas de Eastwick e O Iluminado (ou qualquer filme do Jack Nicholson), Demônios e Inferno (do produtor Dano Argent), Ghost, Os Espíritos, Poltergeist, A Casa do Espanto, Meu sócio é o Diabo, Contos do Terror (só a 3ª história), Ligações Perigosas, O Advogado do Diabo, Anjos Rebeldes I e II, Amor Além da Vida, Gremlins I e II, Ghostbusters, A Lenda, O Exorcista, Prom Night I a IV, Carrie, Westminster, Brinca do Horizonte, Pumpkinhead, Candyman, O Rapto do Menino Dourado, Spawn, Intrigo do Estado, Swordfish, Matrix, Sociedade Secreta, De Olhos Bem Fechados, O Dom da Premonição.

Créditos das Ilustrações

Agrippa (pg 5, 177), Dan X. Solo (pg 206), Selo de Salomão - tradicional (pg 74), Tetragramaton - tradicional (pg 36), John Leighton (pg 73, 77), Witches Brewing - Ulrich Molitor (pg 143), Evandro Gregório (pg 9, 17, 25, 29, 33, 45, 47, 53, 55, 57, 63, 65, 67, 69, 85, 179, 181, 183), Joe Prado (165, 188, 189), Cristiano Rodrigo (pg 101), Nostradamus (pg 79, 105), Silvio Compagnoni (pg 75, 169), Athanasius Kircher (pg 99), the Grey Grimoire - Mike Nydal (pg 111, 113, 115, 117, 119, 121, 123, 127, 129, 131), Cybele - John Clark Ridpath (pg 147), Odhinn - Thomas Bulfinch (pg 161), Quetzcoatl (pg 159), Fotos - Marcelo Del Debbio (pg 191, 193, 202), Diagram of Planes (pg 205), FBI - Internet (pg 170), Clemens Jockle (pg 11, 15, 19, 23, 27, 81, 103).

Outras Publicações

Guia de Itens Mágicos vol.1 e vol.2



Os aguardados livros sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saíram! Este Guia traz para você cerca de 500 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os Jogadores) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu Personagem está carregando.

Guia de Armas 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 dados 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, machados, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!



Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu Personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON (Arkantur, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros Mitológicos); GURPS; Shadowrun; Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago).

Invasão 2ª Edição

Todas as histórias de conspiração que você já leu ou ouviu são verdadeiras.

Agências secretas infiltradas no governo de diversos países estão empenhadas em esconder a verdade da população. Acordos com aliens foram feitos em benefício dessas agências, acobertando a guerra entre duas raças alienígenas.

INVASÃO traz regras para criação de Personagens agentes do FBI (incluindo US Marshalls, Arquivos e DEA), Projeto Majestic-12, NORAD/UFO Team (grupo militar secreto envolvendo equipes com poderes paranormais), Umbra Dominu (ação moderna dos cavaleiros templários que empregam alta tecnologia), MiB (Homens do Preto) e Independentes (ufólogos, repórteres, experts e hackers) que sempre acabam envolvidos nestes casos.



Inimigo Natural

Em 1976, as sondas Viking I e II pousaram em Marte. Os cientistas disseram que não haviam formas de vida, mas era uma grande mentira. Com o estudo do DNA dos vírus encontrados em Marte, os cientistas do NORAD foram capazes de duplicar duas das mais perigosas criaturas que já pisaram o sistema solar, as raças inimigas Phobos e Demios.

Verdadeiros demônios superpoderosos, estas criaturas conseguiram escapar dos laboratórios e infectar outras pessoas, criando uma raça de híbridos humanos-alienígenas que ameaçam a segurança da humanidade. Para contê-los, o exército americano autorizou a criação de uma equipe especial chamada Equipe Ares, composta de agentes muito bem equipados e voluntários que receberam doses menores dos próprios vírus Phobos e Demios, tornando-a eles poderes semelhantes (embora mais fracos) que os monstros que irão caçar.



Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPCs: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos catalisadores; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recipere**, 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.

Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempos, para serem utilizados como NPCs ou idéias para Aventuras.

Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paradiso 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 grenulins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.



Arkannu 3ª Edição

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkannu é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguiu e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos amedrontados e abadias ocultas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkannu traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em *TORMENTA*), novos Rituais e exemplos de Magias, Odeus e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, injos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

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 babilônios resultado da combinação do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamiai**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licão, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros malditos 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 Tepes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Imadade Rubra ressurge após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções.

Primeiro romance ambientado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Com empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente.

Baseado no livro *TREVAS*.

Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feitiçeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. **INQUISIÇÃO** traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grímórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores.

Além disto, **INQUISIÇÃO** inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FE e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.



Templários

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

TEMPLÁRIOS traz regras para criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (renascentes da Távola Redonda), **Cavaleiros**

italicos (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de PE e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.



Grímório

Um Grímório é um livro de Magia. Também chamado Livro das Sombras ou Livro das Trevas, o Grímório é o livro sagrado de um mago, onde ele faz suas anotações e descobertas, suas invenções e suas pesquisas de Rituais e feitiços.

GRIMÓRIO traz regras completas de Magia (para anjos, demônios e vampiros inclusive), baseadas nas raízes da verdadeira magia cabalística utilizada por alquimistas e feitiçeiros durante a Idade Média. Regras completas para Personagens arcanímagos, incluindo as modificações no corpo e no espírito do feitiçeiro e mais de 300 Rituais, incluindo Rituais extraídos da *Clavicula Salomonica*, *Libro Vermelho de Eliphris*, *Breviário de Nostrodamus*, *Libro de São Cipriano*, *Book of Tibetan Binding* e o famoso *Necronomicon*, que podem ser utilizados pelos Personagens. Por ser um livro quase completamente descritivo, **GRIMÓRIO** também pode ser usado em conjunto com qualquer RPG cujo tema envolva Magia ou feitiçaria.



Spiritum, o Reino dos Mortos

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Efêreos e Astrais, suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, **SPIRITUM** traz regras para criação de Personagens Fantasmagóricos (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Mediums (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbrai (escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephálios (filhos de anjos e humanas).



Arcádia

Um RPG de fantasia totalmente baseado na mitologia grega e medieval.

Conheça os Reinos da Velha Arcádia, lar dos centauros, ninfas, ciclopes e faunos, além dos habitantes desta antiga terra banida por Zeus. Conheça Academe, lar dos filósofos e poetas, Estímanto, terra ameaçada por um terrível javali e outros monstros enviados pela deusa Hera, Calidón, terra das Amazonas, Pegeu, a fronteira entre a Terra e o Hades e Ardemnes, terra onde viveu o famoso herói Hércules. Conheça os Argonautas, Circe, Jasão, o Cervo a Tróia, os Doze Trabalhos de Hércules e diversos outros monstros e criaturas da Mitologia antiga.

Conheça também a Nova Arcádia, lar do Rei Oberon e da Rainha Titânia, descrito por Shakespeare como a terra dos elfos, duendes e gnomos; Avalon, terra das fadas e das lendas celtas e arturianas; Elfhelm, a terra dos elfos escandinavos e finalmente Helazeev, terra dos malignos elfos negros.



Tormenta

Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton!

A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a terceira edição de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil. Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores.

Aqui você encontrará todas as aventuras, mapas, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista **DRAGÃO BRASIL**, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta 3ª edição** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

Com tudo isso, não é de se estranhar que **Tormenta 3ª edição** possua agora 288 páginas, o que o torna o **MAIOR** livro de RPG já escrito por brasileiros. Sem dúvida, um marco na história do RPG.



Guia de Monstros de Arton

Um dos mais completos manuais de monstros já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arton contém mais de 300 criaturas, com desenhos, Atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPGs Medievais.

Inclui desde Ores, Gnolls, Goblins e Ogres até os terríveis Dragões, passando por zumbis, espectros, escorpões gigantes, lúrpas, unicórnios, manticores, serpentes gigantes, trolls e centenas de outras criaturas.

O GUIA possui criaturas provenientes das lendas de Arton, criadas e desenvolvidas pelos Autores de **TORMENTA**.

Lua dos Dragões

Um dos mais antigos e favoritos temas da ficção científica: que aconteceria se os dinossauros não tivessem sido extintos? Se fossem eles e não os macacos, os precursores da espécie humana? Que tipo de criaturas dominariam o nosso mundo hoje?

LUA DOS DRAGÕES fala sobre um lugar assim. Não a Terra, mas o satélite natural de um planeta distante — como as luas de Júpiter, onde especula-se que possa existir ou ter existido vida. Um mundo primitivo, de selva e feras, de luta pela sobrevivência. Um mundo onde tribos de homens-dragões tentam evoluir rumo a uma legítima civilização.

LUA DOS DRAGÕES é o romance original que inspirou a belíssima e premiada mini-série em quadrinhos de André Vazquez e a origem de toda a estrutura de continente de Galrasia, em **TORMENTA**.



Guia de Monstros de Arkanun

Um dos mais completos manuais de criaturas mitológicas já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arkanun contém mais de 300 criaturas, com desenhos, Atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPGs Medievais, especialmente Arkanun.

Inclui desde fadas, duendes, bruxas, espectros até os mais temidos demônios do Inferno, passando por criaturas das lendas gregas, romanas, nórdicas, egípcias, brasileiras além dos seres de Arkanun e Infernum.

Divisória do Mestre

A **DIVISÓRIA DO MESTRE**, possui as principais tabelas utilizadas no Sistema Daemon (podendo ser usada com **TORMENTA**, **Arkanun**, **Invasão**, **Anjos**, **Demônios**, **Vampiros**, **Templários** e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

CORAÇÕES NEGROS, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para **TREVAS**, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários.

Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuação neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.



Grimório

TREVAS

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

Nome _____

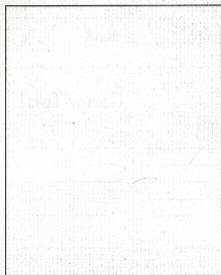
Formas e Caminhos _____

Fetiches _____

Descrição _____

TREVAS

Background



Sociedade Secreta: _____ Grau: _____

Cabala: _____ Mentor: _____

Aliados na Sociedade: _____

Magias

Formas

Entender ()

Criar ()

Controlar ()

Caminhos

Fogo () Plantas ()

Água () Animais ()

Terra () Humanos ()

Air () Spiritum ()

Luz () Arkanun ()

Trevas () Metamaga ()

Aliados e Contatos

Inimigos Conhecidos

Equipamentos (carregado)

Fetiches

Equipamentos (possuído)

Experiência

TREVAS

Nome _____

Classe Social / Profissão _____ Nível _____

Data de Nascimento _____ Local de Nascimento _____

Sexo _____ Altura _____ Peso _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Idiomas _____ Religião _____

Atributos	Valor / Mod / %
Constituição (CON)	____ / ____ / ____
Força (FR)	____ / ____ / ____
Destreza (DEX)	____ / ____ / ____
Agilidade (AGI)	____ / ____ / ____
Inteligência (INT)	____ / ____ / ____
Força de Vontade (WILL)	____ / ____ / ____
Percepção (PER)	____ / ____ / ____
Carisma (CAR)	____ / ____ / ____



Pontos
de Vida



Índice
de Proteção



Iniciativa



Pontos
Heróicos



Pontos
de Fé



Pontos
de Magia

Armadura: _____

Perícias com Armas (Dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	____	____	____
_____	____	____	____
_____	____	____	____
_____	____	____	____
_____	____	____	____
_____	____	____	____

Aprimoramentos

Custo

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias

Ciências

Herbalismo (0)	____ / ____
História (0)	____ / ____
Teologia (0)	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

Ciências Proibidas

Alquimia (0)	____ / ____
Astrologia (0)	____ / ____
Ocultismo (0)	____ / ____
Rituais (0)	____ / ____
Teoria da Magia (0)	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

Disfarces (0)

Etiqueta (CAR)	____ / ____
Furtividade (AGI)	____ / ____
Heráldica (INT)	____ / ____
Idiomas	____ / ____

Idioma Nativo (30)	____ / ____
Linguagem Secreta (0)	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

Manipulação

Barganha (CAR)	____ / ____
Empatia (CAR)	____ / ____
Interrogatório (INT)	____ / ____
Intimidação (WILL)	____ / ____
Liderança (CAR)	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

Pesquisa / Investigação (PER)

Rastreo (PER)	____ / ____
Sobrevivência (INT)	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

Gasto/Total

Orbe de Marte

Spiritum

Paradisia

Son

Edhen

Terra

Arcadia

Luna







O Horror da Idade das Trevas não terminou.
Você quer saber toda a verdade?
Quem são os Mestres Secretos,
que manipulam a realidade desde o início dos tempos?
Quais as verdadeiras raízes da Magia Cabalística,
governada por Anjos e Demônios?
Saiba até que ponto ELES influenciam a sua vida...
Seja um Investigador do Desconhecido.
TREVAS traz as respostas para todas essas perguntas.
Há apenas um pequeno problema:
Se você ler este livro, nós teremos de matá-lo depois...

ISBN 85-87013-26-2



9 788587 013262

Daemon
Editora