

Inquisiçāo



MARCELO DEL DEBBIO

INQUISIÇÃO

Marcelo Del Debbio

1ª Edição - abril/2.000

1ª Edição - 2ª impressão - julho/2.001

Daemon Editora

Av. Horácio Lafer, 160 sala 3

Itaim Bibi - São Paulo, SP

Fax (011) 3675-1860

email: daemon@daemon.com.br

<http://www.daemon.com.br>

INQUISIÇÃO

Criação: Marcelo Del Debbio

Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel

Revisão: Ana Flora Schlindwein.



Capa: Evandro gregório

Arte: House of Arts, Flávio Correia

Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express.

Impresso por: Gráfica Melhoramentos.

Agradecimentos

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

Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br

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

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

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

Se eu avançar, sigam-me.

Se eu cair, vinguem-me.

Se eu recuar, matem-me!

- Brinde celebrado pelos Inquisidores

Durante a Idade Média, a Igreja foi, sem dúvida nenhuma, a maior e mais importante entidade do mundo conhecido. Com a sagrada missão de levar a Fé Divina a todos os recantos do *Axis Mundi*, os Inquisidores enfrentaram todo tipo de ameaças e perigos, desde a bruxaria demoníaca das feiticeiras espanholas até os bárbaros vindos do extremo norte gelado.

Combateram demônios árabes e cabalistas judeus, soldados otomanos na Espanha e hereges no sul da França. Participaram de guerras políticas entre Avignon e Roma, que enfraqueciam a Igreja com disputas internas.

A Inquisição também levou a Palavra de Deus onde esta ainda era desconhecida e trouxe a esperança para aqueles afetados pela grande Peste Negra.

Agora eles precisam de você.



Papa:

"Irmãos e irmãs, supliquemos com confiança a Deus nosso Pai, misericordioso e compassivo, pequeno na ira e grande no amor e na fidelidade, que aceite o arrependimento de seu povo, que confessa humildemente suas próprias culpas e pede por misericórdia."

(Todos rezam em silêncio.)

1. Confissão dos pecados em geral.

Representante da Cúria romana:

"Oremos para que nossa confissão e nosso arrependimento estejam inspirados no Espírito Santo, nossa dor seja consciente e profunda e, considerando com humildade as culpas do passado em uma autêntica "purificação da memória", sigamos um caminho de verdadeira conversão."

(Oração em silêncio.)

Papa:

"Senhor Deus, sua Igreja peregrina, santificada sempre por Ti com o sangue de seu filho, acolhe em seu seio em cada época a novos membros que lutam por sua santidade e a outros que, com desobediência a Ti, contradizem a fé professada no Santo Evangelho. Tu, que permaneces fiel mesmo quando nós Te somos infiéis, perdoa nossas culpas e nos concede ser, entre os homens autênticos, testemunhos Teus. Por Cristo nosso Senhor."

"Amém."

2. Confissão das culpas no serviço da verdade:

Representante da Cúria romana:

"Oremos para que cada um de nós, reconhecendo que também os homens da Igreja, em nome da fé e da moral, tenham recorrido às vezes a métodos não evangélicos em seu justo dever de defender a verdade, imitem ao Senhor Jesus, manso e humilde de coração."

(Oração em silêncio)

Papa:

"Senhor, Deus de todos os homens, em algumas épocas da história os cristãos às vezes agiram com métodos de intolerância e não seguiram o mandamento do amor, desfigurando assim o rosto da Igreja, Tua Esposa. Tem misericórdia de seus filhos pecadores e aceita nosso propósito de buscar e promover a verdade na doçura da caridade, conscientes de que a verdade só se impõe com a força da própria verdade. Por Cristo nosso Senhor."

"Amém."

(...)

Oração final.

Papa:

"Ó Pai misericordioso, Teu Filho, Jesus Cristo, juiz de vivos e mortos, na humildade de sua primeira vinda, resgatou a humanidade do pecado e, em Seu retorno glorioso, pedirá contas de todas as culpas: concede Tua misericórdia e Teu perdão dos pecados a nossos pais, a nossos irmãos e a nós, Teus servos, que, impulsionados pelo Espírito Santo, possamos voltar a Ti arrependidos de todo o coração. Por Cristo Nosso Senhor."

"Amém."

(O papa abraça e beija o crucifixo.)



Brancos, Ocidentais e...Cristãos

No dia 08 de março dos 2000 anos do nascimento de Nosso Senhor Jesus Cristo, o Papa João Paulo II anunciou para um mundo completamente atônito e surpreso, o documento intitulado "Memória e Reconciliação: a Igreja e as Culpas do Passado." O documento de 90 páginas, apresentava um pedido formal e público de perdão pelos pecados cometidos pela Igreja nos 2 milênios de sua existência. Entre os mais graves pecados citados pelo documento e pelo Papa em sua declaração na Praça de São Pedro, encontrava-se uma vasta menção sobre os "pecados cometidos a serviço da verdade: a intolerância com os dissidentes e guerras religiosas, o que compreende os horrores da Inquisição e as chacinas das Cruzadas.

Historiadores, estudiosos e palpiteiros de todo o mundo prepararam suas canetas e mãos à obra em vastas análises sobre o acontecimento. Tolerantes consigo mesmos, habitual do ser humano, suas abordagens e análises concluíram que "os erros do passado não podem ser julgados pelos olhos do presente", ou ainda que "a Igreja não errou mais do que outras instituições ligadas ao andamento da História", sem mencionar os que concluíram que "os rumos tomados pelos acontecimentos à luz de tal época refletem a sua realidade e só podem ser analisados dentro dela".

De posições tão científicas, tão profundas e tão...cristãs, ninguém duvida. E que a análise dos fatos não pode ser feita com olhos presentes, também não. Mas e o bom senso? Onde fica? Ou acaso ele também é um privilégio do presente?

Isso sabemos que não. O bom senso existe desde que o homem analisou os riscos, vantagens e desvantagens ao caçar seu primeiro mamute, muitas vezes maior que ele. Existe desde que Moisés lutou contra a escravidão no Egito, porque o bom senso diz que a liberdade é melhor. Existe desde que os conterrâneos de Alexandre o Grande ficaram revoltados com a barbárie executada pelos soldados do Rei ao invadirem a cidade de Persépolis, saqueando seus templos e palácios, estuprando as mulheres e chacinando velhos e crianças, tudo com o consentimento do homem que pretendia ser o elemento civilizante do mundo. César não ficou feliz ao derrotar Pompeu numa guerra civil e Suetônio reconheceu os aspectos infames dos governos imperiais romanos, porque o bom senso dizia que matar pessoas inocentes nas arenas, estuprar crianças e incendiar a maior cidade do

mundo não era correto. A própria Igreja reconheceu em seus documentos, com muito bom senso aliás, que as torturas a que os mártires cristãos foram submetidos pelos pagãos romanos eram terríveis e que os peregrinos cristãos serem assaltados no caminho para Jerusalém era tão revoltante a ponto de ser digno de uma cruzada! Então onde estava o bom senso para com a vida humana, um ensinamento bem cristão, durante os 2.000 anos de história cristã?

A pergunta é pertinente tendo em vista que em dois milênios de cristianismo, uma religião dita pacífica, piedosa e conciliadora, tivemos o maior registro de atrocidades de todas as épocas. O que nos leva a uma outra análise. Será que a culpa é da Inquisição? Ou das Cruzadas? É interessante notar como a História rotula instituições, fatos e acontecimentos como culpados. Eles tem nomes difíceis e datas precisas e marcantes, mas na verdade, como julgar a Inquisição? Qual deve ser sua sentença? Alguém já conseguiu confinar a Inquisição em cárcere privado? Numa cela comum de presídio qualquer ou será melhor num de segurança máxima? Ela deve dividir cela com as Cruzadas ou com o Holocausto?

Dando nome aos acontecimentos terríveis da História, ao identificá-los como movimentos, estamos na verdade dissipando a idéia da culpa humana. Esquecendo-nos que por trás dos movimentos eram mãos humanas que assinavam condenações, autorizavam guerras, cortavam cabeças. Não são as instituições que são ruins, são os homens que as controlam. Mesmo a Inquisição foi criada com um intuito sincero e verdadeiro. Ela deveria ser o órgão que defenderia a fé cristã de distorções e de cismas a exemplo do grande Cisma do Oriente. Instituída em 1223 pelo Papa Gregório IX, a Inquisição fora criada no ano de 1184 pelo Concílio de Verona, alguns anos antes da IV cruzada. Talvez a pergunta que devamos nos fazer seja: "- Quem está por trás de tudo isso?"

O medo da resposta é que nos mantém calados. A resposta de que o homem branco, europeu e cristão é o maior de todos os culpados. E não só pela Inquisição. Nesses exatos 2.000 anos de nossa História, distorcemos a verdade de nossa religião e os ensinamentos de nossos sábios. A prova disso é a praga em que nos tornamos. Matamos milhares de muçulmanos e judeus durante as Cruzadas, além de mui-

tos de nossos contrerrâneos cristãos. O saldo dessas expedições: a adoção do conceito de *jihad* pelos islâmicos, a guerra santa que faz vítimas até hoje no mundo. Foram nossas Cruzadas o estopim.

Depois veio a Inquisição. Milhares foram lançados na fogueira, enforcados e empalados, afogados e torturados das mais vis maneiras e com requintes de crueldade. A Igreja deu carta branca para que reis e príncipes como Isabel de Castela, César Bórgia, Filipe o Belo e Vlad Dracula trucidassem seus próprios súditos. Milhares de judeus, muçulmanos, supostos heréticos, sábios e cientistas arderam nas chamas da Inquisição. O saldo: ao menos 100 anos de atraso tecnológico e milhares de vidas martirizadas.

Como se tudo isso não bastasse, *pogrons** pulularam pela Europa toda nesses 2.000 anos. Na Rússia de Nicolau II ** ainda existiam pogrons.

Como bons representantes de nossos antepassados e honrando suas memórias e tradições, nós, os descendentes de brancos, europeus e cristãos, reproduzimos nas Américas as mesmas situações.

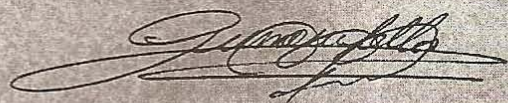
Durante as Grandes Navegações e os Descobrimientos, eliminamos sistematicamente populações indígenas da Austrália, da América do Sul e da América do Norte. Dizíamos os astecas e os incas, escravizamos os negros da África e os índios das Américas, acabamos com suas vidas e com suas culturas. Nossos navios ainda aportaram em terras distantes e novamente não deixamos que nosso instinto para a barbárie passasse despercebido. Bombardeamos os portos japoneses para que eles se "abrissem para o mundo", humilhamos e escravizamos os hindus e chineses, povos com uma tradição e civilizações muito mais antigas do que qualquer europeu pudesse imaginar. Já não éramos uma praga européia, agora nos tornávamos uma praga ocidental.

Profanamos heranças culturais que não nos pertenciam. Pichamos em paredes de graciosos e magníficos templos egípcios toscas e mau feitas cruzes cristãs, destruimos templos romanos e gregos para construir nossas igrejas, saqueamos o Coliseu e milhares de outras obras de arte para construirmos o Vaticano.

Os efeitos de nosso gênio "empreendedor" não passaram despercebidos no último século do II milênio, pelo contrário, reafirmamos com "honra" nossa condição de brancos, europeus ou seus descendentes e cristãos. Desestruturamos com nossa economia as sociedades asiáticas, africanas e árabes para ser mais

fácil controlá-las. Levamos a cabo duas guerras mundiais e a morte de 6 milhões de judeus no que seria o maior de todos os pogrons, o holocausto. Surpreendemos o mundo com duas bombas atômicas sobre um país já derrotado. Temos ainda do que nos orgulhar, afinal, não nos esqueçamos da guerra da Coréia, do Vietnã, do Golfo Pérsico, das atrocidades do comunismo e da guerra fria, do muro de Berlim que dividiu um povo, famílias e amigos, do Apartheid e da Ku Klux Klan.

Não contentes, ainda criamos nossos próprios fantasmas sociais. Com nosso sistema financeiro, nossa religião e morais sociais, mantemos à margem da sociedade em gigantescas favelas, sem a menor condição de vida, uma massa sem fim de pardos e negros, descendentes de nossos escravos trazidos amontoados em porões de navios, sem conseguirem se comunicarem uns com os outros, viajando contra sua vontade para uma terra distante e desconhecida, e ainda hoje lutando por sua liberdade. Criamos os nazistas, os fascistas e os neonazistas, os skinheads e os grupos de extermínio. Milhões morrem de fome em vastas regiões do globo em nome de uma política econômica que visa a grandeza de alguns países baseada na riqueza natural, na pobreza e na ignorância de seus povos. O preconceito e a segregação espalham-se num mundo que mergulha no III milênio com as mesmas dúvidas de quando mergulhou no II. A Inquisição é apenas parte do nosso quebra-cabeça. Com seus rituais, seu cerimonial e suas crenças, esse episódio nos fascina, intriga e revolta com a violência de suas atitudes e de sua fé, muitas vezes sincera, inúmeras vezes corrupta. Um acontecimento romântico, parafraseando meus colegas historiadores, um "episódio histórico" que ergue questões sérias e que leva a discussões infundáveis, como esta própria. Mas afinal de contas, não precisamos nos preocupar. No terceiro milênio, daremos um jeito de mostrarmos novamente ao mundo, como somos brancos, ocidentais e tão...cristãos.



Gerson Mella Filho
Historiador

* pogrons - invasões dos guetos judeus pela população da cidade, provocando saques e matanças generalizadas. Na maioria das vezes os pogrons estavam ligados a falsas acusações de furto, estupro ou heresia. Chegaram a ocorrer até porque os judeus eram menos propensos a pegarem a peste, graças a suas leis de higiene. Os cristãos, acreditavam então que a peste era uma praga judaica lançada sobre suas cidades e muitos pogrons ocorreram nos séculos XIV e XV por esse motivo. Muitas vezes os pogrons aconteciam pelo simples fato dos judeus serem judeus.

** Nicolau II - Czar da Rússia até a Revolução de 1917. Durante seu governo, alguns pogrons foram registrados.

Criação de Personagem

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

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

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

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

1. Escolha uma história

Para exemplificar a criação de Personagens, escolhemos a história de Thiago de Castella, um Inquisidor nascido em 1302, na Espanha, que auxiliou a Igreja contra as Brujas e outros Demônios, na região de Barcelona e Toledo.

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

Sem família, Thiago vagou pela Espanha durante alguns anos, até que foi acolhido em um mosteiro na região central. Seu ódio por Bruxos foi esculpido pelo pároco local e aos 18 anos Thiago entrou para as filas dos Inquisidores como um dos líderes de seu grupo.

Destacou-se como caçador de Feiticeiros, em especial os Bruxos muçulmanos adoradores do fogo, e principalmente a deusa das trevas, Luvithy.

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

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

História :

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

Amigos

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

Objetivos / Motivação :

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

Personalidade :

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

Aparência :

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

Atitude :

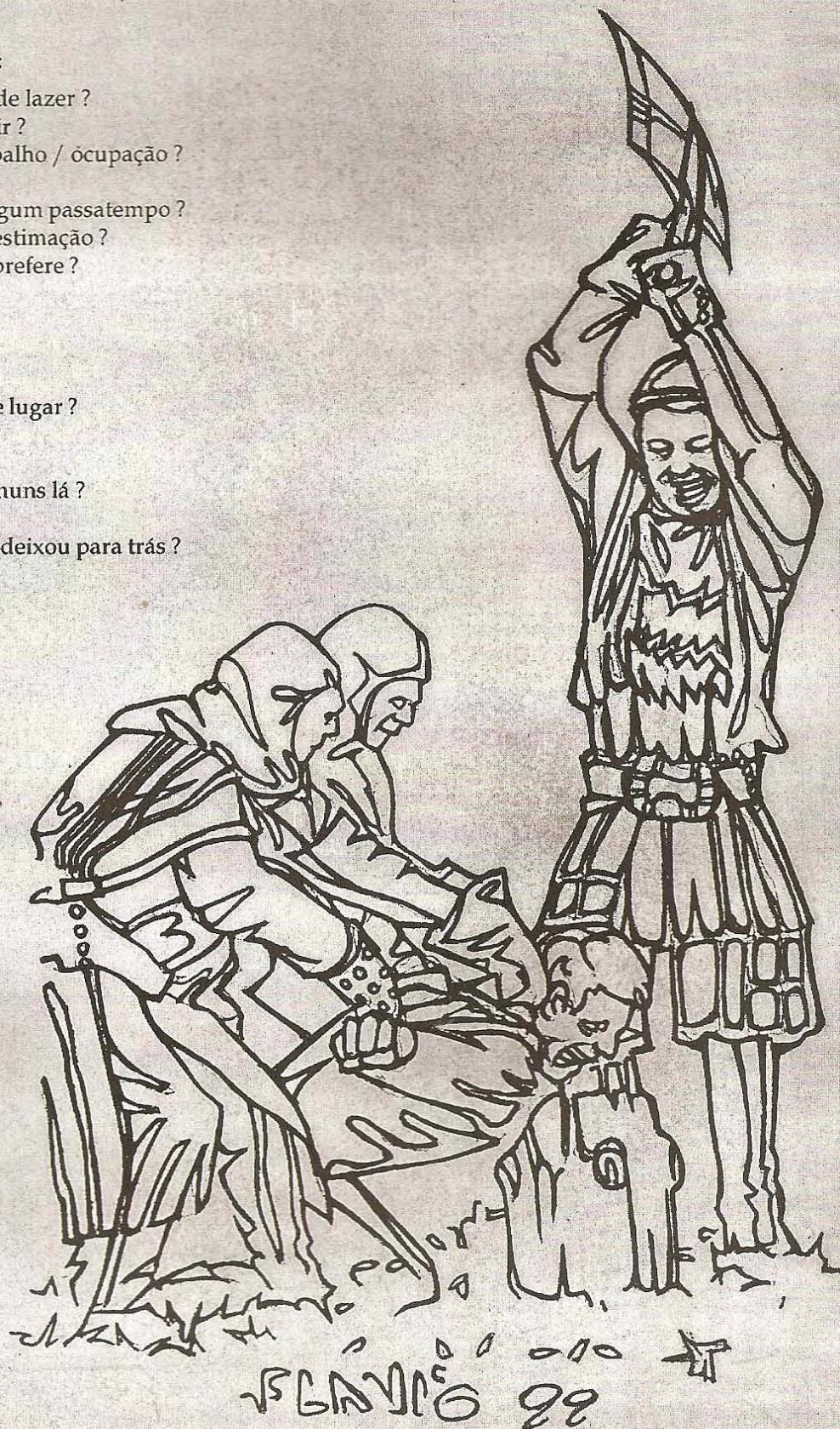
1. Qual é a atitude dele em relação ao mundo ?
2. E com relação às outras pessoas?
3. Ele tem atitudes diferenciadas para determinados grupos de pessoas ou profissionais?
4. Como ele encara o sobrenatural?
5. Qual sua visão de Deus?

Gostos e preferências :

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

Ambiente :

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



2. Verifique detalhes da história.

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

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

Thiago conheceu seus três maiores amigos na Igreja: padre Johnathan, o Exorcista, e dois Gladius Dei chamados Sebastian e Jules. Foram seus colegas de quarto em um mosteiro nas proximidades de Córdoba e participaram juntos dos primeiros treinamentos da Santa Inquisição.

Johnathan era nascido na Bretanha, filho de mercadores que faziam o trajeto de Londres até Veneza, passando pelo grandioso porto de Antuérpia. Foram atacados durante uma de suas travessias por criaturas translúcidas saídas do interior das florestas, semelhantes a espíritos raivosos. Toda a expedição foi despedaçada pelas criaturas, com exceção de Johnathan, que conseguiu escapar atirando-se de um penhasco. O garoto foi encontrado por padres que faziam o mesmo trajeto dois dias depois e foi recolhido ao monastério.

Sebastian e Jules são irmãos, filhos de um poderoso senhor de um pequeno feudo próximo a Andaluzia, e foram enviados para a Igreja na adolescência para tornarem-se cardeais e trazer mais riqueza e poder para sua família. Ao invés disto, os irmãos adquiriram gosto pela Aventura e juntaram-se ao exército da Igreja, tornando-se soldados da Inquisição.

Os quatro amigos tornaram-se um grupo inseparável. Junto a outros três soldados da Inquisição, Mathias, Roderick e Dalambert, formam uma das equipes responsáveis pela região sul da Espanha, encarregada de viajar entre os diversos mosteiros e vilarejos aplicando a justiça divina.

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

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na Ficha de Personagem nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade).

Thiago de Castella, homem, nascido em Barci, Inquisidor de 1º Nível, 1,76m, 72kg, 21 anos.

4. Escolha seus Atributos

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

O máximo de pontos que um Atributo pode ter na Criação do Personagem é 18, e o mínimo 5. Mais tarde você poderá aumentar estes valores com experiência.

Dessa forma, um Personagem pode ultrapassar 18 pontos, chegando a até 24 pontos, em alguns casos (limite humano dos Atributos).

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

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

*Thiago possui um bom porte físico, embora seja um pouco desajeitado. É inteligente, teimoso e muito carismático. Li-
geiramente preguiçoso, era conhecido por seus amigos como o mais distraído do grupo. Thiago possui 101 pontos para dividir e escolhemos dividi-los da seguinte maneira:*

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	15	-	60%
Força	14	-	56%
Destreza	11	-	44%
Agilidade	11	-	44%
Inteligência	16	-	64%
Força de Vontade	10	-	40%
Carisma	14	-	56%
Percepção	10	-	40%
Total	101		

5. Classe e Perícias

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

$$\text{Pontos de Perícia} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT} \\ (\text{até um máximo de 500 pontos})$$

Thiago possui 21 anos de idade, e INT 16. Ele possui, então, 290 pontos para gastar.

Como escolhemos para ele a Classe de Inquisidor, no Kit *Inquisidor Espanhol*, gastaremos 200 Pontos com as Perícias pré-selecionadas (relativas à sua vocação), e podemos gastar ainda 90 pontos em outras Perícias, para lapidar melhor o Personagem.

Estas são as Perícias de Thiago de Castella:

Conseguidas pelo Kit (200): Religião 50%, Latim 30%, Ler e Escrever (língua natal) 30%, Ler e Escrever (Latim) 20%, Ocultismo 30%, Alquimia 20%, Demônios 40%, Liderança 30%, Tortura 20%, Interrogatório 30%.

Lapidando o Personagem (90): Negociação 20%, Espada Curta 20/20, Artesanato 20%, Pesquisa 10%.

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

Desta maneira, a ficha final de Thiago fica assim:

Perícias

Nome	Atributo	Gasto	Final
Alquimia	-	20	20%
Artesanato	DEX	20	31%
Demônios	-	40	40%
Doutrina Religiosa	-	50	50%
Interrogatório	INT	30	46%
Latim	-	30	30%
Ler e Escrever (Latim)	15	20	35%
Ler e Escrever (Espanhol)	30	30	60%
Liderança	CAR	30	44%
Negociação	CAR	20	34%
Ocultismo	-	30	30%
Pesquisa	Per	10	20%
Tortura	INT	20	36%

Perícias com Armas

Briga	DEX/DEX	0/0	16/16
Espada Curta	DEX/DEX	20/20	31/31

6. Pontos de Aprimoramento

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

É claro que você ainda deverá fazer algumas modificações na ficha do Personagem, mas serão poucas.

Podem ser utilizados Aprimoramentos dos jogos da DAEMON EDITORA, desde que condizentes com a época em que a Campanha se situa (nada de armas de fogo para a Idade Média!).

TODOS os Aprimoramentos devem ser aprovados pelo Mestre. Novos Aprimoramentos podem ser criados, mas ainda assim precisarão da aprovação do Mestre.

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

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

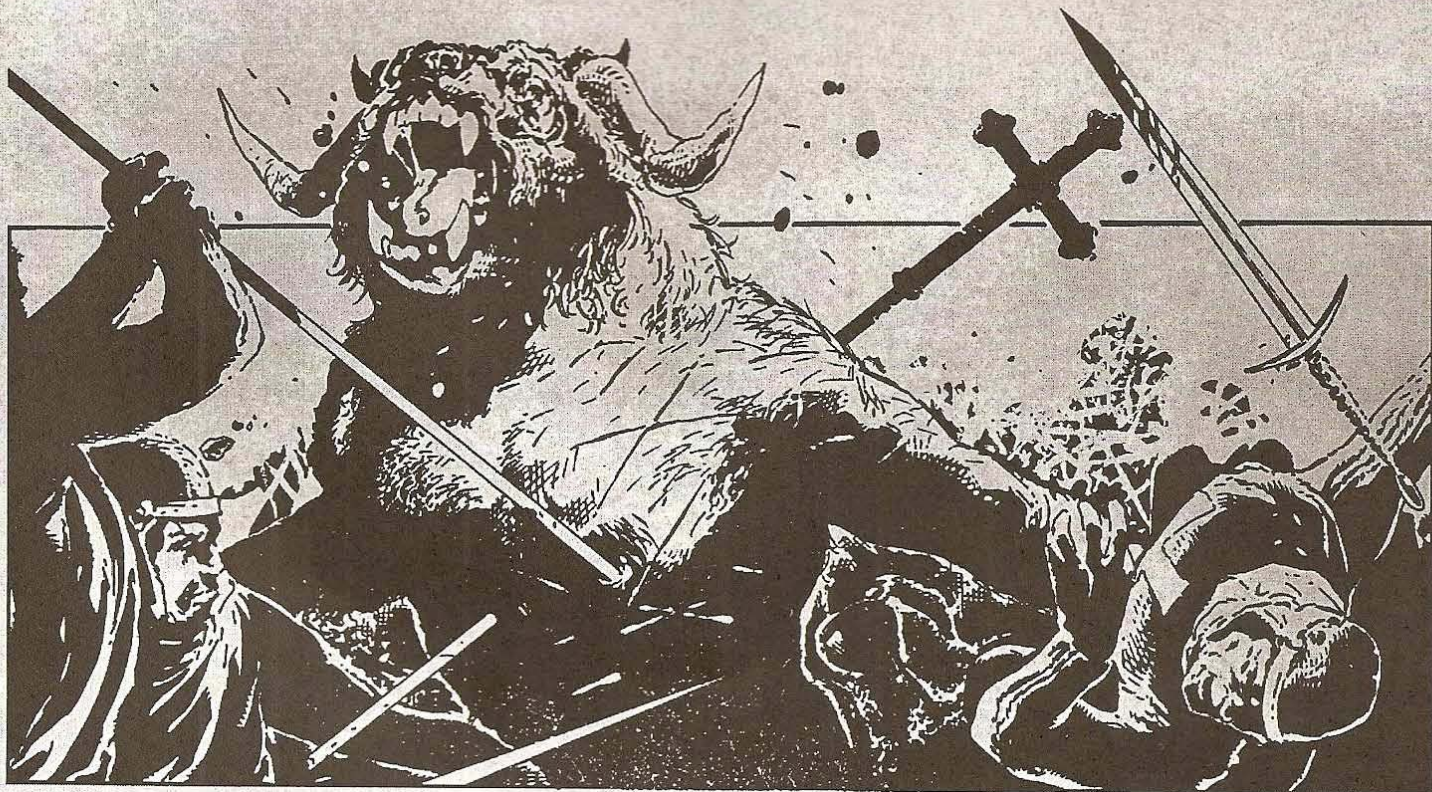
Estes são os Aprimoramentos de Thiago:

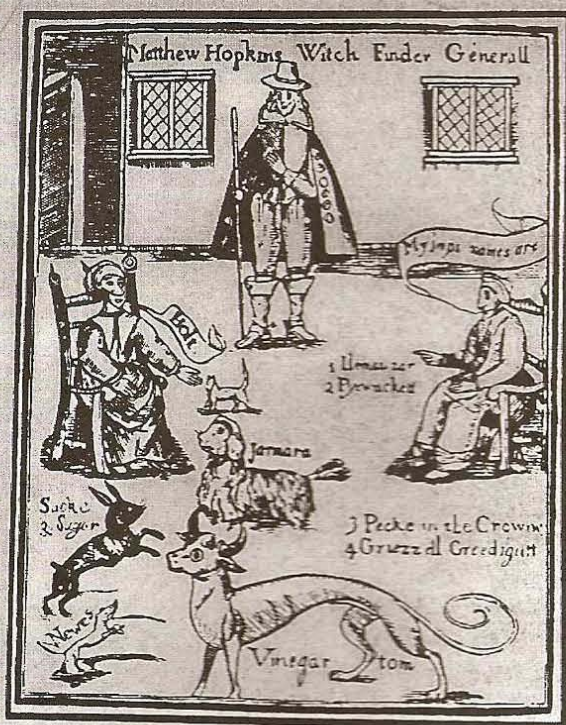
Conseguidos pelo Kit: Thiago é um *Inquisidor Espanhol* (2 pontos), o que lhe dá direito a *Contatos 3* e *Recursos 1*.

Lapidando o Personagem:

Thiago possui uma torre, próxima à cidade de Córdoba, com uma biblioteca pequena, herdados de seus parentes falecidos (ARKANUN, 1 ponto).

Thiago possui um *Anjo da Guarda* (TREVAS, 2 pontos), o espírito de seu pai, assassinado em um incêndio criminoso, tornou-se um *Anjo Corpore* (um *Anjo da Guarda*) e voltou à Terra para auxiliar o filho. O pai de Castella aparece em mo-





mentos de maior perigo, ou quando o filho necessita de ajuda, mas nunca se revelou a ele, agindo sempre de maneira discreta. Thiago sabe que existe alguém que o protege, pois já viu vultos angelicais durante algumas batalhas com Feiticeiros e, dentro de seu coração, sabia que aquele vulto era alguém querido.

O pai de Thiago é um NPC, ou seja, é um Personagem controlado pelo Mestre.

7. Calcule os Pontos de Vida

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

No nosso caso, Thiago possui 15 e 14 respectivamente. Somam 29 pontos. Dividido por 2 dá 14,5. Arredondando para 15 e somado com 1 (Thiago está no 1º nível) dá um total de 16 Pontos de Vida.

8. Equipamentos e Armas

Neste RPG não nos preocupamos tanto assim com dinheiro, pois a Igreja poderá fornecer aos Personagens o que eles necessitarem (cavalos, mantimentos, abrigo...), apenas os gastos mais específicos precisarão de autorização da cúpula da Igreja, mas mesmo assim um pouco de roleplay devem resolver esse problema.

Defina se ele irá possuir uma base, uma casa, uma torre ou até mesmo um castelo, se possui um cavalo ou carroça (algumas dessas coisas custam pontos de Aprimoramentos também). A única coisa que deve ser marcada na ficha são os equipamentos que o Inquisidor está carregando, pois não importa quanto dinheiro ele tem na Igreja, mas sim se ele possui ou não uma tocha em sua mochila quando estiver nas masmorras do castelo de um feiticeiro necromântico!

Na página 29 há uma lista de equipamentos comumente utilizados por Aventureiros medievais. Naturalmente, há diversos objetos que não aparecem nessa lista. Trata-se apenas de um ponto de partida.

Thiago possui uma pequena torre de dois andares nas proximidades do muro norte da cidade de Córdoba. Com cinco aposentos muito espaçosos, uma fossa e uma vasta biblioteca sobre os mais variados assuntos, é utilizada como base para seu grupo quando não estão em missão.

Ele possui um cavalo negro com manchas brancas chamado Estrela e carrega com ele uma mochila contendo cobertores, velas, tochas, pergaminhos, uma espada curta (reserva), uma muda de roupas e dois crucifixos de prata, além de 10 a 20 dobrões de ouro.

9. Armadura e Índices de Proteção

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

Thiago usa apenas uma batina clássica e às vezes coloca uma armadura de couro negro debaixo das vestes. Ele possui 1 ponto de IP (Índice de Proteção), que são convertidos em penalidade de -1 em AGI e -1 em DEX.

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

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	15	-	60%
Força	14	-	56%
Destreza	11	(-1)	40%
Agilidade	11	(-1)	40%
Inteligência	16	-	64%
Força de vontade	10	-	40%
Carisma	14	-	56%
Percepção	10	-	40%

10. Pontos de Fé

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

Thiago começa a Campanha com 4 Pontos de Fé, de acordo com o Kit que escolheu (Inquisidor Espanhol). Thiago aprendeu apenas os poderes Aumento de Atributos e Afastar Mortos-Vivos.

Nas páginas 26 e 27 há uma lista de Poderes que requerem Pontos de Fé. Todos os Personagens podem utilizar tais poderes, mas nem sempre eles têm consciência de tais capacidades.

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

Perícias e Aprimoramentos

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

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

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

Lista de Perícias básicas de INQUISIÇÃO

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

Animais [Tratamento de Animais (INT), Treinamento de Animais (0), Doma (0)].

Armadilhas (INT).

Armas Brancas (DEX) [Adagas, Facas, Espadas, Chicotes, Bastões, Machados, Maças, Manguals, Lanças].

Arrombamento (DEX).

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

Camuflagem (INT).

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

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

Condução (AGI) [carruagens].

Disfarces (0).

Escapismo (0).

Escutar (PER).

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

Furtar (DEX).

Furtividade (AGI).

Heráldica (INT).

Herbalismo (INT).

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

Linguagens Secretas (0) [definir qual].

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

Medicina (0).

Manipulação [Empatia (CAR), Hipnose (0), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábia (CAR), Lide-

rança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR)].

Montaria (AGI).

Navegação (INT).

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

Pesquisa/Investigação (PER).

Primeiros Socorros (INT).

Rastreio (PER).

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

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

Subterfúgio (PER).

Tortura (INT).

Lista de Aprimoramentos sugeridos

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

Afinidade com Fadas (3 a 5).

Alma Dupla (3 a 5).

Alma Pura (2).

Ambidestria (2).

Anjo da Guarda (2 a 3).

Arma Mágica (1 a 3).

Biblioteca (1 a 5).

Biblioteca Mística (1 a 3).

Burocracia, Política e Governo (1 a 4).

Caçador de Demônios/Anjos (1 a 2).

Capaz de Enxergar Auras (1).

Classe Social (1 a 3).

Comunicação em Sonhos (2 a 4).

Conhecimentos Arcanos (2).

Contatos e Aliados (1 a 4).

Detecção de Magia (2 a 3).

Homúnculos (2)*.

Igreja (1 a 5).

Imunidade (3 a 5).

Olhar da Verdade (2).

Pactos (1).

Palavra de Deus (4).

Poderes Mágicos (1 a 5)*.

Recursos e Dinheiro (1 a 5).

Sensitivo (1 a 2).

Senso de Direção (1).

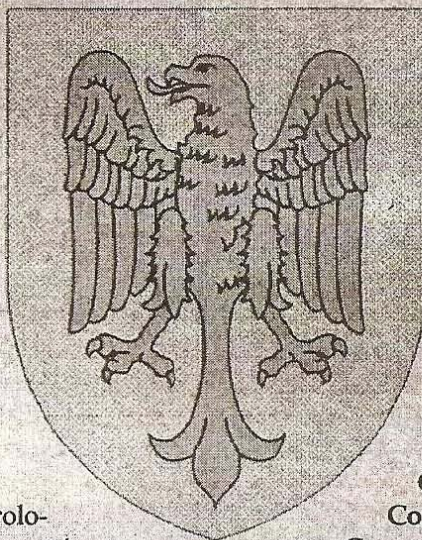
Sentidos Aguçados (1).

Sortudo (2).

Status (1 a 6).

Sociedade Secreta (1 a 2).

* Somente para as classes Marranos, Scholars e Discípulos de São Cipriano.



Inquisidor

Os Inquisidores são os clérigos da Inquisição. São os guerreiros responsáveis por levar a Palavra de Deus às regiões mais afastadas da Europa. Os Inquisidores formam grupos de seis a sete guerreiros, liderados por um Comandante-Inquisidor (geralmente o mais velho ou experiente do grupo) e contando com pelo menos um Exorcista e um Estudioso (para servir como juiz em casos mais complicados). Em missões afastadas, o grupo de Inquisidores pode pedir à Igreja a presença de dois ou três Gladius Dei, para uma proteção extra em caso de ataques de monstros ou Feiticeiros nas florestas.

Quando estiver criando Personagens Inquisidores, é muito importante definir qual a cidade natal desses clérigos, pois existem muitas diferenças entre as Ordens de Frades, seus métodos de atuação e principalmente seus inimigos principais.

Inquisidores Romanos

Inquisidores treinados na doutrina da Igreja de Roma, sob a tutela do papa e dos arcebispos da Grande Cidade, centro do *Axis Mundi*. Constituem a grande maioria dos Inquisidores e estão espalhados pela Itália, Grécia e Turquia (bem como no Egito e Norte da África), nos Alpes, na Boêmia e nas regiões próximas da Alemanha e Polônia.

Nessas áreas afastadas para o Norte, eles misturam-se com os Inquisidores alemães sem nenhum problema, auxiliando-os no que for necessário e recebendo auxílio quando preciso. No extremo norte da Europa, Inquisidores e nativos adoradores de outras religiões (Nórdica, principalmente) convivem em relativa harmonia.

Apesar do nome, estes Inquisidores NÃO precisam ser necessariamente italianos. Apenas a sua Doutrina vêm de Roma (os principais membros desta facção são italianos, espanhóis, franceses e alemães). Os clérigos clássicos tendem a ser mais tolerantes em relação às pessoas comuns acusadas de bruxaria, investigando mais em casos onde possa ser realmente comprovada a existência de forças sobrenaturais.

Os principais inimigos dos Inquisidores Italianos são os Necromantes e Demônios por eles conjurados, o Arkanun Arcanorum, os Templários e os Magos e Guerreiros árabes.

Inquisidores Romanos

Tempo de aprendizado: 3 a 5 anos.

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

Perícias: Ciências (História) 25%, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Demônios 30% e Ocultismo 30%), Interrogatório 30%, Investigação 30%, Legislação 30%, Ler e Escrever (idioma nativo) 30%, Religião 50%, Tortura 10%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2.

Pontos de FÉ: 3 + especial (ver tabela).

Inquisidores de Avignon

Também chamados Inquisidores Franceses, eram os Inquisidores treinados na doutrina de Avignon, sob a tutela dos Arcebispos de Avignon e de todo o sul da França. Perseguiram e atacaram os Templários adoradores do Demônio Baphomet, tomando suas posses e suas riquezas em nome da Igreja.

Seus principais adversários são, naturalmente, os Templários, mas também enfrentam diversos problemas com os Ingleses (por causa da Guerra dos 100 anos), com a Peste Negra e com os poderosos Feiticeiros infiltrados nas grandes cidades.

Estes Inquisidores estão muito mais envolvidos em disputas políticas e religiosas do que todos os outros e graças ao problema entre Avignon e Roma, são comuns os desentendimentos entre os Franceses e os Italianos, gerando até mesmo troca de acusações, armadilhas e traições entre as duas classes.

Muitos dos Inquisidores de Avignon estão diretamente envolvidos nas batalhas políticas entre os Anjos Nimbus e os Obscuri Nimbus, sendo parte do jogo de Xadrez Celestial. Alguns deles eventualmente realizam missões diretamente para os Anjos Nimbus Caídos.

Inquisidores de Avignon

Tempo de aprendizado: 3 a 5 anos.

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

Perícias: Ciências Proibidas (Demônios 10% e Ocultismo 10%), Interrogatório 30%, Intimidação 50%, Investigação 30%, Legislação 40%, Ler e Escrever (idioma nativo) 20%, Liderança 40%, Religião 50%, Tortura 10%.

Aprimoramentos: Contatos 2 (Obscuri Nimbus), Recursos 2.

Pontos de FÉ: 3 + especial (ver tabela).

Inquisidores Espanhóis

Localizados primariamente na Espanha, os Inquisidores Espanhóis foram os grandes inimigos das Ordens de Cabalistas durante a Idade Média, enfrentando os Marranos (magos judeus), os Guerreiros Otomanos (no sul da Espanha) e as Brujas (na região da Catalúnia), bem como os Templários que se refugiaram em Portugal, os Demônios espanhóis (especialmente Aquel e Leonardo, mestres do Sabbath).

Os Inquisidores Espanhóis dispõem de grandes somas de dinheiro, abrigo e podem requisitar exércitos junto aos reis das Províncias Espanholas (León, Portugal, Castela e Aragão) se necessário.

O mais famoso dos Inquisidores de todos os tempos, Tomás de Torquemada, foi um deles.

Inquisidores Espanhóis

Tempo de aprendizado: 3 a 5 anos.

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

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Demônios 40% e Ocultismo 30%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 30%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 20%), Religião 50%, Tortura 20%, Maça 30/30.

Aprimoramentos: Contatos 3, Recursos 1.

Pontos de FÉ: 3 + especial (ver tabela).

Inquisidores Alemães

Os Inquisidores da Bavária (responsáveis pelas regiões da Boêmia, Saxônia, Polônia, Prússia e Caríntia) enfrentaram as criaturas das florestas negras que atemorizavam as vilas, como: os Orcs, as Feiticeiras (da Ordem de Tenebras e de Luvithy), a Ordem da Tempestade, seres malignos de Arcádia e monstros como Doppelgangers (monstros capazes de assumir a forma de um humano, matá-lo e substituí-lo), Dragões e Elfos Negros.

Muitos deles são aliados do Arcanorum, pois perceberam que a ameaça dos Necromânticos é muito maior do que a dos Feiticeiros da Natureza (como são chamados os Druidas e as Ordens mais voltadas à preservação da Terra). Os Inquisidores da Bavária contam também com a ajuda dos Cavaleiros Teutônicos (uma facção dos Cavaleiros Templários) e dos governantes das regiões onde atuam.

Inquisidores Alemães

Tempo de aprendizado: 3 a 5 anos.

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

Perícias: Ciências Proibidas (Demônios 20% e Ocultismo 30%), Herbalismo 40%, Investigação 30%, Lábria 30%, Legislação 25%, Ler e Escrever (idioma nativo) 30%, Liderança 20%, Primeiros Socorros 40%, Religião 50%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2.

Pontos de FÉ: 3 + especial (ver tabela).

Tabela de avanço de nível de Inquisidor

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

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Gladius Dei

Non nobis Domine, non nobis, sed Nomini Tuo da gloriam

A esta classe pertencem alguns dos mais famosos Inquisidores, os líderes entre os Guerreiros do Santo Ofício e os mais valorosos combatentes das criaturas sobrenaturais.

Originalmente, o gládio era o nome das espadas de guerra utilizadas pelos gladiadores no Coliseu. Quando os imperadores estavam felizes, frequentemente davam essas armas aos cristãos que seriam condenados aos leões para que se defendessem por um tempo. Mais tarde, após a conversão do imperador Constantino para o Cristianismo, no século III, essa arma passou a ser considerada um símbolo da resistência cristã durante os anos de perseguição e foi adotada pelos Inquisidores como arma principal.

Muitos legionários romanos utilizavam-se do Gládio como segunda arma, ao lado de suas *Pilum* (lanças) e adotaram o nome de Gladius Dei (as Espadas de Deus) para a tropa de elite da Inquisição.

Essa mesma Ordem foi anexada aos Templários em 1124, por um cavaleiro da Ordem de Salomão italiana chamado Rosalli. Muitos anos mais tarde, em 1264, essa Ordem foi dividida em duas facções aliadas, uma italiana, uma espanhola (chamada Spada del Dio), fundada pelo veneziano Giovanni di Ranza Santone.

O corpo de elite dessas tropas era formado exclusivamente por Templários da Guarda Secreta do Grão Mestre Templário da Itália (Umbria) e respondiam apenas ao Grão Mestre.

Não havia candidatos para membros desta tropa. A admissão era feita apenas e tão somente por convite dos membros mais antigos da Ordem. Os Gladius Dei eram muito respeitados, tanto entre os Templários quanto entre os Inquisidores.

Em 1314, quando a Ordem Templária foi oficialmente dissolvida, o Gladius Dei permaneceu ao lado da Inquisição, servindo ao papado italiano. Isso gerou muitas guerras políticas dentro da Ordem e acusações de traição foram comuns nesse período, bem como perseguições internas e afastamentos de membros mais antigos.

Em 1320, a Ordem finalmente estabeleceu-se ao lado da Inquisição, embora rumores de uma "trégua" com os membros dos Cavaleiros Templários sempre circularam entre os postos mais altos.

Muitos Scholars afirmam que o Gladius Dei estaria atuando como um amortecedor das forças da Igreja em relação aos Templários, enquanto outros argumentavam que o Gladius Dei conseguia manter a colaboração entre as duas instituições nos momentos mais difíceis (como na Guerra contra os exércitos Otomanos no sul da Espanha e contra a Peste Negra em Constantinopla e no Norte da Europa).

De qualquer maneira, o Gladius Dei foi anexado à Inquisição sob ordens papais e se tornaram a guarda de elite dos Inquisidores, responsáveis pelo ataque direto às forças do mal. Quase todos os grupos de Inquisidores que viajavam entre cidades contavam com uma escolta destes valorosos guerreiros.

Apesar do nome, os soldados eram podiam escolher as armas que desejassem e as preferidas eram a espada longa, o gladius, a lança, a espada bastarda e a espada de duas mãos (mais ao norte da Europa). Não gostavam de utilizar arco e flechas.

Soldado do Gladius Dei

Os soldados do Gladius Dei são responsáveis não só pela proteção física dos Inquisidores durante uma missão, mas também são eles quem entram em combate direto com as forças do mal, uma vez descobertas. São corajosos e extremamente bem treinados em técnicas de combate armado e desarmado.

Já enfrentaram Vampiros, Demônios e monstros das mais variadas origens e, com o tempo, acabam desenvolvendo técnicas de se lidar com essas forças sobrenaturais, como água benta e espadas abençoadas. Possuem uma resistência sobre-humana a ferimentos (que muitos acreditam ser uma consequência de sua fé inabalável em Deus) e capacidade de realizar feitos extraordinários.

Quando um soldado do Gladius Dei realiza um feito particularmente heróico, ele recebe uma homenagem especial da Igreja. Uma espada é abençoada pelo papa e entregue ao soldado em uma cerimônia grandiosa comandada por um cardeal. Essa espada é denominada Gladius e sua posse traz ao dono uma aura de respeito por parte de todos os Inquisidores.



Soldado do Gladius Dei

Tempo de aprendizado: 3 a 7 anos.

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 330 pts de Perícia.

Perícias: Armadilhas 30%, Camuflagem 25%, Heráldica 20%, Herbalismo 10%, Latim 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 15% e Latim 10%), Montaria 40%, Rastreo 30%, Religião 40%, Escolher três armas com 30/30 cada, Manobra de Combate: dois ataques.

Aprimoramentos: Contatos 2 e Status 2.

Pontos de FÉ: 1 + especial (ver tabela).

Pontos Heróicos: 4 + especial.

Spada del Dio

Pertencentes à facção espanhola do Gladius Dei, eles foram quase 100% convertidos para a Inquisição Espanhola. Chegaram até mesmo a enfrentar seus aliados italianos por causa de confrontos com Templários foragidos. A partir da metade do século XIV, concentraram seus esforços em enfrentar os Marranos, os Demônios árabes e as Brujas (Feiticeiras e Vampiras) e abandonaram a perseguição aos Templários seguidores de Baphomet.

Os membros da Spada del Dio estavam muito ligados aos Scholars, aos Inquisidores e aos Exorcistas Espanhóis, pois sua vida dependia constantemente de um entrosamento perfeito entre o grupo.

Spada del Dio

Tempo de aprendizado: 3 a 7 anos.

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

Perícias: Armadilhas 30%, Furtividade 20%, Idioma (Latim) 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 15% e Latim 10%), Montaria 40%, Rastreo 30%, Religião 40%, Escolher duas armas com 40/40 cada.

Aprimoramentos: Contatos 2 e Status 2.

Pontos de FÉ: 1 + especial (ver tabela).

Pontos Heróicos: 4 + especial (ver tabela).

Tabela de avanço de nível de Gladius Dei

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

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Scholars

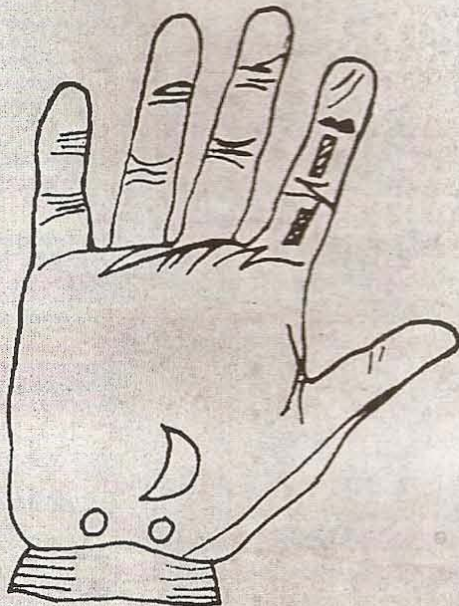
Scholars são os estudiosos da Bíblia e pesquisadores do oculto para a Igreja. Possuem o maior *status* dentro da Inquisição e são considerados sempre os juízes dentro de um Tribunal.

Apesar do nome deste Kit ter se originado em Roma (com o nome de *Studiosos*, em Latim), foi somente durante o século X que o nome Scholars tornou-se mais importante devido aos estudiosos ingleses, que possuíam Grimórios dos Magos do Norte (Ordem Luft e Ordem da Tempestade), bem como os manuscritos que poderiam levar os Escolares ao Santo Graal e a outros artefatos, procurados pelos Cavaleiros britânicos.

Os primeiros Scholars foram os tradutores da Bíblia do hebraico para o grego durante o século III ao VI. Confinados em abadias na Grécia, eram as poucas pessoas com acesso aos livros sagrados (e diversos outros livros, dos primeiros católicos, muitos deles verdadeiros Feiticeiros convertidos).

Mais tarde, os Irmãos Estudiosos reuniram seus conhecimentos em Roma em vastíssimas bibliotecas e possuíam dezenas de copiadore para transcrever os achados de seus irmãos. Fecharam-se em castelos e abadias e realizaram pactos com os Anjos em troca de mais conhecimento. Em pouco tempo, perceberam que o conhecimento era uma arma muito valiosa e começaram a esconder seus achados da Igreja, formando assim uma Sociedade Secreta dentro dos Scholars, denominada Estrela Púrpura.

Seus membros eram marcados magicamente em sua mão com a chamada Tinta da Alma, que desaparecia de olhos comuns, sendo revelada apenas diante da luz de determinadas velas especiais, cuja receita era obviamente mantida em segredo absoluto pelos Mentores da Ordem.



Quando a Igreja Romana passou a dominar a Europa e as tribos bárbaras foram sendo convertidas, os Estudiosos perceberam uma quantidade imensa de novos grimórios a serem descobertos e traduzidos e muitos mudaram-se para a Itália, Espanha e França em busca desses Feiticeiros. Outros uniram-se aos britânicos e aumentaram sua já vasta biblioteca.

O *status* entre os Scholars é medido pela quantidade e qualidade dos livros que possuem. Grimórios originais têm um valor inestimável para eles e são capazes de grandes aventuras, buscas, trapagens e até mesmo assassinatos e para encontrá-los.

Todos os papas da Idade Média foram Estudiosos, assim como os principais bispos e cardeais.

Estudiosos

Os Estudiosos são os juízes da Inquisição. Quase todos os grupos de Inquisidores possuem um (se não for um dos Personagens, será um NPC). O Estudioso carrega sempre consigo uma Bíblia (de grande valor) e é ele o responsável pelos julgamentos inquisidores.

Quando reunidos em uma vila, o Estudioso é o responsável pelo grupo de Inquisidores perante a Igreja.

Estudiosos

Tempo de aprendizado: 4 a 5 anos

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

Perícias: Idioma (Latim) 50%, Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Investigação 40%, Legislação 50%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 30%), Liderança 20%, Religião 50%, Tortura 30%, .

Aprimoramentos: Biblioteca 3, Contatos 1.

Pontos de FÉ: 1 + especial (ver tabela).

Estrela Púrpura

Trata-se de uma Sociedade Secreta montada pelos padres Estudiosos, com o objetivo de proteger o conhecimento das mãos de seus irmãos menos esclarecidos.

Os membros originais da Estrela Púrpura acreditam que certos bispos e cardeais eram estúpidos demais para lidar com o conhecimento e decidiram desaparecer com diversos livros para não correrem o risco dos padres ignorantes queimarem o conhecimento de eras por superstições idiotas. Após reunir vários volumes em uma biblioteca secreta, o bispo Von Markus percebeu que outros Scholars estavam fazendo a mesma coisa e decidiu aliar-se a eles em uma Sociedade Secreta de estudiosos, onde o conhecimento seria aproveitado, ao invés de destruído pela ignorância do baixo clero. Naturalmente, Von Markus foi o primeiro líder e até hoje seu trabalho é admirado pelos membros da Estrela Púrpura.

Para identificar os membros da irmandade, os Escolares tatuavam um símbolo antigo na palma de sua mão direita, a lua crescente e duas estrelas, Ares e a Estrela da Manhã (originalmente chamada Lúcifer). A tatuagem só pode ser vista em condições especiais, sob a luz de certas velas e condimentos cujo segredo nunca foi descoberto. No entanto, alguns Rituais da Ordem de São Cipriano são capazes de detectar essas tatuagens.

Durante o século XIII, a irmandade foi sendo descoberta pela Inquisição e uma busca interna foi elaborada. Felizmente, os Estudiosos estavam infiltrados o suficiente para retardarem os planos da Igreja e despistarem os olhares curiosos do Gladius Dei para longe da Irmandade. Muitos chantagistas e delatores foram devidamente eliminados pelos *Scholars* e "transformados" em Estrelas Púrpuras pela hábil adição da tatuagem em suas mãos mortas.

Os membros da Ordem da Estrela Púrpura vivem de adquirir conhecimentos e grimórios. Como muitos são representantes de pequenos grupos de Inquisidores, levam os investigadores aos piores locais possíveis, em busca de artefatos, pergaminhos, escrituras e grimórios que possam vir a ser anexados ao seu patrimônio secreto. Por uma questão de *status* (e em certos casos, de honra também), os livros têm maior valor se foram encontrados pelo Scholar pessoalmente, o que explica sua relativa imprudência na escolha de missões.

Estrela Púrpura

Tempo de aprendizado: 5 a 7 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramento, 260 pts de Perícia.

Perícias: Ciências Proibidas 10% em cada, Idioma (Latim 30%, escolha dois: 30% cada), Interrogatório 30%, Investigação 30%, Legislação 30%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 30%), Liderança 20%, Pesquisa 30%, Religião 50%, Subterfúgio 20%, Tortura 30%.

Aprimoramentos: Biblioteca 3, Contatos 1.

Pontos de FÉ: 1 + especial (ver tabela).

Tabela de avanço de nível de Scholars

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

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Exorcistas

O Exorcista é uma classe de Personagem para Inquisidores, capaz de realizar os Rituais de exorcismo. É uma profissão ingrata: apenas os mais fortes e corajosos dentre os escolhidos por Deus são capazes de seguir adiante com este árduo fardo.

Os Exorcistas formam um grupo muito unido, mas ao mesmo tempo sofrem todo tipo de discriminação entre seus iguais. Os Inquisidores consideram os Exorcistas a um passo do demônio, estão sempre temerosos que o padre possa vir a ser possuído e usado contra a própria Igreja. Os Exorcistas, por sua vez, conhecem um pouco das leis arkanas relativas à Magia e é muito comum conhecerem alguns Rituais místicos.

A fé em seus atos permite ao Exorcista afugentar os Demônios bem como transpor montanhas. Uma vez que a fé sem atos tangíveis é nula, o Exorcista deve também praticar a caridade, sem esperança de recompensa. Isso porque, se é verdade que na caridade pura não se pode existir o mal, também é verdade que não se pode existir o bem no egoísmo. O verdadeiro Exorcista não deve se tornar nunca um homem de negócios, pois sua fé provavelmente lhe abandonaria.

Recitar os esconjuros, as orações e os exorcismos reais exige muita atenção e sobretudo uma grande paciência, que deve andar lado a lado com a fé inquebrável que ele tem em suas habilidades. O que os Demônios temem é justamente essa fé.

Em sua bolsa devem estar sempre, devidamente exorcizados, os seguintes acessórios: uma Bíblia, água, um crucifixo bento, ramos de oliveira e outras ervas especiais, os ingredientes para as fumigações, as velas, o incenso, o sal grosso, o óleo de oliveira e uma bússola. Com o passar do tempo, a prática se tornará sua melhor conselheira.

Hierarquia

Os Exorcistas começam como padres, mas uma vez que decidam enveredar pelos caminhos do exorcismo, possuem uma hierarquia própria. Os Exorcistas reúnem-se em Concílios, formados por sete membros, onde um deles (geralmente o mais antigo ou mais experiente) é chamado de Conselheiro, que responde pelo Concílio nas hierarquias maiores. Os Conselheiros formam grupos regionais, com cinco a dez Conselheiros por país ou região, e desses são escolhidos dez para formar o Alto Concílio. Esses dez Exorcistas são responsáveis por grandes regiões e respondem diretamente a Roma.

Os Exorcistas possuem muita influência na Igreja, onde quer que estejam. São respeitados pelos outros padres e também pelos Bruxos e Feiticeiros fora do Catolicismo. Alguns Exorcistas foram conhecidos por seus laços com instituições hereges (como Conce di Pauli e Sebastian de Córdoba).

Exorcista de Roma

Estes Exorcistas aprenderam os básicos de sua profissão nos Sagrados Tribunais do Vaticano e seguem os livros da Lei ao pé da letra. Dizem que são extremamente rígidos em seus códigos e suas ações, sendo considerados os mais ranzinzas entre os Inquisidores. Seus conhecimentos vêm quase todos dos livros, das teorias, e muito pouco da prática. Têm respostas para tudo e teorias para quase todas as situações, de acordo com as Sagradas Escrituras. São um misto de detetive e exorcista, sendo especialistas em exorcizar espíritos.

Sua principal base de operações é Roma e respondem somente a seus Concílios e ao Papa.

Exorcista de Roma

Tempo de aprendizado: 3 anos

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

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Espíritos 20% e Ocultismo 30%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 30%, Lábria 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 20%), Liderança 30%, Religião 50%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

Exorcista Espanhol

Ao contrário de seus colegas Romanos, os Exorcistas Espanhóis enfrentaram as Bruxas e os Demônios na própria pele e adquiriram seus conhecimentos através da experiência e da dor física.

Eles nunca confiam em ninguém, às vezes nem mesmo em seus colegas de equipe. São considerados os mais experientes Exorcistas, especializados mais em Demônios e feitiçarias do que em espíritos malignos.

Exorcista Espanhol

Tempo de aprendizado: 4 a 5 anos

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 200 pts de Perícia

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Demônios 40% e Ocultismo 20%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 40%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 20%), Liderança 20%, Religião 50%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

Exorcista de Constantinopla

Uma classe um pouco diferente de seus irmãos romanos e espanhóis, os Exorcistas treinados nas bibliotecas

ortodoxas de Constantinopla são especializados em um tipo um pouco diferente de Demônio: os Demônios islâmicos, chamados Sheddires, e os Demônios russos.

Esses Exorcistas ortodoxos acompanhavam os Cavaleiros Russos desde o século X, quando o Príncipe Vladimir de Novgorod determinou que a Rússia seguisse essa religião. Os Exorcistas ficaram encarregados de enfrentar os poderosos espíritos do mal conjurados pelas bruxas russas.

Os Exorcistas Ortodoxos possuem duas grandes sedes: Constantinopla e Kiev e são conhecidos por seus estudos envolvendo feiticeiros. Ao contrário de seus colegas Católicos Romanos (com os quais NÃO irão se aliar em nenhuma hipótese), os Ortodoxos não se opunham ao estudo da Magia como forma de enfrentar os espíritos maléficos (em termos de jogo, estes Exorcistas podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*).

Exorcista de Constantinopla

Tempo de aprendizado: 4 anos.

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

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Espíritos 20%, Ocultismo 30% e Rituais 10%), Idioma (Árabe) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 40%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Árabe 20%), Liderança 30%, Religião 40%, Sobrevivência (desertos) 20%, Tortura 20%, Espada Curta 30/30.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

A Oração do Exorcismo (São Cipriano)

"Sit haec sancta et innocens creatura, libera ab omni impugnatoris incursu et totius nequitiae purgata discessu. Sit fons vivus aqua regenerans, unda purificans: ut omnes hoc lavacro salutifero diluenti, operante in eis Spiritum Sancto, perfectae purgationis indulgentiam consequantur.

Unde benedico te, creatura aquae, per Deum vivum, per Deum verum, per Deum Sanctum: Per Deum qui in principio verbo separavit ab arida: cuius spiritus super te ferebatur".

Tabela de avanço de nível de Exorcistas

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

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Discípulos de São Cipriano

Cipriano, o Feiticeiro, era natural de Antióquia, na Fenícia. Filho de pais ricos e pagãos, foi educado no profundo conhecimento dos mistérios e segredos do bárbaro gentilismo. Era chamado de Feiticeiro Cipriano para que não o confundissem com o bispo Cipriano, de Antióquia.

Aos trinta anos viajou para a Babilônia, onde se instruiu nas coisas da Astrologia, a secreta ciência dos Caldeus, através das lições da Bruxa de Évola, uma poderosa Feiticeira que vivia naquela região. Dedicou-se em seguida à Magia, obtendo comércio intenso e estreito com os Demônios e vivendo uma vida escandalosa e cheia de impurezas.

Contudo, a infinita misericórdia de Deus se dignou a iluminá-lo (assim reza a lenda), e da seguinte maneira:

Rica e bela era Justina, donzela de Antióquia, educada nas superstições do paganismo e que, ouvindo às pregações de Prálio, resolveu abraçar o catolicismo e acabou convertendo seus próprios pais. Acontece que o mancebo Aglaide por ela se apaixonou, e sendo repellido, recorreu à Feiticeiras de Cipriano.

Terrível foi a luta entre os Demônios invocados por Cipriano e a jovem Justina, protegida pela Santíssima Virgem, que acabou lhe concedendo vitória.

Cipriano surpreendeu-se e indignou-se com a derrota e disse ao Príncipe das Trevas: - Demônio, és fraco, pois não pudeste vencer uma frágil donzela. Quais são as armas que usa aquela virgem? E o Demônio lhe respondeu: - É o Deus dos cristãos. E o sinal da cruz é a grande arma de Justina. Ah, é assim! - Exclamou Cipriano. Então não quero mais servir-me dos teus prestígios. Recorrerei à bondade do Deus de Justina, que me aceitará como servo.

E São Cipriano queimou todos os livros de Magia, entrou para o número de cristãos e distribuiu com os pobres toda sua fortuna. A notícia de sua conversão e santidade atraiu a atenção do imperador Deocleciano, que mandou açoitá-lo com pentes de ferro, depois jogá-lo numa caldeira cheia de cera fervente e finalmente degolá-lo. Cristãos piedosos juntaram seus restos mortais que hoje se encontram na Basílica de São João Latrão.

Assim é contada a lenda de São Cipriano, mas os seguidores deste lendário Feiticeiro sabem que a verdade é diferente. Segundo São Cipriano, os Demônios pertenciam a uma hierarquia inferior à dos Anjos e os padres, com o auxílio divino, estariam aptos a controlar e manipular estas entidades maléficas de forma que elas passassem a servir aos desígnios do Senhor.

Cipriano possuía dezessete acólitos, que aprenderam com ele as bases do que mais tarde seria chamado dentro da Igreja de Doutrina de São Cipriano e passaram esse conhecimento adiante. Os Discípulos de São Cipriano surgiram no século IV, quando a Igreja ainda estava expandindo seus domínios pela Europa.

Inicialmente, a Ordem pretendia estudar os astros, a Cabala e a feitiçaria para utilizá-la a serviço de Deus, mas alguns de seus membros acabaram sucumbindo à sede de poder e passaram a utilizar-se da Inquisição como forma de aumentar seus conhecimentos, suas relíquias e seus Grimórios.

Esses estudos deram origem a uma das lendas mais conhecidas entre os Inquisidores, Feiticeiros e Necromânticos: a de que Cipriano e seus Discípulos originais ainda estivessem presentes em algumas reuniões da Ordem na forma de espíritos e que atuassem como protetores dos Feiticeiros desta Instituição.

Os membros da Ordem de São Cipriano seguem uma hierarquia baseada no conhecimento e idade de seus membros. Os mais velhos são chamados de Mentores, e os mais novos Discípulos ou Irmãos.

Existem de três a quatro grupos de Discípulos por região e mesmo entre eles o segredo da identidade é mantido. Os Rituais de comunicação não revelam nomes ou rostos e muitas das reuniões da Ordem são feitas durante o baile de máscaras de Veneza, para preservar o anonimato.

Discípulo

Escolhido a dedo por seus mentores entre os maiores Inquisidores e Scholars de sua turma, o Discípulo de São Cipriano precisa conhecer ao mesmo tempo os fundamentos da Magia Teórica e os ensinamentos católicos. A escolha é criteriosa, pois o Mentor não deseja colocar a Ordem em risco. O neófito passa ainda por uma série de testes e provas durante os primeiros anos de iniciação, para que a Ordem tenha certeza da sua devoção. Enquanto isso, o Discípulo segue com sua rotina normal de Inquisidor.

Esses verdadeiros Magos cristãos precisavam esconder sua verdadeira natureza de seus colegas Inquisidores, pois eles ainda não estavam preparados para a Luz que somente os Discípulos conheciam. Apesar de todas as lendas a seu respeito, seu objetivo era claro: proteger a Terra das forças demoníacas e dos espíritos maléficos que a ameaçavam.

A Ordem possuía algumas abadias localizadas em grandes cidades como Paris, Veneza e Córdoba e algu-



mas lendas dizem até que os Mentores mais antigos possuíam passagens secretas dentro da própria Igreja de São Marcos, com acesso à biblioteca central de Roma.

Discípulo

Tempo de aprendizado: 4 a 5 anos.

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

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Demônios 40%, Estudo dos Sonhos 30%, Ocultismo 30% e Tarot 30%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 20%), Liderança 30%, Religião 50%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

Ordem de Évora

São os Discípulos da Bruxa de Évora (alguns dizem que essa Bruxa pertenceu à Ordem de Luvithy, mas que se converteu ao catolicismo por causa de um milagre que salvou sua vida, realizado em nome de Jesus).

Seus membros são considerados parte da Ordem de São Cipriano, mas mantêm-se afastados da Igreja. Também são aceitas mulheres (chamadas Feiticeiras) no grupo.

Ordem de Évora

Tempo de aprendizado: 3 a 5 anos

Custos: 3 pts de Aprimoramento, 260 pts de Perícia

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 30%, Estudo dos Sonhos 30%, Necromancia 30%, Ocultismo 30% e Tarot 30%), Idioma (Latim) 30%, Investigação 40%, Ler e Escrever (idioma nativo 30% e Latim 20%), Liderança 30%, Religião 30%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*.

Pontos de FÉ: 3 + 1 por nível.

Tabela de avanço de nível de Discípulos

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

* (FR + DEX) / 2

** 10 x idade + 5 x INT

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Marranos

Os Marranos não fazem parte da Inquisição. Pelo contrário, foram uma de suas principais vítimas na Espanha. Adicionamos estes Kits para que o Mestre possa ter a liberdade de utilizar todos os pontos de vista em sua Campanha. Os Marranos podem ser perigosos adversários da Inquisição ou valerosos aliados dos Magos do Arkanun Arcanorum.

Durante a Inquisição Espanhola e a perseguição e expulsão dos judeus da Espanha (final do século XIV), era oferecida aos judeus a escolha de conversão ao catolicismo ou expulsão. Muitos escolheram sair da Espanha (e muitos desses encontraram apoio nas terras otomanas), enquanto outros decidiram ficar.

Os "Marranos" apareceram pela primeira vez em textos de 1402, mas sabemos que os Magos Cabalistas judeus já estavam na península Ibérica desde o começo do século V, quando começaram as perseguições da Igreja Católica em Roma. Através do mediterrâneo, pequenos navios comerciantes chegaram ao sul da Espanha durante os séculos V e VI se estabelecendo em pequenas propriedades voltadas basicamente para o comércio com o norte da África.

O sul da Espanha parecia ser o território ideal para o desenvolvimento das artes Arkanas. Com diversas lendas sobre Bruxas, fantasmas e outras criaturas demoníacas na região da Catalúnia, não foi difícil para os Cabalistas estabelecer contatos com essas entidades e criar pequenas comunidades místicas.

Cabalistas e Alquimistas conviviam com o Arkanun Arcanorum (principalmente com as Brujas, suas principais aliadas dentro da Ordem), fornecendo poções e elixires para os Magos e estudiosos das outras Escolas de Magia. Os Cabalistas enfrentaram muitos problemas também, principalmente a Ordem de Luvithy, a Irmandade de Tenebras (que mantinha poderosos centros de conjuração de Demônios no sul da Espanha) e das Or-

dens dos Demônios árabes, mas certamente todos esses problemas não foram tão difíceis de serem resolvidos quanto a Inquisição.

Os "Marranos" começaram a aparecer nos textos durante as primeiras revoltas nas Juderias da Espanha. Muitos foram forçados a se converter para salvar suas vidas, mas é claro que não se tornaram católicos fiéis. As leis na opressiva Espanha do século XIV e XV tornaram-se incrivelmente duras contra os judeus praticantes, enquanto providenciavam uma escapatória fácil para a "conversão". Um grande número de judeus foi convertido à força, principalmente os de classe média e mercadores, que não desejavam ter seus pertences confiscados pela Igreja.

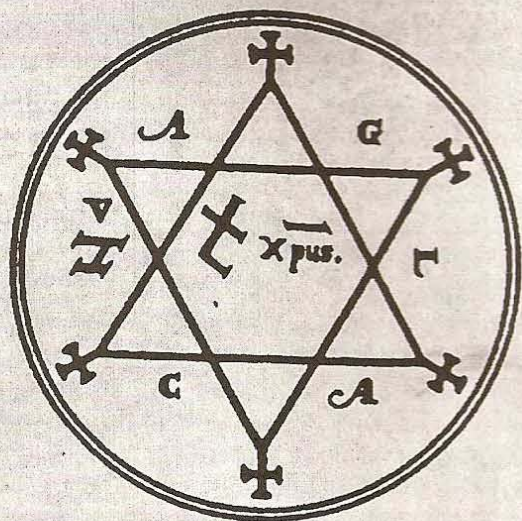
O termo Marranos provém da cor dos robes que eram usados pelos bispos da Igreja Católica (marrom); os judeus convertidos eram colocados diretamente sob a tutela desses bispos, para que esses assegurassem que a conversão havia sido efetivada.

Cabalistas

Os Cabalistas são Magos que seguem a doutrina judaica cabalista, baseada nos dez Sephiroth da Khabalah. São capazes de grandes feitos místicos e dominam as artes Arkanas como poucos. Sua Magia está baseada no conceito antigo de Formas (Entender, Criar e Controlar) e Caminhos (Ar, Terra, Fogo, Água, Luz, Trevas, Humanos, Espíritos, Demônios), bem como em complexos Rituais, trazidos pelos mais antigos das areias do Egito e da Judéia.

Os Cabalistas são solitários, formando às vezes pequenos grupos de estudo e pesquisa, ligados ao Arkanun Arcanorum. Preferem torres e pequenos castelos à mausoléus e masmorras e geralmente são proprietários de pequenos terrenos afastados, onde podem traçar seus círculos e pentagramas de invocação. Uma parte dos Cabalistas também é considerada Demonologista, lidando diretamente com os Anjos Caídos em seus Rituais.

Entre as lendas sobre os Cabalistas, está a criação do Golem, a estátua animada semelhante aos gárgulas franceses, cuja função é defender a cabala que o criou.



Cabalistas

Tempo de aprendizado: 5 a 6 anos.

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

Perícias: Barganha 50%, Ciências (Geografia 15%, História 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Astrologia 30%, Conhecimento da Cabala 30%, Demônios Árabes 40%, Estudo dos Sonhos 30%, Ocultismo 30% e Rituais 30%), Idioma (Hebraico 30%), Investigação 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 30%, Hebraico 30%), Subterfúgio 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1, Contatos 1.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*.

Pontos de FÉ: 1 + 1 por nível.

Alquimistas

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

Alquimistas escolhem as cidades grandes para viver, de preferência próximas a grandes rotas comerciais, onde podem entrar sempre em contato com mercadores para obterem preciosas especiarias vindas da África e do Oriente. Alquimistas conhecem muito sobre animais místicos, seus hábitos e o valor de cada parte de seus corpos, estando dispostos a correrem grandes riscos ou pagarem grandes fortunas por esses produtos. Eles também apreciam metais raros e pedras exóticas.

Magos Alquimistas são capazes de criar poções de cura, de sono, de enxergar ao longe ou no escuro, de prever o futuro, de instigar sentimentos, de modificar o corpo e a alma de quem beber seus elixires.

Em termos de jogo, eles funcionam como Magos, mas ao invés de criar Rituais, usam fórmulas para desenvolver poções, óleos ou fumos que simulam os efeitos mágicos dos Rituais descritos em TREVAS/ ARKANUN. Os Personagens Alquimistas estão sujeitos às mesmas limitações dos Magos.

Alquimistas

Tempo de aprendizado: 6 a 8 anos.

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

Perícias: Barganha 40%, Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Conhecimento da Cabala 30%, Ocultismo 30% e Rituais 30%), Herbalismo 40%, Idioma (Hebraico) 20%, Ler e Escrever (idioma nativo 25% e Hebraico 35%), Medicina 25%, Primeiros Socorros 25%, Subterfúgio 20% Venenos 30%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 1, Contatos 1, Biblioteca 1, Recursos 1.

Podem comprar o Aprimoramento *Poderes Mágicos*.

Pontos de FÉ: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Tabela de avanço de nível de Marranos

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

* $(FR + DEX) / 2$

** $10 \times \text{idade} + 5 \times \text{INT}$

obs: os valores da tabela são ACUMULADOS.



Pontos de Fé

Fé [do latim Fide] S.f. 1. Crença Religiosa. 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teológica: adesão e anuência pessoal a Deus, seus desígnios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Inquisidores: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um Aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. Neste jogo, obviamente trata-se do Deus Católico, mas Pontos de Fé podem ser atribuídos a qualquer divindade: Allah, Shiva, Ganesha, Odin, Rá, Osíris, Tupã e qualquer outra entidade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores.

Aprimoramentos

PONTOS DE FÉ é considerado um Aprimoramento, e pode ser comprado por qualquer Personagem, com a autorização do Mestre. Misturar Pontos de Fé com Pontos de Magia ou PSI ou qualquer outro tipo de poderes fica exclusivamente a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Campanha que deseja mestrar. Este Aprimoramento é vetado para a classe Inquisidores.

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

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o Personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assumo que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranquilo e de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo Deus ou Entidade para a qual o Personagem é devoto.

Um guerreiro muçulmano que não cumprir o Alcorão nem praticar as rezas voltadas a Meca, ou que nunca foi até Meca perderá automaticamente seus Pontos de Fé. Da mesma forma, um Cavaleiro Templário Paladino que não cumprir o código de honra dos Cavaleiros, ou um necromante dedicado ao demônio Azathoth perderá seus pontos de Fé se não providenciar os sacrifícios humanos e outros Rituais que seu deus exigir.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o Personagem possui, mais dedicado àquela religião ele deve ser.

A seguir fornecemos uma pequena descrição do que se pode fazer com Pontos de Fé. Anjos, Inquisidores e Templários podem ter Fé, mas basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

Afastar mortos-vivos

Por meio de Pontos de Fé, o Inquisidor pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar Vampiros, Demônios, Espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto, anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de Pontos de Fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Sebastião é um Inquisidor e está cercado por esqueletos conjurados por um Necromântico em Castela. Sebastião carrega sua cruz de prata do bolso e ao mostrar a cruz para os mortos, invoca o nome de Nosso Senhor Jesus Cristo.

Sebastião possui WILL 13 e decide gastar 2 Pontos de Fé. Ele joga 2d6 e tira um 8. Seu Teste será feito com WILL 21 versus a WILL dos esqueletos (que o Mestre decidiu ser 10). Como resultado, todos os esqueletos afastam-se de Sebastião, repelidos pela força divina.

Aumento de Atributos Físicos

O Inquisidor pode aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um Ponto de Fé, mas apenas UM Atributo de cada vez.

Jeremias está cercado por Guerreiros de Sombras e prepara sua espada curta para a batalha. Antes que as criaturas possam atacar, ele coloca para fora da cota de malha seu crucifixo abençoado pelo papa Urbano V e reza a Deus que lhe dê forças para a batalha.

Jeremias usa 1 Ponto de Fé para aumentar sua DEX em 1d6, o que reflete em sua Perícia Espada Curta, melhorando sua chance de acertar os golpes.

Aumento Milagroso de Atributos

Semelhante ao Aumento de Atributos Físicos, mas com a diferença que o Personagem pode gastar mais de um Ponto de Fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM Teste.

Mustafá-Allin-Bin é um membro da Ordem dos Assassinos e está preso debaixo de algumas pedras que deslizaram sobre ele prendendo-no. Mustafá tenta erguer a pedra, sem sucesso. Ela é muito pesada. Invocando a força de Allah, Mustafá gasta 4 Pontos de Fé, que lhe fornecem 4d6 pontos extras de FR para tentar deslocar a pedra.

Ativação de Itens Mágicos

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos seres da Cidade de Prata) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

Bênção

O Inquisidor pode abençoar um grupo de Aventureiros (até 6 pessoas por Ponto de Fé), concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na Defesa) durante uma cena.

Controlar Mortos-Vivos

Semelhante a Afastar Mortos Vivos, mas utilizados por Necromânticos e clérigos de deuses malignos. O Teste funciona da mesma maneira, mas o clérigo passa a comandar a criatura (ou criaturas) durante uma cena.

Conversar com Pássaros e Animais

Muitos santos na mitologia católica eram capazes de entender os animais. Com o gasto de um Ponto de Fé, o Personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

Cura

O Inquisidor pode utilizar 1 Ponto de Fé para curar 1d6 pontos de dano em si mesmo (até um máximo de um Ponto de Fé por dia), ou 2 Pontos de Fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos. Esse toque também pode ser feito em plantas ou animais.

Criação de água benta

Pontos de Fé podem ser usados para criar água benta a partir da água pura do orvalho, à razão de um pequeno frasco para cada ponto gasto pelo Inquisidor.

Encantar

O fiel pode encantar uma arma durante uma cena (ou 3d6 rodadas), de modo que a arma passe a ser considerada uma arma +1 durante este tempo (no que diz respeito a enfrentar criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

Outros Poderes

Pontos de Fé são muito versáteis e podem imitar qualquer poder ou milagre que algum santo já realizou (inclui até mesmo andar sobre as águas, multiplicação dos pães, cura de cegos e leprosos, andar sobre brasas, espetar correntes no corpo sem sentir dor, ficar sem comer por longos períodos, controlar o clima, ser resgatado por uma baleia em alto mar, etc.) MAS o Personagem deve MERECEER esses poderes. Utilizá-los sem motivo justificado ou por motivos torpes, pessoais ou egoístas podem irritar profundamente a entidade que confere esses poderes ao Personagem e a bênção pode vir a se tornar uma maldição.



Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas uma espécie de "aura heróica" ou "sorte" que protege o corpo físico do Aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, ser arrastado por um carro em movimento, tentar desviar de flechas ou balas, enfrentar diversos capangas de um criminoso e outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Porque Pontos Heróicos?

ARKANUN / TREVAS é um sistema desenvolvido para ambientes REALISTAS.

Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação. Como fazer cavaleiros enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os Inquisidores se juntassem a eles? Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isto...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos "extras" que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Desta forma, um Cavaleiro com 50 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito Orcs de uma vez só, como em um RPG de Fantasy, sem correr o risco de ser transformado em purê.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado como ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem.

Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo. Por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, esses Pontos NÃO poderão ser usados. Outras situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre jovem sai de seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certo e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebentada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanha de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Terror e Suspense.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator "medo", pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários neste tipo de Campanha tendo portanto os mesmos direitos dos heróis.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para se evitar distorções.

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Aprimoramentos

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

Personagens que recebem Pontos Heróicos de acordo com o nível (como Gladius Dei, por exemplo) NÃO podem usar este Aprimoramento em NENHUMA hipótese.

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

Equipamentos

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

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

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

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

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

Lista de equipamentos básicos

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

Lista de Armas

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

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

Lista de Armaduras

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

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

Rituais de São Cipriano

Neste Capítulo apresentamos os principais Rituais pesquisados por São Cipriano, que podem ser aprendidos por seus seguidores, bem como pelos Magos do Arkanum Arcanorum que tiverem a sorte de encontrar um dos pergaminhos contendo tais anotações. CADA um destes Rituais pertence a um pergaminho diferente e cada pergaminho possui Rituais de proteção contra Feiticeiros indesejados.

Proteção do Pergaminho

(Criar Arkanum 6)

Pontos de Magia: 3

Requisitos: sangue de uma gata e um pergaminho

Tempo de Preparo: 10 minutos

Duração: 33 anos

O Mago prepara o pergaminho (ou livro, ou inscrição) desejado com os símbolos de Salomão, desenhados em sangue proveniente do útero de uma gata negra, morta ritualmente quando a lua minguante está nos céus. Esta inscrição funcionará como uma armadilha contra qualquer infiel que coloque os olhos sobre estes símbolos místicos.

Quando estiver escrevendo estes símbolos, o feiticeiro deve mentalizar o nome de até seis pessoas que poderão ler a runa sem ativá-la e quando a Magia for finalmente terminada, qualquer pessoa que não as escolhidas fará com que a armadilha seja executada.

Um Demônio das profundezas do Inferno será conjurado e atacará qualquer grupo de pessoas que estejam próximas do pergaminho ou livro, lutando até sua morte ou a dos infieis. Quando a missão for terminada, o Demônio retornará ao Inferno.

Um Ponto de Magia do Feiticeiro fica preso ao livro nos primeiros 33 dias. Após isto, a Magia será impregnada ao livro, retornando os pontos ao Bruxo (o efeito de proteção continua por 33 anos até ser dissipado). Somente UM Ritual de proteção pode ser colocado sobre um livro por vez.

Demônio

PV 35, IP 3, Ataques 2

Garra 60/60 dano 1d6+4

Rabo com espinhos 50/0 dano 1d10

Enxerga no escuro, voo 10m/s

Chá de Nekhar

(Controlar Plantas 6)

Pontos de Magia: 3

Requisitos: folhas e flores especiais

Tempo de Preparo: 1 mês

Duração: 2 meses

Este foi o primeiro elixir desenvolvido por São Cipriano e consiste em um chá de folhas e flores especificados no Livro Negro. Uma vez preparado (as plantas devem ser recolhidas no intervalo de um mês, cada etapa coincidindo

com uma fase da lua), o elixir fornece uso para três doses e deve ser colocado na água que a vítima irá beber.

Uma vez tomada a água, a vítima ficará apaixonada por uma pessoa indicada a ela por seu conselheiro ou conselheira, durante cerca de dois meses. É importante que o conselheiro seja uma pessoa de confiança da vítima, mas essa confiança pode ser adquirida por meios mágicos.

Descoberta da Estrela Púrpura

(Entender Metamagia 6)

Pontos de Magia: 3

Requisitos: um jarro de prata com água e ervas

Tempo de Preparo: 10 horas

Duração: imediato

Este Ritual foi desenvolvido pelos Discípulos de São Cipriano, com o objetivo de descobrir membros desta ordem de mistérios que porventura estivessem infiltrados na Inquisição. O Ritual consiste em abençoar as águas de um jarro de prata especialmente preparado, em um Ritual que demora algumas horas. Com a água desse jarro, o Mago deve derramar sobre as mãos daqueles do qual desconfia e, somente aos olhos do Feiticeiro, a estrela púrpura será revelada.

Existem rumores de que um feitiço ainda mais discreto tenha sido desenvolvido pelos Discípulos no século XIV que não envolveria água, mas que só poderia ser realizado durante a lua cheia e o brilho desta refletiria sobre o símbolo tatuado nas mãos dos Bruxos.

Gato Companheiro

(Criar/Controlar Animais 6)

Pontos de Magia: 4

Requisitos: um gato preto

Tempo de Preparo: 2 dias

Duração: variável

Neste Ritual um gato preto virgem de olhos verdes é morto, seu rabo é cortado e queimado na fogueira enquanto seu corpo é enterrado cinco pés abaixo da terra durante uma lua cheia. Dois dias depois (ao final da lua cheia), um gato negro espectral surgirá na janela de seu quarto, e servirá como companheiro do bruxo durante o tempo em que este o tratar bem.

O Ritual armazena um Ponto de Magia no gato durante 99 dias, retornando ao Mago após esse período (o gato continuará sob as ordens do Mago após isso ter ocorrido), porém, a única maneira de recuperar esse Ponto de Magia antes desse tempo é assassinando o gato novamente.

Gato Negro

PVs 10 IP 1 (sombas)

Ataques 1

Garras 30/30 dano 1d2

Funciona como um Familiar

Para estar em qualquer lugar invisível

(Controlar Spiritum/Metamagia 5)

Pontos de Magia: 3 para cada viagem

Requisitos: lenha de salgueiro, um gato, um espelho e uma panela com água e videiras.

Tempo de Preparo: 1 hora.

Duração: variável, até meia hora.

O Mago precisa ferver uma panela com água e vides brancas, em lenha de salgueiro. Logo que a água estiver fervendo, colocar um gato e deixar cozer até que se separem a carne dos ossos. Depois disto, o feiticeiro se coloca diante de um espelho de corpo inteiro com uma das vértebras do gato em sua boca.

Este Ritual pode ser repetido uma vez para cada vértebra boa do gato, ou seja, 7 vezes.

O Feiticeiro desaparecerá, ficando apenas o osso de gato flutuando dentro do espelho, no local onde estaria refletido. O Mago aparecerá no local exato que imaginou (para isto é necessário que o ele já tenha estado pessoalmente no local onde deseja ir).

O Feiticeiro permanecerá no local desejado como um espírito (invisível de todas as maneiras, a não ser através de Rituais que lidem com espíritos), durante o tempo em que conseguir prender a respiração. Quando tiver de respirar (voltar ao mundo dos vivos), ele ressurgirá em frente ao espelho onde estava inicialmente.

Caso o espelho seja quebrado enquanto o Mago estiver no reino dos espíritos, ele ficará preso no Plano Astral até que consiga encontrar uma maneira de retornar ao mundo dos vivos.

Para qualquer pessoa revelar o que fará

(Entender Humanos 5)

Pontos de Magia: 3

Requisitos: o coração de um pombo.

Tempo de Preparo: alguns dias.

Duração: imediata.

Toma-se o coração de um pombo e carrega-o bem seco em um dos bolsos do Feiticeiro. Durante uma conversa, o Bruxo pode esmagar o coração do pombo enquanto estiver conversando com a vítima e esta lhe contará o que deseja saber, embora não seja capaz de lembrar-se do ocorrido, momentos depois.

O Mestre faz um Teste de WILL em segredo para a vítima e se ela falhar no Teste, deixará escapar a informação desejada durante a conversa, esquecendo o que disse no momento seguinte. Caso seja utilizada contra um Personagem e ele falhe, o Mestre não precisa dizer ao Jogador que algo ocorreu...

Magia da Pomba Cinza

(Controlar Animal/Metamagia 4)

Pontos de Magia: 2 (um ponto permanece na pomba até sua morte ou seu retorno)

Requisitos: pombas cinzas e um anel de prata

Tempo de Preparo: 1 dia

Duração: variável

Para este Ritual funcionar corretamente, o Feiticeiro precisa possuir uma ou mais pombas inteiramente cinzas, pois elas são consideradas as mensageiras de Lúcifer na Terra.

Basta ao Feiticeiro dar à pessoa desejada um anel de prata especialmente confeccionado para este Ritual. Não importando onde o companheiro esteja (desde que não separado do Bruxo por mais de 666m de água corrente).

O Discípulo coloca a mensagem desejada em um pequeno pergaminho amarrado na pata direita da pomba e a liberta. A pomba encontrará seu destino

sem erro (a menos que o anel seja perdido ou tomado das possessões do colega) e poderá aguardar até que o colega escreva uma resposta (obrigatoriamente no mesmo pergaminho). A pomba, então, alçará voo ao local inicial, e neste momento, o Ritual estará completado.

O Mago deixará armazenado um Ponto de Magia em cada pomba e este ponto só retornará ao Mago caso a pomba seja destruída ou volte ao local original.

Pedir para não mortificar o Enfermo

(Controlar Arkanum/Humanos 3)

Pontos de Magia: 2

Requisitos: um crucifixo.

Tempo de Preparo: 1 hora.

Duração: até meia hora.

Quando uma pessoa está sob influência demoníaca, o Discípulo pode conversar com o diabo que está causando esses males e pedir a ele que pare de causar a doença em nome de Deus e Jesus Cristo Nosso Senhor. Este Ritual só pode ser utilizado quando a possessão causa uma doença.

O Feiticeiro aproxima-se do doente com um crucifixo e o deixa sobre seu coração. Se a doença não for natural, o doente começará a se recobrar, melhorando 1d2 PVs por dia que ficar de cama, até que seja curado. Caso ela tenha sido causada por um Demônio mais poderoso, o Feiticeiro precisa passar em um Teste de WILL vs. WILL de quem realizou o Ritual, ou o Ritual falhará e a enfermo continuará no mesmo estado.

Há estudos em andamento sobre diversos milagres reconhecidos oficialmente pela Igreja Católica dizendo que tais milagres foram apenas usos hábeis deste Ritual. Os canais oficiais negam veementemente essa informação.



Como Fechar a Morada

(Controlar Arkanun 6)

Pontos de Magia: 3 (2 Pontos de Magia ficam armazenados).

Requisitos: uma chave de aço e água benção.

Tempo de Preparo: 10 minutos.

Duração: permanente

Toma-se uma chave de aço pequena e deite-se a benção da seguinte forma:

"O senhor lance sobre ti a sua santíssima benção e o seu santíssimo poder para que te dê a virtude eficaz, para que toda a morada ou porta por onde entra o Satanás por ti seja fechada e jamais o demônio ou seus aliados por ela possam entrar, pois abençoada seja em nome do Padre, do Filho e do Espírito Santo, Amém". A seguir, deita-se a água benta em cruz sobre a chave.

A sala ou residência em questão ficarão totalmente imunes da presença de Demônios ou entidades malignas, enquanto o Feiticeiro permanecer em posse da chave. Dois Pontos de Magia ficam armazenados na residência até que o Ritual seja desfeito.

Para Conversar com Fantasmas

(Entender Spiritum 4)

Pontos de Magia: 2

Requisitos: visgo.

Tempo de Preparo: 10 minutos.

Duração: meia hora.

O Feiticeiro entra em uma sala onde acredita estar algum fantasma e recita esta oração, enquanto espalha pelo ambiente algumas ervas visgo selecionadas e cortadas durante a lua cheia:

"Olhai, irmãos, o diabo poucas vezes aparece em fantasma, porque os demônios eram anjos e não têm corpos para se revestir; por isto, vos recomendo que, quando virdes um fantasma em figura humana, deveis conjurá-lo e fazer-lhe o sinal da cruz, pois ele é uma alma que busca alívio às suas penas".

Caso exista algum Fantasma, Espectro ou Aparição no ambiente onde se encontra o Bruxo, esse aparecerá na forma translúcida e será visto por todos os presentes. Além disto, poderá conversar com o Feiticeiro e com as outras pessoas durante um curto período de tempo, quando retornará ao Reino dos Mortos.

Mau Olhado

(Criar Metamagia 2)

Pontos de Magia: 1

Requisitos: roupa da vítima.

Tempo de Preparo: 1 minuto

Duração: permanente.

Também chamado de "Olho Mau", é a força de vontade do Feiticeiro aplicada sobre a fortuna de sua vítima. O Bruxo observa atentamente para as vestes da vítima e deseja que todo o mal da Terra recaia sobre o indivíduo. Como a Força de Vontade reside no olhar, as cargas magnéticas do diabo serão atraídas para a vítima.

A vítima faz um Teste de WILL vs. WILL do Mago e se perder, fica "impregnada" de Mau Olhado e todos os seus Testes a partir de então passam a ser feitos com penalidade de -5% (Testes de Atributo ou Perícia). Este Mau Olhado absorve um Ponto de Magia e permanece enquanto o Mago desejar ou até que seja desfeito (através de Rituais ou um banho de arruda, erva que possui a capacidade de desfazer o Mau Olhado).

Catalepsia Magnética

(Controlar Humanos 6)

Pontos de Magia: 3

Requisitos: 1 ímã.

Tempo de Preparo: 1 minuto

Duração: concentração

Deriva-se do grego a palavra catalepsia, porque o principal aspecto dos atacados é conservar a posição que estavam quando foram afetados.

Através de gestos místicos especiais, efetuados pela palma da mão do Feiticeiro, a vítima passa a sentir as forças magnéticas agindo contra seus músculos e permanece incapaz de se mover. Com a outra mão, o Mago deve segurar um pequeno ímã.

A vítima pode fazer um Teste de FR vs. 6D toda rodada, para poder realizar suas ações e mesmo se passar pelo Teste, não poderá correr ou realizar saltos ou ações que dependam de agilidade, pois seus movimentos estarão lentos e desajeitados. Qualquer Teste de Perícias de Combate será feito com metade do valor normal durante o efeito da Magia.

O Feiticeiro também fica afetado pelo magnetismo e precisa manter a concentração durante todo o tempo do Ritual, NÃO podendo realizar nenhuma ação que exija movimentos bruscos ou concentração (qualquer desvio de concentração quebra o Ritual, livrando a vítima do feitiço).

Sonambulismo

(Controlar Spiritum/Humanos 5)

Pontos de Magia: 3

Pontos de Fé: 2

Requisitos: fios de cabelo da vítima e um boneco.

Tempo de Preparo: 1 noite

Duração: permanente

Neste poderoso Ritual, o Feiticeiro precisa conseguir fios de cabelo de uma vítima (pelo menos seis fios), cortados após o pôr do sol. Funcionam apenas cabelos longos o suficiente para que se possa amarrar as pontas dos fios em uma pequena marionete, que será usada durante o Ritual.

Quando a vítima estiver dormindo, o Bruxo pode utilizar o marionete para controlar os movimentos físicos da pessoa e esta responderá totalmente aos comandos do Mago. A vítima pode realizar movimentos tão complexos quanto a habilidade do Feiticeiro com a marionete (fazer a vítima lutar depende de pelo menos 40% na Perícia Manipulação de Bonecos e mesmo assim a pessoa controlada lutará com apenas metade de suas Perícias de Luta).

Todavia, qualquer outra movimentação como andar, carregar objetos e outras podem ser realizadas. O Feiticeiro pode ainda utilizar-se de outras Magias para observar a distância ou colocar palavras na boca da vítima. Os olhos da vítima permanecem sempre fechados e caso o Mago utilize-se deste Ritual para acabar com a vida da vítima (fazendo com que ela se jogue de uma janela, por exemplo), a pessoa acordará no momento exato do gesto, tendo direito a um Teste de AGI para evitar o infortúnio (puxar o corpo de volta ao quarto).

Um Ponto de Magia fica armazenado no boneco e o outro na vítima a partir da primeira vez que este Ritual é realizado. Com Rituais específicos, é possível trilhar estes laços místicos até a origem e a única maneira de cortar esses laços é cortar os cabelos (mas nesse caso, o Ritual precisa ser iniciado novamente).

Uma vez estabelecida a ligação arcana com a vítima, o Feiticeiro pode utilizar-se deste Ritual sempre que a vítima estiver dormindo.

Reconhecendo o Gênio Maléfico

(Entender Arkanun 3)

Pontos de Magia: 2

Pontos de Fé: 1

Requisitos: uma hóstia.

Tempo de Preparo: 10 minutos

Duração: imediata.

Este Ritual simples exige apenas uma hóstia abençoada por um Padre (não pode ser feito pelo Feiticeiro). Essa hóstia deve ser dada à pessoa da qual se suspeita de possessão. Caso ela esteja sob a influência de um Demônio (mesmo que através de Rituais, e não de possessão direta), a vítima vomitará. Caso ela não esteja sob influência demoníaca (mesmo que estiver encantada por forças místicas), nada acontecerá.

Recomenda-se que a pessoa não saiba que a hóstia foi abençoada com este encanto, para que o efeito seja mais intenso e o espírito não tenha como escapar.

Influência de Mercúrio

(Controlar Metamagia 2)

Pontos de Magia: 1

Requisitos: -

Tempo de Preparo: 1 minuto

Duração: concentração

Este Ritual pode ser efetuado pelo Mago durante a noite e consiste em abrir a palma da mão direita enquanto recita as orações devotadas a Hermes.

Para o Feiticeiro (e apenas para ele) aparecerão visões em sua palma, na forma exata das estrelas do céu (mesmo que esteja coberto por nuvens ou se o Mago estiver dentro de uma residência ou barco). Ideal para navegadores ou para mestres de caravanas.

O Ritual permanece ativo enquanto o Mago estiver mantendo a concentração.

Oração a São Cipriano

(Criar Metamagia 5)

Pontos de Magia: 3

Pontos de Fé: 2

Requisitos: -

Tempo de Preparo: 1 minuto

Duração: imediata.

Esta é a oração capaz de eliminar qualquer tipo de maldição, Ritual, sortilégio ou encantamento maléfico colocado sob uma vítima. Só funciona se conjurado por um Feiticeiro católico dotado de grande Fé.

*Em nome do Pai, do Filho e do Espírito Santo,
Louvado seja Nosso Senhor Jesus Cristo, por todos os séculos dos séculos. Assim seja.*

São palavras de Deus: o senhor conhece o caminho dos justos; o caminho dos pecadores perecerá. Vós, São Cipriano, conheceis os caminhos daqueles que praticam maldades.

Limpai minha mente dos maus pensamentos, purificai meu coração dos maus sentimentos, a minha boca das más palavras. Afugentai de mim os obsessores, os espíritos malignos enviados por Satanás.

*Em nome do Pai, do Filho e do Espírito Santo.
Assim seja.*

Cruz de São Bartolomeu

(Criar Metamagia 4)

Pontos de Magia: 2

Pontos de Fé: 1

Requisitos: pau de cedro, ervas, frasco com água benta

Tempo de Preparo: 1 semana

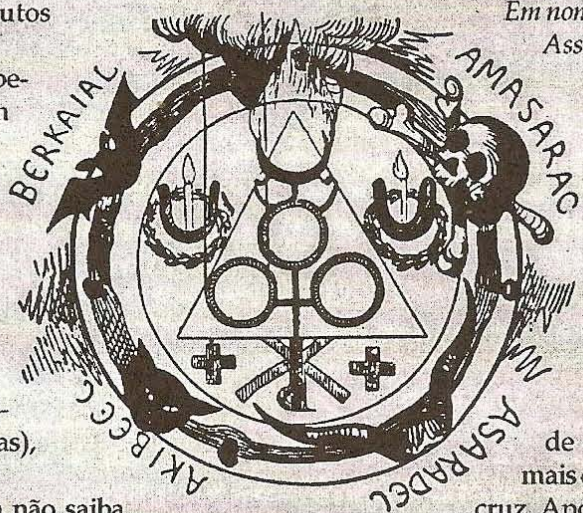
Duração: imediata.

Cortam-se três pedaços de pau de cedro, um mais comprido e dois mais curtos, para formarem os braços da cruz. Após esta seleção, os pedaços devem ser cobertos de alecrim, arruda e aipo e a cruz deve ser montada durante a lua cheia e deixada dentro de um frasco com água benta durante sete dias e sete noites sendo que a cada noite deve-se dizer:

Cruz de São Bartolomeu, a virtude da água em que estive e das plantas e madeiras de que és formada, livre-me das tentações do espírito do mal e traga sobre mim a graça que gozam os bem aventurados.

Em nome do Padre, do Filho e do Espírito Santo. Amém

A cruz é guardada dentro de um pequeno saco de veludo preto e deve ser mantida fora dos olhares de qualquer pessoa não cristã, sob pena de perder seus poderes. A cruz armazena 1 Ponto de Fé e 1 Ponto de Magia, concedendo ao Feiticeiro um bônus de +10% em Testes envolvendo WILL (dominações, Magias metais, alucinações e outras).



Papas

Neste capítulo apresentamos a lista com os papas do século XIV, pois dependendo de onde e quando você situa sua campanha de INQUISIÇÃO, as forças políticas da Igreja estarão pendendo para um lado ou para o outro.

São Celestino V



Nascido na Isérnia, foi eleito em 29 de Agosto de 1294 e morreu em 1296. Um homem de excepcional bondade e simplicidade, foi obrigado a renunciar quando percebeu que era apenas um instrumento nas mãos dos senhores feudais italianos. Celestino V era um Anjo Nimbus que tentou conver-

ter a Igreja e a Inquisição para algo mais justo e dirigido contra as forças do mal, ao invés de preocuparem-se apenas com a expansão da Cidade de Prata. Foi retirado de seu cargo terrestre pelo Conselho da Cidade dos Anjos.

Bonifácio VIII



Nascido em Anagni, foi eleito em 24 de Dezembro de 1296 e morreu em 1303. Celebrou o primeiro Ano Santo (1300) e ordenou que fosse repetido a cada 100 anos.

Durante seu papado, fundou a Universidade Romana de *Sapienza* (na verdade, um culto de Scholars romanos dedicados à pesquisa de Rituais e feitiços da Roma Clássica) e patrocinou diversos artistas, entre os quais o pintor Giotto (um Mago da Ordem de Yamesh).

Benedito XI



"O Abençoado", como era chamado. Eleito em 1303, enfrentou seríssimos problemas com o Reino da França e foi muito perseguido por diversos conspiradores em Roma, entre eles os bispos Anchiotti e Magniollo.

Foi assassinado em 1304 por membros da Conspiração (Alguns Cavaleiros Templários, que acreditavam que a Igreja havia descoberto seus segredos a respeito da caçada a seres sobrenaturais), através de um figo envenenado, sua fruta preferida.

Benedito XI preparou as bases para a derrota dos Cavaleiros Templários na Europa, inclusive as primeiras acusações de heresia e bruxaria contra a Ordem. Possuía 19 bispos sob seu comando direto, entre eles, o bispo de Avignon, Menelau.



Clemente V

Nascido em Villandraut e eleito em 1305, Clemente V foi o responsável pela guerra oficial contra a Ordem dos Cavaleiros Templários. Foi sob suas ordens (e de Felipe, rei da França manipulado pelos Anjos Nimbus que haviam descoberto os planos de extermínio dos Templários) que Jacques

DeMolay e 140 Templários foram capturados. Clemente V deu ordem para que queimassem DeMolay na fogueira, junto aos últimos Templários oficiais.

Morreu em 1314, vítima de uma maldição lançada sobre ele pelo último dos Templários, na hora de sua morte.

João XII



Nascido em Cahors (França), foi eleito em 5 de setembro de 1316, após dois anos de complicações com antigos membros dos Templários e da Igreja na Itália. Sua eleição foi feita em Lyons e João passou a morar em Avignon, onde mandou construir o Palácio Papal. Foi ele quem instituiu a *Sacra Rota*, entre Avignon e Roma.

Foram João XII e seus bispos quem alteraram as primeiras versões da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri, para que fossem favoráveis à religião católica.

No final de seu pleito, começa a Peste Negra. João XXII morreu em 1334, de causas naturais.

Benedito XII



Nascido em Saverdur (França), Benedito XII foi eleito em 1335. Obrigado por Felipe VI a viver na França, Benedito comandava a religião na França e em Roma, o que irritava bastante os religiosos italianos. Uma época de muitas intrigas nos altos escalões católicos. Benedito obrigou os bispos a residirem em suas

dioceses e reformou as Ordens Franciscanas, Dominicanas e Beneditinas. Morreu em 1342.

Durante seu governo começa a Guerra dos 100 anos entre Inglaterra e França e muitos dos conflitos entre os Anjos provenientes da Inglaterra e da França eclodem neste período. Benedito também funda a *Scala Sancta* (Ordem de caçadores de Bruxos especializada em lidar com problemas causados pelos Feiticeiros Stirges e pelos Vampiros Strigoi em Roma).

Clemente VI



Nascido em Maumont (França), foi eleito em 1342 e era considerado um homem muito culto e inteligente. Comprou a cidade de Avignon para o papado por 18.000 florins de ouro e protegeu os judeus.

Muitos dizem que sua Ordem de Scholars possuía contatos com os judeus cabalistas e estes teriam

trocado a proteção da Igreja por manuscritos raros.

Seus principais assessores eram os cardeais de Flavis e Bartocchi e o arcebispo Spaduzzi, responsável pela guarda dos manuscritos pessoais de Sua Santidade.

Clemente VI reduziu os intervalos entre os Anos Santos de 100 para 50 anos, comemorando em 1350. Ele morreu dia 6 de dezembro de 1352.

Inocência VI



Nascido em Braisahmont (França), foi eleito em 1352.

Ele ordenou ao cardeal espanhol Albornoz que restaurasse a paz entre os Estados Papais. Patrono das artes e da cultura, Inocência VI protegeu a Ordem de Yamesh durante seu governo.

Inocência também ordenou a construção de um muro ao redor da cidade de Avignon. Seu braço direito nessa empreitada foi o arquiteto Claude Deschamps. Esse muro foi construído também no reino dos Anjos, para proteger a Cidade de Demônios e outras criaturas sobrenaturais, dessa forma, apenas humanos e Anjos autorizados por poderosos Rituais poderiam residir em Avignon.

Em seu governo ocorreu a maior parte da Peste Negra. Revoltas camponesas no interior da França também mereceram destaque. Muito de seu apoio aos Magos de Yamesh aconteceu em troca de auxílio em pesquisas na tentativa de erradicar a doença.

Urbano V



Nascido na França, foi eleito em 1362. Urbano V trouxe o papado de volta a Roma, onde poderiam ficar sob a proteção (e controle) da Cidade de Prata, mas após três anos de tumultos, desordens e conspirações, teve de retornar a Avignon.

Urbano recuperou a terceira coroa para a Tiara dos Santos (representando o Poder Imperial, ao lado do Poder Espiritual e Poder Real). Para essa missão, Urbano fez questão de enviar apenas franceses, o que acirrou a rivalidade entre franceses e italianos.

Foi beatificado após sua morte que ocorreu dia 19 de dezembro de 1370.



Gregório XI

Nascido em Mumont (França), foi eleito em 1371 e após vários problemas políticos, conseguiu trazer o poder de volta a Roma.

O senado romano doou para o papado o monte Vaticano, onde ele começou as obras de uma nova sede para a Igreja Romana. Ele também incluiu a igreja de Santa Maria

Majora entre as Basílicas, em troca de indulgências. Com a posse do monte Vaticano, portal para a Cidade de Prata, os Anjos garantiriam permanentemente a proteção de seus domínios dos Templários e de outros caçadores, que ficariam afastados dessa região.

Gregório XI faleceu dia 26 de março de 1378.

Urbano VI



O Conclave que o elegeu foi o primeiro a ser realizado no Vaticano e a Igreja enfrentava diversos problemas sérios.

Nessa época, os Obscuri Nimbus conseguiram influência suficiente para eleger um anti-papa em Avignon, chamado Clemente VII, e fizeram a Cisma do Ocidente, dividindo o poder da Cidade de Prata e

da Igreja em duas metades: Roma e Avignon.

Com a Igreja enfraquecida, a Inquisição enfrentou muitos problemas com as Sociedades Secretas que começavam a se organizar, auxiliadas pelos Templários. Diversas Cabalas conseguiram escapar das buscas realizadas pelos Inquisidores nessa época. Foi um dos períodos mais negros da Inquisição e abriu espaço para que os radicais viessem a surgir anos depois.

Urbano VI morreu em 1389.

Bonifácio IX



Nascido em Nápoles, foi eleito em 1389 e passou quase todo o seu governo em guerras políticas com Avignon, onde não conseguiu estabelecer nenhum tipo de apoio ou acordo com os Obscuri Nimbus.

Celebrou o Ano Sagrado em 1390 e 1400, e criou o chamado "Secto Rosso", ou a equipe de

Inquisidores criada especialmente para tentar eliminar os bispos e cardeais de Avignon, constituída quase totalmente de Gladius Dei e Exorcistas.

Seus principais aliados foram os cardeais Mazzurco e Pappini e seus oponentes os bispos Mombelo e Rotti e o arcebispo Mignardi. Bonifácio IX morreu em 1404, possivelmente assassinado a mando de oponente do Vaticano por não conseguir a reconciliação com a facção de Avignon.

Principais NPCs

Tomás de Torquemada

Em seu nascimento, em 1420 (Castela, Espanha), Tomás já possuía algo para esconder: sua avó era uma *Converso*, uma judia convertida, uma nova cristã. A Espanha converteu mais judeus do que qualquer outro país (a grande maioria através da força de seus Atos de Fé), mas todos eram observados de perto pelos velhos Cristãos. Alguns dos judeus, chamados Marranos, deixavam-se converter e continuavam secretamente com seus costumes judaicos. Entre eles, os Magos Cabalistas que se denominavam Ordem dos Marranos.

O resultado desta perseguição foi a criação do culto de *Sangre Limpia*, ou Sangue Puro (sangue branco e cristão). Como a Espanha possuía a maior população de judeus da Europa Medieval e casamentos entre cristãos e judeus era comum, poucas pessoas possuíam *Sangre Limpia*. Porém muitos alegavam possuí-lo, o que era uma constante preocupação para a nobreza. A vida de Torquemada foi dedicada a conseguir *Sangre Limpia* para a Espanha.



Em 1479, quando a Espanha foi unificada pelo casamento de Ferdinando e Isabella, Torquemada era um Inquisidor Dominicano e também o confessor de Isabella. Quatro anos depois, ele se estabeleceu como chefe da Inquisição Espanhola.

O propósito da Inquisição de Torquemada era cortar a heresia pela raiz. Ele queria dizer, na verdade, que o propósito de sua vida era exterminar os *Marranos*.

A Inquisição publicou a seguinte bula para que os Católicos informassem seus vizinhos Marranos.

Se seu vizinho estão vestindo roupas novas e limpas em Sábados, eles são judeus;

Se eles limpam suas casas na sexta-feira e acendem velas mais cedo nesta noite, eles são judeus;

Se eles comem pão cru e começam suas refeições com verduras, eles são judeus;

Se eles dizem suas preces olhando para uma parede e balançando a cabeça, eles são judeus.

A menor pena imposta por Torquemada contra os Marranos era o confisco de toda sua propriedade, o que provou-se uma excelente forma de arrecadar fundos para aumentar ainda mais sua loucura e patrocinar a guerra contra os mouros. Isto era seguido de humilhação pública, onde desfilavam pela cidade vestindo a chamada *Sambenito*, uma camisa amarelo-enzofre coberta de cruzes que chegava até a cintura, deixando à mostra a parte inferior do corpo e os genitais. Descobertos, eram açoitados na porta de uma Igreja. Este foi a punição sofrida por Sanchez de Cepeda, avô de Teresa de Ávila.

A escalada de punições continua até a morte na fogueira, que era exibida como um espetáculo público chamado Auto-da-fé. Caso o condenado concordasse em beijar a cruz, pedindo perdão, ele poderia ser garroteado até a morte antes de seu corpo arder em chamas.

Em 1490, Torquemada realizou uma de suas mais famosas condenações, chamada Julgamento de LaGuardia. Este episódio infeliz envolvia oito judeus e conversos que foram acusados de terem crucificado uma criança cristã. Nenhuma vítima foi identificada e nenhum corpo jamais foi encontrado, mas mesmo assim todos os oito judeus morreram na fogueira.

Torquemada foi responsável pela morte de aproximadamente trinta mil judeus e utilizou-se do tribunal de LaGuardia para convencer Ferdinando que os judeus eram uma ameaça para a Espanha.

Em Março de 1492, Ferdinando e Isabella assinaram o Édito de Expulsão obrigando todos os judeus a saírem da Espanha ou serem mortos. Alguns deles fugiram para Portugal (onde sofreram mais perseguições), outros participaram da esquadra de um explorador chamado Cristóvão Colombo (alguns sábios especulam so-

bre se os Magos da ordem de Marrano conheciam a localização da América ou não, mas nada ficou provado) e outros fugiram para o Norte da África. Outros tornaram-se "judeus secretos" e formaram uma sociedade secreta cujos descendentes existem até os dias de hoje.

Após a expulsão dos judeus, Torquemada retirou-se para o Monastério de São Tomás, em Ávila, e passou seus últimos anos convencido de que a Sociedade Secreta iria envenená-lo (por esta razão, mantinha sempre consigo um chifre de unicórnio, antídoto de todos os venenos). Porém, Torquemada não foi envenenado e morreu de causas naturais em 1498.

Torquemada chegou à Cidade de Prata cinco anos depois e se tornou um Anjo Recípere, retornando à Espanha para auxiliar os Inquisidores em sua guerra particular e é considerado um dos inimigos imortais de Almiak, Serafim responsável pelos reinos espanhóis (detalhes sobre Almiak podem ser conseguidos no RPG ANJOS: A CIDADE DE PRATA).

Bernard Gui

Considerado um dos fundadores dos Inquisidores, Bernard Gui foi um monge dominicano que escreveu uma série de manuais no início do século XIV e passou cerca de vinte e cinco anos de sua vida investigando feitos sobrenaturais, heréticos e acusações de bruxarias. Nascido em 1260 como nobre, Bernard juntou-se à Ordem em 1279 e foi indicado como Inquisidor em 1307. Serviu em diversos conventos no sul da França e organizou sua base de operações em Toulouse até 1324, quando foi ordenado Bispo. Durante este período, condenou cerca de 394 casos, todos documentados no livro chamado Manual de Gui.

O manual escrito por Bernard era chamado de *Practica inquisitionis heretice pravitatis* (A Conduta de Inquisidor em Relação aos Hereges) e foi escrito em 1323. O manual está dividido em cinco partes. As três primeiras lidam com os procedimentos para investigação de casos sobrenaturais; a quarta parte apresenta documentos que definem a autoridade do Inquisidor e a quinta parte foi roubada por Scholars durante o século XIV. Apenas dez cópias existem e nunca foram encontradas por leigos.

Fernando Couto

Nascido em Barcelona, Fernando mudou-se para Évora durante o final do século XIII, onde se consagrou padre do Sagrado Tribunal da Fé.

Couto foi um dos mais influentes bispos de Portugal durante o século XIV, responsável pela caça aos hereges e principalmente aos Templários discípulos do Demônio Baphomet que fugiram para Portugal após 1315. Com o auxílio de Avignon e dos Inquisidores Espanhóis, Couto eliminou cerca de 200 Templários durante toda a sua vida.

No final do século XIV, rumores de que o Inquisidor havia se aliado à Ordem de Évora acabaram corroendo sua credibilidade, removendo-o da linha de frente.

Fernando foi assassinado em 1361.



Richard Baxter

Desde pequeno, Baxter sabia que era uma pessoa iluminada. Durante sua criação, era comum encontrá-lo conversando com amigos imaginários ou isolado das outras crianças da região, brincando sozinho.

Quando completou 15 anos, Baxter entrou para a Igreja de Avignon e rapidamente galgou posições até tornar-se um dos bispos de confiança do papado da França. Chegou até mesmo a ser indicado para arcebispo, mas acabou recusando para não ter de se afastar do norte da França.

Durante a guerra com os ingleses, era importante que ele ficasse próximo ao rei para que sua habilidade fosse plenamente utilizada: Baxter era capaz de conversar com os mortos.

Guerreiros tombados nas batalhas pela libertação da França contavam ao Exorcista como estavam os combates nas regiões problemáticas, a localização dos ingleses e a quantidade de homens em cada acampamento. Os mortos eram excelentes espíes.

Durante sua vida como membro da Igreja, Baxter tentou compreender os reinos espirituais, mantendo seu trabalho às escondidas dos outros Inquisidores que viam nos fantasmas apenas Demônios a serem esconjurados. Richard era um homem de visão.

Richard Baxter morreu em 1392 e foi um dos primeiros grandes estudiosos do Reino de Spiritum. Seus manuscritos estão com a Ordem de São Cipriano.

As Bases da Fé

A Europa no século XIV encontrava-se dividida em duas grandes regiões, pelo ponto de vista da Igreja Católica. A região dominada pelos religiosos franceses (cujo maior centro político estava localizado na província de Avignon) e pelos religiosos italianos (cuja maior base de operações estava localizada em Roma, no monte Vaticano).

A Igreja Católica estava organizada assim:

Padres, Diáconos e Párocos eram responsáveis pelas Paróquias, ou seja, pequenas regiões territoriais dentro de uma vila ou pequena cidade (em termos de jogo, pode-se considerar que uma paróquia compreende aproximadamente 1000 a 1200 almas). Quando uma cidade crescia o suficiente para comportar duas igrejas, eram convocados novos párocos e sacerdotes para organizar a nova paróquia. Cada igreja comportava de 5 a 10 padres e o mais velho entre eles era o responsável pela organização da Igreja diante das cúpulas maiores.

Quando uma cidade atingia três ou quatro igrejas e um número muito grande de fiéis, era nomeado um Bispo para administrar a cidade em questão. O bispo residia na igreja mais importante e o fato de haver um na cidade era um sinal evidente que ela estava se tornando importante. Os bispos possuíam muito poder político, muitas vezes maior até que os burgomestres ou governantes destas.

O Arcebispo era nomeado para cuidar de regiões maiores (províncias, geralmente) e sob seu comando estavam dez a vinte bispos, de acordo com o tamanho da região. Arcebispos tinham poder equivalente ao do governador de Província, principalmente na França, Itália e Alemanha.

Os arcebispos respondiam diretamente ao Cardeal de sua região. Cada região compreendia cerca de duas ou três províncias. Os arcebispos mais importantes do século XIV eram os bispos da cidade de Salzburg (Alemanha), Praga (Boêmia), Gnesen-Posen e Varsóvia (Polônia), Toledo e Terragona (Espanha), Rouen (França), Armagh (Irlanda), Veneza (Veneza era capital de um país chamado Dalmatia na Idade Média), Mechlin (Bélgica) e Cartago (África).

Acima dos arcebispos vinham os Cardeais. Cardeais não eram títulos, mas funções desempenhadas por arcebispos importantes. Durante a Idade Média, os cardeais eram os conselheiros do papa e a voz da Igreja. Eram os cardeais que escolhiam o novo papa entre eles, em uma cerimônia chamada *In Nomini Domini*, realizada na basílica de São Pedro, aos pés do monte Vaticano.

Entre os cardeais mais importantes do século XIV estão o cardeal de Constantinopla, Milão, Ravenna, Nápoles, Sens, Trier, Magdeburg e Colônia.



A seguir, fornecemos as principais bases da Inquisição durante o século XIV. Elas podem ser usadas pelos Mestres como base para as intrigas políticas e religiosas que ocorreram durante o período. Muitas dessas localizações permanecem como centros religiosos importantíssimos até os dias de hoje e a Inquisição apesar de oficialmente extinta em 1969, continua existindo secretamente, pois a Guerra contra as forças do mal nunca terminou.

Roma

Também conhecido como Patrimônio de São Pedro, Roma, a cidade milenar, possui dezenas de Igrejas importantes, sendo considerada a cidade mais importante do mundo pela Igreja Católica na época (e ainda hoje). É a sede da Igreja e residência oficial do papa. Na Catedral de São Pedro, construída sobre a tumba de São Pedro em 324, o Imperador Constantino mandou erguer uma basílica seguindo orientações enviadas por Anjos diretamente em seus sonhos. Alguns estudiosos dizem que Roma está localizada diretamente sob a proteção dos Anjos e que o próprio São Pedro é o guardião dos portais para a Cidade de Prata, que pode ser alcançada em alguns pontos da Basílica conhecidos somente pelo papa e pelos maiores e mais importantes cardeais.

Dentro da igreja principal do Vaticano está localizada uma das mais importantes bibliotecas da Idade Média, contendo centenas de livros antigos e manuscritos produzidos pelos padres, bispos e cardeais. Também estão localizados na biblioteca um sem número de

grimórios, tábuas antigas e hieróglifos trazidos para Roma por mercadores e aventureiros.

A cidade de Roma e principalmente o Monte Vaticano são protegidos por centenas de soldados bem treinados, tanto na Terra quanto nos céus.

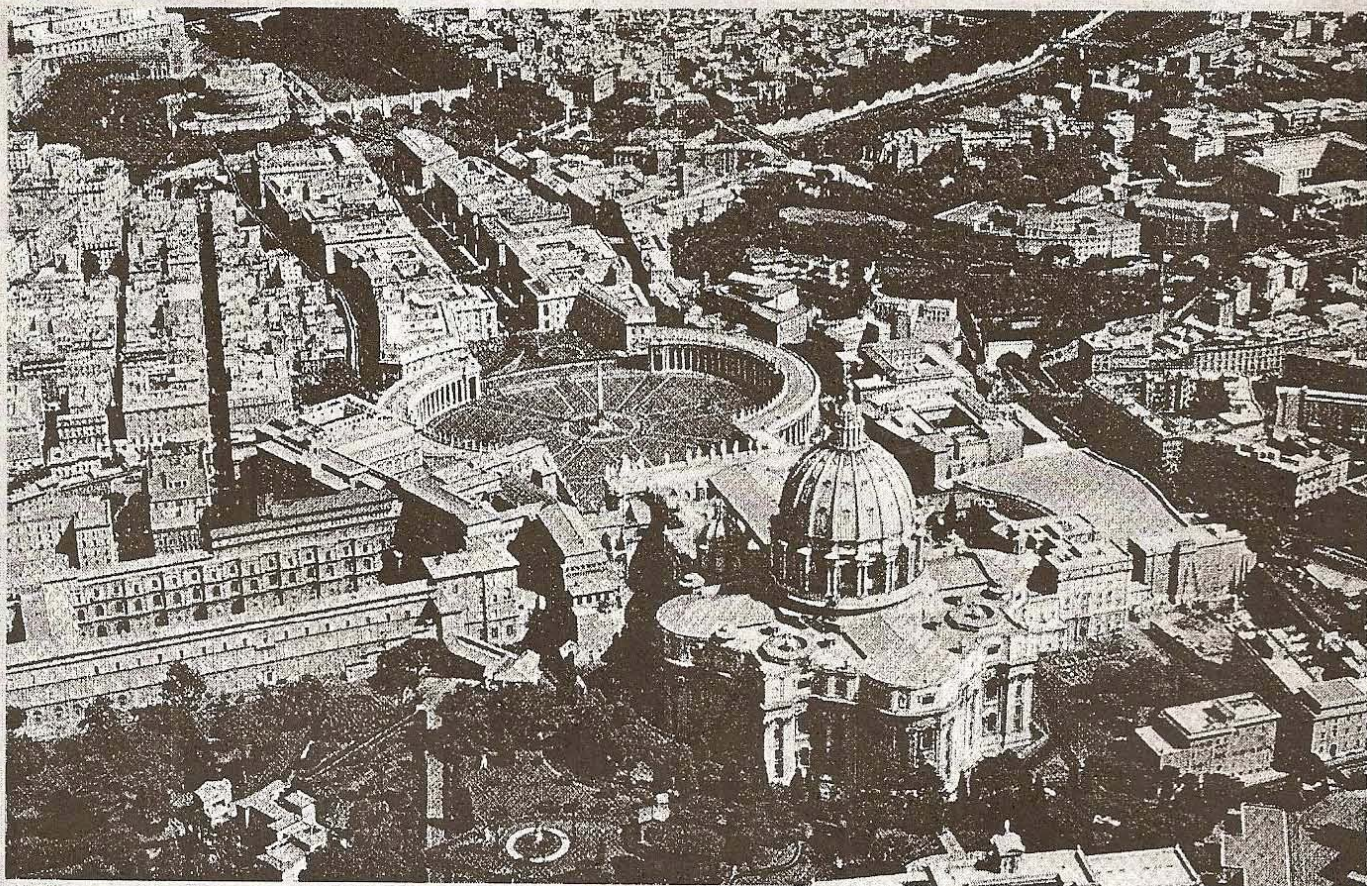
Lisboa

O Castelo de São Jorge e a Catedral da Sé são os principais pontos religiosos de Lisboa, sendo a Igreja muito poderosa nessa área. Depois de 1314 torna-se um dos grandes centros que acolheu os Cavaleiros Templários após sua guerra com o papado francês.

Conhecida por sua grande escola de navegação no século XV, Lisboa conseguiu desenvolver navios com poder suficiente para tentar chegar ao continente maravilhoso de sonhos, chamado "Hi-Brasil", cuja localização somente os Templários conheciam, mas diziam ser além do Oceano Atlântico

Antioquia

Importante cidade dos reinos árabes, tornou-se célebre por ter sido o local de nascimento de São Cipriano. Dizem que existe uma pequena capela escondida nas montanhas, que somente os puros de coração podem encontrar e que essa capela possui um portal que pode ser aberto dia 26 de Setembro para os reinos espirituais, onde o viajante digno poderá encontrar a alma de São Cipriano e obter preciosas informações sobre Rituais e Magias dos altos círculos.



Vista aérea da Catedral do Vaticano - Praça São Marcos

Barcelona

A cidade de Barcelona é uma das mais antigas da Espanha e esconde muitos segredos. Dizem que um poderoso Demônio chamado Aquel esconde-se naquela cidade e que todos os padres de Barcelona estão de alguma forma sob sua influência.

Os Templários possuíam uma pequena base localizada no interior da cidade, antes da guerra com o papado e dizem que muitos deles voltaram para essa base (localizada nas Ramblas, próxima ao porto principal da cidade). Continuam agindo contra Demônios e Vampiros, mas desta vez escondidos da Igreja.

Toledo

A Catedral de Toledo é uma das mais impressionantes dos Reinos de Castela e atua como sede da Igreja na região. Junto com Tarragona é considerada a capital política de Castela, nela residindo poderosos bispos e arcebispos. Toledo é famosa por suas armas, que dizem serem abençoadas por Deus.

Santiago de Compostela

Junto a Roma e Jerusalém, Santiago forma o *Axis Mundi*, ou o Eixo do Mundo, um caminho que todos os fiéis e penitentes deveriam fazer pelo menos uma vez na vida. O caminho de Santiago até Roma era feito a cavalo, em grandes caravanas de fiéis que passavam pela Espanha, sul da França e Norte da Itália, regiões onde a Inquisição foi mais poderosa e efetiva. Com a região sul da Espanha tomada

pelos mouros, principalmente em Córdoba e Granada, o caminho mais seguro passava pelo norte da Espanha, seguindo direto para o sul da França.

Dizem, também, que esse caminho de Roma a Santiago é percorrido por diversos Magos e Alquimistas em busca de iluminação e poder divino.

Viena

A Catedral de São Estevão é a principal catedral da região e serve como base de operações para a Ordem do Dragão e a Inquisição.

Os católicos têm tido muitos problemas para manter os turcos afastados da Europa, ao mesmo tempo que enfrentam lendas a respeito de Vampiros e outras criaturas sobrenaturais que assolam a região. Some-se a isso o fato de que as florestas magiares estão perigosamente perto dos últimos portais para Arcádia que restam na Terra.

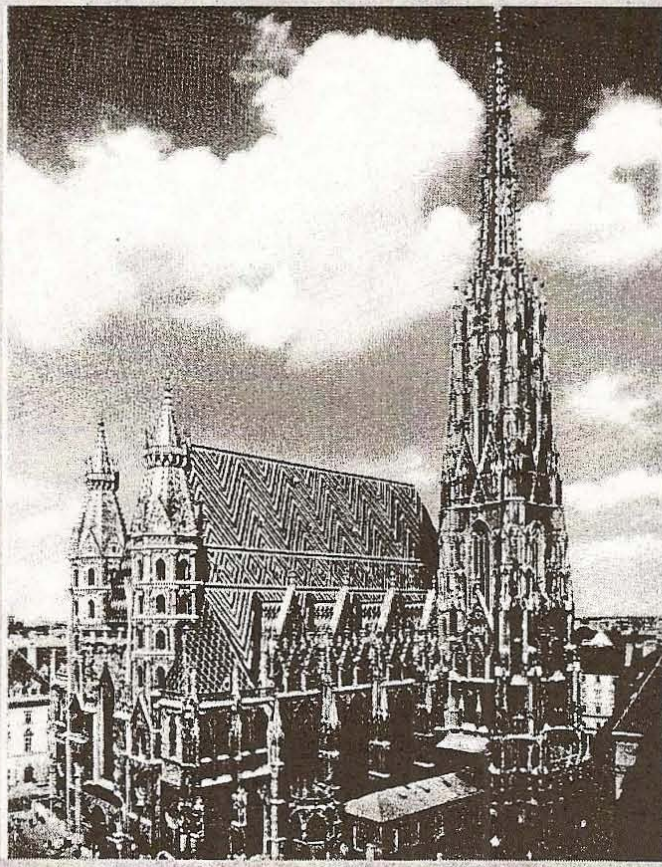
Jerusalém

A cidade onde Jesus Cristo nasceu. Localizada em uma região permanentemente em conflitos com os muçulmanos, não existe uma Igreja forte que consiga sobreviver aos constantes combates entre os Cavaleiros Templários e os exércitos mouros (auxiliados pela Ordem dos Assassinos).

Parte do *Axis Mundi*, hordas de peregrinos percorreram a trilha Santiago-Roma-Jerusalém durante toda a Idade Média protegidos pelos Hospitaleiros de Jerusalém e pelos Cavaleiros de Malta e Rhodes.



Catedral de Toledo - Espanha



Catedral de Santo Estevão - Viena

A Inquisição não dispunha de muito poder efetivo nessas regiões, mas muitos Scholars aventuravam-se por lá, principalmente pela região da Antióquia, lar da Bruxa de Évora e de São Cipriano.

Constantinopla

Uma grande cidade mercadora, foi a primeira a ser tomada pela Peste Negra. A basílica de Santa Sofia é a principal igreja da cidade, onde reside o arcebispo de Constantinopla (ortodoxo) e centenas de padres.

Constantinopla é o mais importante centro de comércio entre o Oriente e o Ocidente e dizem que nela pode-se encontrar praticamente qualquer objeto místico vindo das distantes terras dos Djinns.

Brandeburg

Principal sede dos Inquisidores Alemães, têm enfrentado muitos problemas com as Bruxas da Floresta Negra, em especial Walpurga, uma Feiticeira da Ordem de Luvithy que assola aquelas regiões.

Ataques de criaturas sobrenaturais e estranhas também não são incomuns e a ajuda (ainda que indesejada pela Igreja) dos Templários têm sido de grande valia para os Inquisidores.

Paris e Orleans

Paris é uma das maiores cidades da França e sede do poder político. Ao mesmo tempo que está em grandes conflitos com exércitos ingleses, mantém-se protegida por seus muros e suas defesas impenetráveis.

Dizem que Notre Damme é habitada por um Vampiro que se esconde nos calabouços e catacumbas abaixo da cidade e que esse Vampiro manteria todos os padres sob seu poder, mas nunca nenhum Inquisidor conseguiu verificar se esses fatos eram verdadeiros.

Avignon

Comprada por Clemente VI em 1345, Avignon tornou-se rapidamente a base do papado francês, que estava em grandes disputas políticas com os cardeais italianos, que preferiam a sede da Igreja em Roma.

Avignon comanda todos os cardeais, bispos e padres da França, bem como grande parte dos Inquisidores Espanhóis nesse período tal região era totalmente comandada pelos Anjos Obscuros Nimbus (ver ANJOS: A CIDADE DE PRATA para detalhes na Guerra Celestial).

Avignon possui um muro especialmente construído durante o governo de Inocêncio VI que impede a presença de criaturas sobrenaturais (incluindo Anjos da Cidade de Prata) na cidade. Apenas mortais podem permanecer em Avignon, o que faz dessa base religiosa uma das mais bem defendidas de todas, uma vez que os Anjos Obscuros Nimbus possuem Rituais para permanecerem dentro dos limites da Cidade.

Avignon tem seu próprio exército, financiado pelo Rei da França, treinado contra espíões e eventuais conspiradores. O bispado está concentrado na cidade, mas muitas das principais dioceses estão espalhadas pela França e muitas enfrentam problemas com os Ingleses, devido à Guerra dos 100 anos.

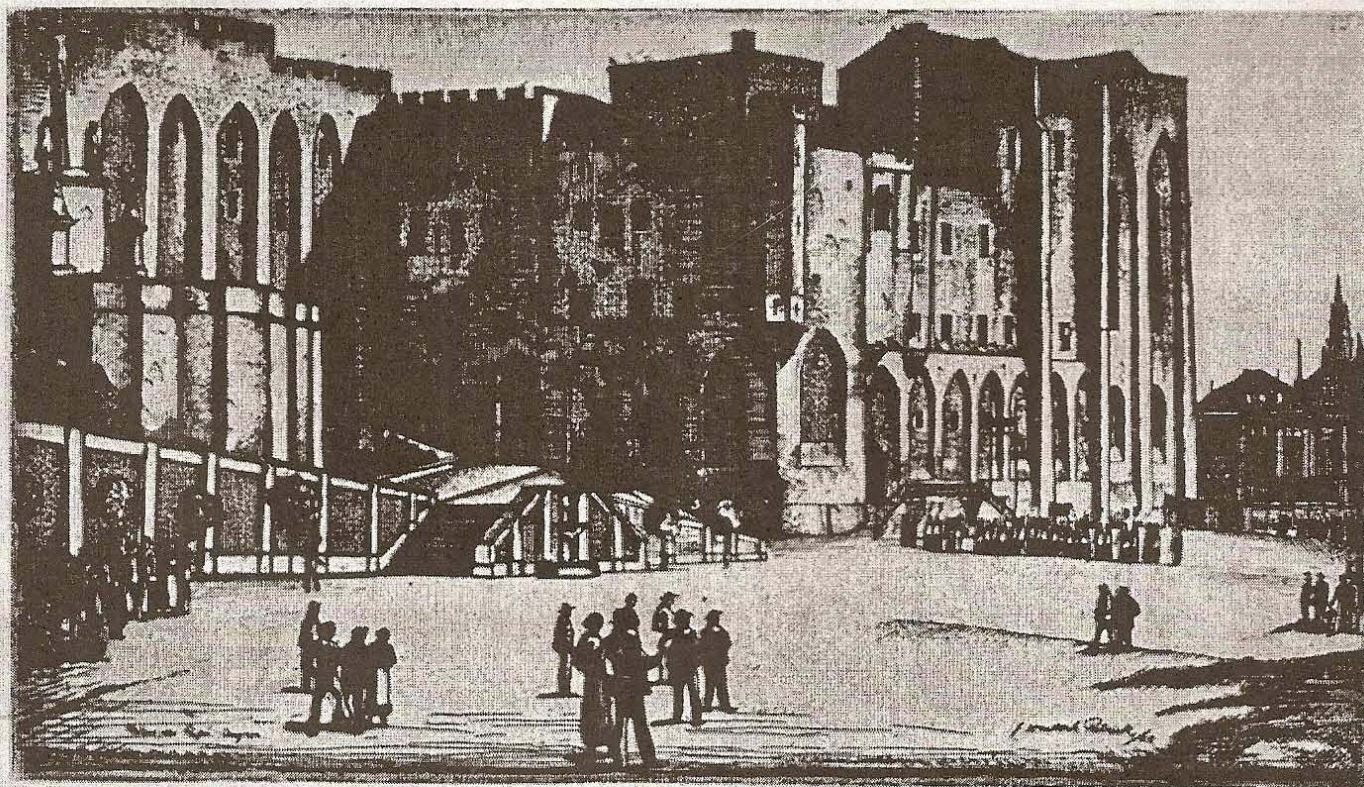


Figura do Palácio Papal em Avignon - França

Idéias para Aventuras

Em INQUISIÇÃO, as possibilidades de Aventuras são muito grandes, pois este livro acrescenta uma nova visão ao universo de Arkanun/Trevas, composto por aqueles que seguem a Luz Verdadeira.

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.

O Nome da Rosa

Os Personagens fazem parte de uma equipe que investiga crimes cometidos contra os padres que foi chamada para esclarecer um assassinato em uma abadia. Chegando lá, são presos por uma tempestade (ou neve) e têm de ficar na abadia junto aos padres e ao assassino (que não precisa necessariamente ser humano).

Inquisidores

A vida dos Inquisidores já era terrível. Procuravam por Feiticeiros e quando os encontravam, eles ainda precisavam ser derrotados. Seitas necromânticas, Demônios e adoradores de Satan com acesso a grandes Rituais podem ser um tremendo problema para o grupo de Aventureiros. Cemitérios abandonados, templos antigos do período romano e círculos de pedra constituem excelentes locais para cultos satânicos.

Por outro lado, um Inquisidor pode ter descoberto fatos terríveis sobre a Igreja (Anjos corruptos, Demônios disfarçados, Magos infiltrados ou outra coisa) e decide fugir da Inquisição, tornando-se um herege. Muitas vezes, caçado como um Bruxo, o ex-Inquisidor acaba se aliando a Magos do Arkanun Arcanorum para sua própria segurança e pode até mesmo vir a fazer parte de uma Cabala.

Alguns Inquisidores também fingem terem sido expulsos de sua ordem com o objetivo de se infiltrarem no Arkanun Arcanorum e depois entregá-los impiedosamente aos Inquisidores...

Em quem confiar?

Gladius Dei

Os exércitos de Deus eram os responsáveis pela captura de qualquer tipo de criatura que estivesse causando problemas. Campanhas centradas em Gladius Dei dão ênfase em combates com criaturas sobrenaturais, ou exércitos mortais. O Gladius Dei enfrentou problemas no sul da Espanha, devido à grande presença de Guer-

reiros muçulmanos e dos Marranos (Magos judeus cabalistas). Dizem que certa vez um grupo de Gladius Dei enfrentou uma cidade inteira tomada por falsos cristãos, cuja Igreja havia sido tomada por Marranos que possuíam um Golem para defendê-los.

Inimigos comuns do Gladius Dei incluem a Sociedade dos Assassinos, A Ordem Petra, Ordem Mármore e Escola de Pyros.

Exorcistas

Campanhas centradas em Exorcistas lidam principalmente com os Reinos Espirituais. Espectros, Demônios mercadores de almas cristãs, Anjos corruptos e outros Personagens que lidam com o mundo espiritual. Necromânticos e Feiticeiros, principalmente da Ordem de Luvithy (Europa oriental), Druidas (norte da França e Inglaterra) e Brujas (Espanha).

Scholars

Campanhas centradas em Scholars tornam-se mais políticas do que investigativas e, ao mesmo tempo, mais aventureiras do que de terror. Scholars são caçadores de tesouros e onde estão tesouros, estão armadilhas, labirintos e inimigos protegendo essas relíquias.

A busca pelo Graal, pelo Santo Sudário, pela Espada de Constantino, pela Lança do Destino e pelos Grimórios dos antigos religiosos convertidos podem levar uma Campanha predominantemente de Scholars a diversos pontos do Axis Mundi.

Tumbas, armadilhas, passagens secretas, pirâmides perdidas no Egito e pergaminhos indicando mapas de tesouros há muito enterrados fazem parte de uma Campanha de Scholars, bem como Aventuras no norte gelado da Europa, atrás de castelos enterrados e pergaminhos relacionados com os filhos dos Anjos.

Scholars enfrentam o Arkanun Arcanorum como competidores, não como adversários e é comum encontrarmos acordos e negociações entre membros das duas Ordens. Não é raro acontecerem missões conjuntas.

Discípulos de São Cipriano

Envolvidos diretamente na Inquisição e na Magia, os Discípulos de São Cipriano são ao mesmo tempo Inquisidores ferrenhos e espiões infiltrados, correndo o risco permanente de serem entregues ou descobertos por seus irmãos Inquisidores.

Ao mesmo tempo em que procuram por grimórios e pergaminhos, precisam evitar a presença de Scholars e outros membros interessados nos mesmos objetos. Muitos acabam aliando-se a Feiticeiros e Bruxos atrás de poderes, e é comum encontrar membros da Ordem entre hereges. Os Discípulos de São Cipriano estão sempre a um passo de cruzar a linha entre a fé e heresia.

Ordem de Évora

Temida pelos Inquisidores devido às suas conexões com os Necromânticos, a Ordem de Évora é a principal ligação entre os Discípulos de São Cipriano e as Ordens de Bruxos, em especial os Druidas, as Brujas e a Ordem de Luvithy. Ao mesmo tempo, a Ordem de Évora têm como principal inimiga a Irmandade de Tenebras, maior responsável pela conjuração dos verdadeiros Demônios para a Terra.

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 e cujas regras apenas eles conhecem.

Envolvidos diretamente na guerra política e religiosa entre Avignon e Roma, os Nimbus permanecem no centro da disputa pelo poder representado na Igreja, corrompendo bispos, cardeais e até mesmo papas que se colocam em seus caminhos.

Esses Anjos podem ser encarados pelo Mestre de duas maneiras: como aliados poderosos ou como inimigos (ainda mais poderosos), que uma vez descobertos, farão o que estiver ao seu alcance para neutralizar qualquer tipo de ameaça (leia-se os Personagens dos Jogadores).

Vampiros Strigoi

Estes Vampiros romanos estavam infiltrados no Império Romano desde o começo da expansão e naturalmente acompanharam de perto a evolução da Igreja, tomando como base abadias e catedrais (que lhes forneciam abrigo suficiente do sol e proteção contra camponeses e caçadores), até que em algum determinado período, alguns religiosos começaram a descobrir esses Vampiros e a usar a fé divina contra eles.

Muitos Vampiros acabaram sofrendo terríveis punições (como não serem capazes de pisar em solo sagrado, a vulnerabilidade à cruz e à água benta e outros problemas que surgiram com a Forma Pensamento imposta pela Igreja). De infiltrados, passaram a renegados. Logo foram tratados como inimigos e ameaça aos camponeses, tendo de refugiar-se em cidades maiores como Londres ou Paris, bem como em castelos e feudos, onde estavam a salvo dos Inquisidores.

As Brujas

No creo en brujas, pero que las hay, las hay.

A Ordem das Brujas foi uma das mais perseguidas durante a Inquisição, principalmente na região da Catalúnia e sul da Espanha, onde chegaram a aliar-se com os Marranos e com Vampiros para conseguir combater os Inquisidores.

Inquisição + Arkanun

Os Inquisidores são os principais inimigos dos Magos do jogo ARKANUN e o Mestre pode decidir utilizar este livro apenas para detalhar mais os NPCs inimigos de sua Campanha, tornando as coisas (ainda mais) difíceis para os jogadores de ARKANUN.

Crie equipes prontas contendo dez ou doze Inquisidores (um Scholar, três ou quatro Inquisidores, cinco ou seis Gladius Dei, um ou dois Exorcistas) para utilizá-los quando necessário (ou mais de um time por vez... quem disse que os ataques da Inquisição têm de ser justos?). Com os novos poderes descritos neste livro, sem dúvida os Inquisidores poderão tornar-se uma ameaça bem maior...

Inquisição + TREVAS

Nos dias de hoje, com a Inquisição oficialmente extinta em 1969, os Inquisidores tornaram-se uma Sociedade Secreta. Ela ainda conta com o auxílio do Vaticano, que lhe fornece recursos, pesquisas e equipamentos para que realizem suas missões divinas (embora negue veementemente qualquer ligação com esses grupos de fanáticos).

Os Anjos Nimbus estão por trás desse suporte, pois o mundo dos séculos XX e XXI é por demais incompreensível para Anjos e Demônios milenares. Eles

necessitam de soldados no Céu e na Terra para lutar em sua guerra celestial e os Inquisidores representam muito bem esse papel.

Eles se utilizam da mais alta tecnologia (apenas alguns grupos mais radicais insistem em manter-se fiéis aos velhos crucifixos, espadas santificadas e água benta) para caçar suas presas. Implantes cibernéticos, poderes psíquicos e equipamentos especiais descritos em INVASÃO podem complementar os Inquisidores se a Campanha for em estilo futurista.



Inquisição + Anjos

Campanhas mistas podem incluir Inquisidores e seus Anjos Protetores, bem como a política da Cidade de Prata em relação ao alto clero. Nesse tipo de Campanha, podem ser acrescentados alguns santos, como São Bento, São Jorge e São Patrick. Anjos também utilizarão dos poderes dos Inquisidores para realizarem suas missões na Terra e os ajudarão em combates contra os hereges, judeus e muçulmanos.

Os principais inimigos da Inquisição nesse tipo de Campanha são os Marranos, as Ordens Muçulmanas (Petra, Pyros e Mármore) e os Anjos Caídos.

A busca por artefatos também é tema central desse tipo de Campanha, bem como a guerra entre Exorcistas e espíritos poderosos do Mal, inimigos comuns entre Anjos e Inquisidores.

Sem dúvida, será uma Campanha mais voltada para milagres e obras divinas.

Inquisição + Demônios

Um dos grupos de *playtest* deste jogo utilizava-se de alguns Demônios que haviam voltado à Terra para redimirem-se de seus pecados (e assim buscar por uma chance de ir para o céu). O grupo era composto de um Discípulo de São Cipriano, dois Inquisidores, uma Horda e um Daemônio (ambos conjurados pelo Discípulo, o Daemônio havia sido seu avô, enviado ao Inferno por uma heresia da qual foi falsamente acusado e a Horda porque veio junto do Daemônio, em uma falha de Ritual...).

O objetivo da Campanha era tentar limpar o nome do avô do Inquisidor (de nome Mathias DaLambert), de modo que ele conseguisse um perdão da Igreja e dessa maneira livraria a alma de Mathias da condição de Demônio, ao mesmo tempo que tentavam consertar as besteiras que a Horda aprontava.

Caçadores de Demônios também formam uma campanha interessante. Os Alastors são os soldados de elite do Inferno, responsáveis pela captura de fugitivos da Justiça Infernal e quem melhor do que os Inquisidores (que conhecem a Europa e os hábitos dos demônios) para auxiliá-los em sua missão?

Até mesmo uma segunda viagem ao Inferno, ao lado de Dante (a Divina Comédia foi publicada nesse período) pode ser feita (essa foi uma das Aventuras mais legais provenientes deste *crossover* de títulos). Os motivos da viagem podem ser muitos, desde o resgate da alma de uma amigo/amante/parente até negociar a alma de um cristão capturada, ou simples "turismo".

Inquisição + Vampiros Mitológicos

Neste tipo de Campanha, pode-se centrar a ambientação na guerra entre os Vampiros e a Igreja, durante o período medieval.

Os Vampiros Strigoi, que até então tinham se mantido ao lado do Império Romano, começaram a ser perseguidos pelos novos fiéis e muitos perderam grande parte de seu status e seu poder, ao passo que outros Vampi-

ros aliaram-se a Inquisidores corruptos, delatando seus antigos aliados em troca do poder destes.

Em ARKANUN, os Inquisidores têm de se preocupar (e muito) com as Brujas espanholas, pois além de um poderoso séquito de Feiticeiras, Bruxos e mortos-vivos, elas estão protegidas pelas Vampiradas Brujas originais (que durante a Idade Média ainda são em número de 13, porém extremamente poderosas).

Os Vampiros Sábios também desempenham um papel de relevante importância nessa Campanha, auxiliando os Inquisidores com seus conselhos e previsões.

Em Campanhas modernas (no século XX), os Inquisidores formam pequenos grupos de caça e extermínio de Vampiros, patrocinados pelo Vaticano. Dispondo de armas e tecnologia modernas (ou métodos antigos e tradicionais), os Inquisidores formam NPCs caçadores fenomenais, que podem servir como excelentes antagonistas em sua campanha de VAMPIROS.

Inquisição + Templários

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

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

Inquisição + Guia de Itens Mágicos

Esse livro fornece diversos grimórios importantíssimos que foram escritos na Antiguidade e que podem ser usados pelo Mestre em campanhas de Scholars, Discípulos de São Cipriano e outros clérigos aventureiros.

Também inclui uma infinidade de objetos mágicos, relíquias religiosas e idéias para Aventuras que podem ser usadas contra ou a favor dos Inquisidores.

Traidor

Em todas as descrições acima, os Personagens sempre eram os Inquisidores, agindo de acordo com as doutrinas da Igreja Católica.

Sabe-se, no entanto, que por diversas vezes o Arkanun Arcanorum conseguiu infiltrar espiões em variados níveis dentro da Inquisição, de modo a sabotar e controlar suas atividades.

Um dos Personagens pode perfeitamente ser um desses traidores e a cada informação que passasse estaria pondo em risco seus companheiros.

Bibliografia

Livros

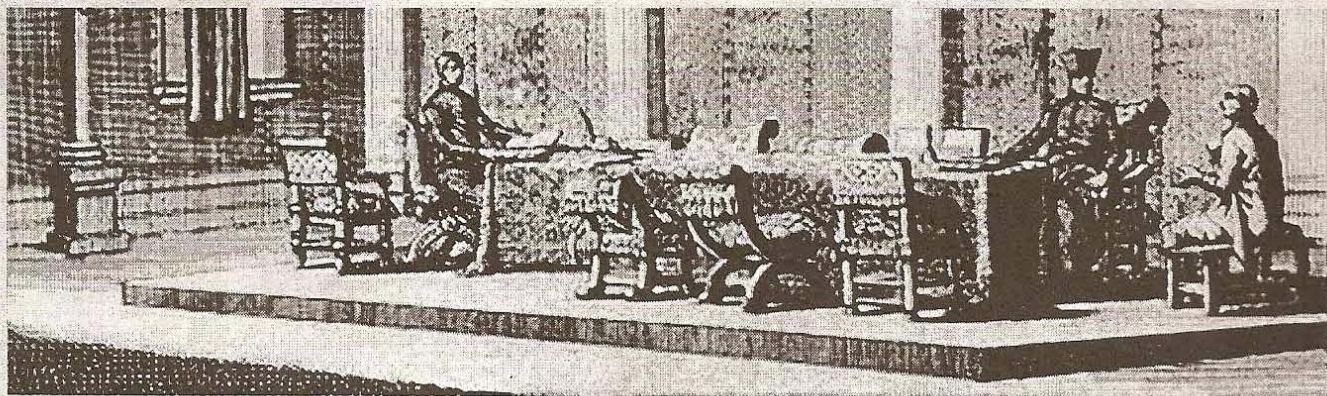
Alighieri, Dante; *A Divida Comédia*, várias edições.
Barber, Malcolm; *The Trial of the Templars*, Cambridge, 1993.
Cipriano; *Antigo e Verdadeiro Livro de Sonhos*, Cartomancia e Receitas, Ed. Pallas, RJ 1996.
Cipriano; *O Tradicional Livro Negro de São Cipriano*, ed. Pallas, RJ 1996.
Cipriano; *Tesoro del Hechicero*, Libro de San Cipriano, Anaya, 1998.
Del Debbio, Marcelo; *Arkanun Segunda Edição*, Daemon Editora, 1998.
Eco, Humberto; *O Nome da Rosa*; várias edições.
Eco, Humberto; *O Pêndulo de Foucault*; várias edições
Edward, Peters; *The Inquisition*, California, 1989.
G. Zielger; *Histoire secretè de Paris*, Paris, 1967.
I Sommi Pontefici Romani, Vaticano, 1992.
Kamem, Henry; *The Spanish Inquisition*, Yale Press, 1999.
Nostradamus; *Breviário de Nostradamus*, ed. Papelivros, 1982.
Roth, Cecil; *The Spanish Inquisition*, WW Norton, 1996.
Roth, Norman; *Conversos, Inquisition and the Jews in Spain*, Winsconsin, 1995.
Vannoni, Gianni; *Le società Segrete*, Firenze, 1985.

Filmes

O Nome da Rosa, Joana D'Arc (vários filmes, mas em especial o de Luc Besson), Coração Valente, Cristóvão Colombo, Marco Polo, Nostradamus, O Poço e o Pêndulo, Army of Darkness, Beowulf, Conquista Sangrenta, Jabberwocky, Ladyhawk, Robin Hood (várias versões), A Bruxa de Blair, A Missão, Profecia I a IV, O Bebê de Rosimary, Warlock I e II, O Sétimo Selo, Poltergeist, O Exorcista.

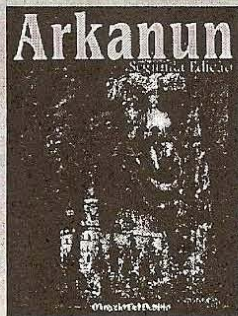
HQ's

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



PUBLICAÇÕES

Arkanun



Arkanun é considerado um dos melhores RPGs brasileiros. Ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a peste negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como Bruxas, Magos ou filhos do Demônio, onde os mares e florestas eram habitados por criaturas terríveis e monstros horrendos. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

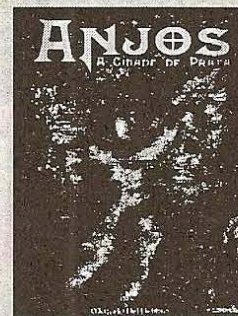
O sistema de Magia, prático e original, é baseado nas Formas e Caminhos da alquimia real, utilizados pelos feiticeiros durante a Idade Média: Corpus Hermeticum (Hermes), De Heptarchia Mystica (John Dee) e Malleus Maleficarum (Jakob Sprenger).

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

Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos Anjos tanto como Personagens quanto como NPC's em sua Campanha: Corpore, os Anjos da Guarda; Protetore, os Anjos Cabalísticos; Capture, os Caçadores de Demônios; Recípere, os Negociantes de Almas e Nimbus, os governantes celestiais.

Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antigüidade ou Idade Média), Poderes Angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos Anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas. Além de novas Perícias e Aprimoramentos, há uma lista com a descrição dos 250 Anjos mais poderosos de todos os tempos, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

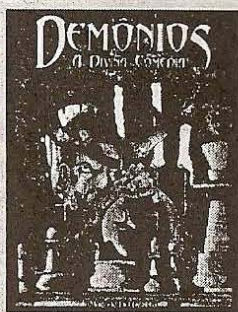


Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da Guerra Celestial.

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

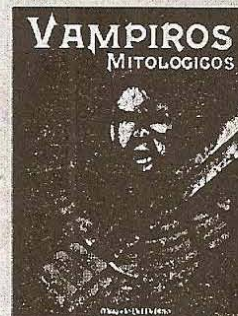


Vampiros Mitológicos

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de Vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os Strigoi, Vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; Ekimdu, Vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; Asimani, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; Lamiai, os Vampiros serpentes da cultura grega; Vrikolakas, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; Kiang-Shi, os Vampiros mandarins chineses; e finalmente os Rakshasa, Vampiros-Demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas.

Inclui a biografia dos principais Vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



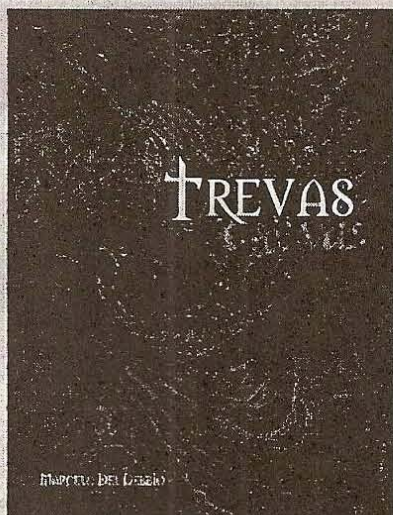
TREVAS

O Horror da Idade das Trevas não está terminado. Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de Xadrez Celestial. Neste RPG, você será convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

Assim como Demônios, TREVAS possui todo o seu background baseado nas lendas, histórias e mitos REAIS relacionados às Ordens Místicas, bem como um sistema de Formas e Caminhos de magia inteiramente baseado na Cabala, a mãe de todas as ciências herméticas, e utilizada da forma como alquimistas e feiticeiros a utilizavam na Idade Média.

Inclui regras completas para criação de campanhas em qualquer época e local, história das 29 principais sociedades secretas mundiais, incluindo a Golden Dawn, Ordem do Graal, Ordem de Salomão, Casa de Chronos, Iluminados, Ordem de Tenebras e muitas outras.

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



Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu Personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: ARKANUN/TREVAS (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020, Era do Caos e Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, Wraith e Changelling).



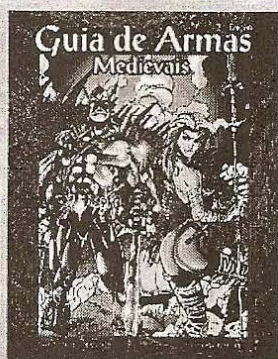
Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

E ainda é totalmente ilustrado: cada arma com a sua "foto" junto com as estatísticas. Assim, você saberá que arma seu Personagem está carregando.

Guia de Armas Medievais traz os atributos de jogo dos principais e mais jogados RPGs.

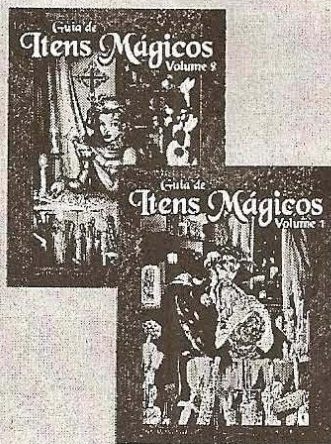


Guia de Itens Mágicos vol.1 e vol.2

Este Guia traz para você cerca de 500 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os Jogadores) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu Personagem está carregando.

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



Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja Católica 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 grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e **Marranos** (magos judeus perseguidos ferozmente pelos Inquisidores), toda descrição detalhada e exemplos de criação de Personagens.

Além disto, INQUISIÇÃO inclui rituais utilizados pelos Discípulos de São Cipriano, descrição de personalidades influentes, regras de PONTOS de FÉ e de PONTOS HERÓICOS, descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício e dos principais Papas do século XIV.

Compre!

E faça suas orações antes que seja tarde.

R\$ 12,00

ISBN 85-87013-13-0



9 788587 013132

Daemon
Editora

