

Segredos do Diabo

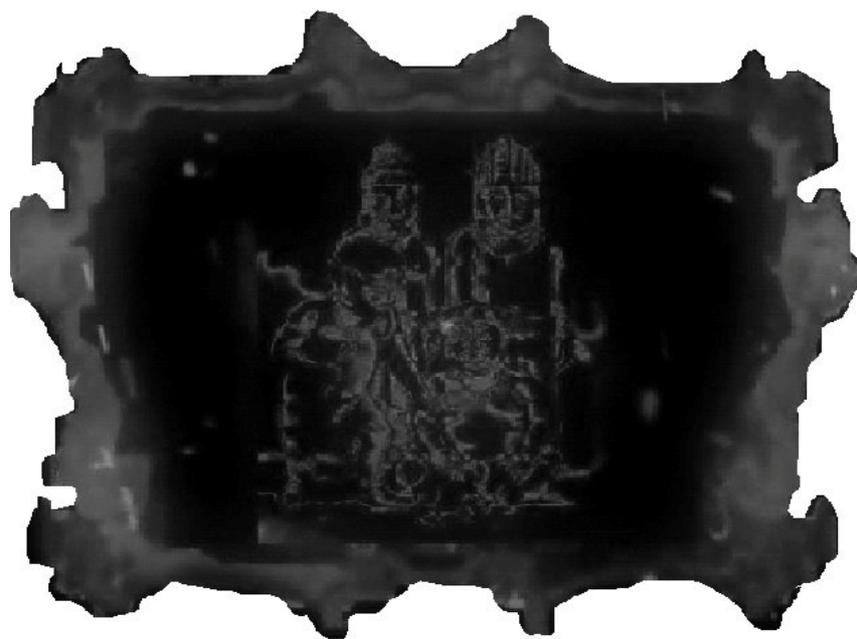
Um mundo de luz e trevas para "Santa Cruz RPG"



Grupo Arkanun

Segredos do Diabo

Um mundo de luz e trevas para "santa Cruz RPG"



Grupo Arkanun

Segredos do Diabo

Um mundo de luz e trevas para "Santa Cruz RPG"

Organização: Leandro Hallowone Santos

Diagramação: Leandro Hallowone Santos

Agradecimentos:

Primeiramente ao **Alexander** el brujo **Siqueira** por me fazer retomar e concluir este projeto.

Ao **Lord Maihalkash** por desenvolver os Arquivos de **Bel-Kalaa**.

Ao **RodrigoVaz Linn** por desenvolver o net-book **Mortos-Vivos**.

Ao **Estefferson Darchet Torres** pelas compilação de regras de magia e pela compilação dos atlantes e a história mística do descobrimento para o **Brasil luz das Trevas** que aqui segue totalmente válido embora tenha optado em desenvolver a história pelo ângulo dos povos nativos.

Ao **Flávio de Andrade** pelo desenvolvimento do **Império do Sol**.

Ao **Gabriel Gothmate Correia** pelo grupo Dictum Mortuum e as idéias sobre Olmec e A ordem de Luisfada e parte das idéias dos capítulos sobre os capítulos de estilos de magia.

A Eliane Bettocchi pelo **Brasil Barroco**.

Ao **Lalo** por ser o criador histórico dos Ni-Guará, Etrieis e Nefastus na extinta revista SÓ AVENTURAS n°3.

Ao **Lalo, Shaftiel, Hollow One e equipe Brasil of Darknes**, por criar a versão definitiva dos Ni-guará para Storyteller na extinta revista Dragão Brasil 51 e 52.

À extinta revista **Dragão Brasil** e só Aventuras por criar o conceito de Inferno Verde e Metamorfo Amazônicos, assim como do Meio Conselho em matérias como Ba, Veneno, Ni guará, Lost World e Fúria Amazônica. Das quais a única que perdi foi a que continha a matéria .

A **Arkano Pauxis** por escrever o Net-Book Fúria Amazônica.

A **Luiz Eduardo Ricon, Carlos K. de Oliveira e Flavio de Andrade** Por Criarem " O desafio dos Bandeirantes".

A **Marcelo Del Debbio** por desenvolver o **Sistema Daemon**, assim como todo mundo de **Trevas/Arkanun**.

A todos os amigos e grupos do Multiply que contribuíram nestes anos para a realização do **Santa Cruz RPG, Inferno Verde, Daemon Cthulhu** entre tantos outros projetos. Antonio Augusto Shaftiel, Maury Abreu, Alexiei Alexander, Orc Bruto, Jaime Daniel Cancela, Luiz Correa, Gabriel Gothmate Correia, Gnoelfo Darossa, Marcelo Del Debbio, Valberto Filho, Olga Hazin, Fred - Fosco - Laranjo, Oswaldo Lopes Jr., Alex Tadeu M. Pina, tiago maraschin, Bruno Nazareth, Daniel "Talude" Paes Cuter, Henrique hazzenko Rocha, Nitro - Newton Rocha, GURPS RPG, Luciano Santos, Alexander Siqueira, Gracilariopsis tenuifrons, Estefferson Darchet Torres, Leonardo Triandopolis, willian tzimisce, Leo Xorao, Adriano Yonezawa, Antigo Mundo das Trevas, Brasil de Luz e das Trevas, Club Twinroba, CORTES BRASILEIRAS-Changeling: the Lost, Daemon Cyberpunk 2.0, Dictum Mortuum, Fórum Daemon, GURPS RPG, Mundo das Trevas, Nova Iorque de Trevas, RPG a taverna, Santa Cruz RPG e Sistema Daemon RPG. Todas as pessoas acima e algumas que permaneceram anônimas, são responsáveis por este net-book. Eu sigo apenas como adaptador , organizador e contribuidor.

INTRODUÇÃO	05
SANTA CRUZ DAS TREVAS	06
O MUNDO PRESENTE	14
NOVAS SOCIEDADES SECRETAS	19
LUGARES MISTERIOSOS E TESOUROS PERDIDOS	22
SACERDOTES E BEATOS	26
VODUN	29
ALQUIMIA/HERMETISMO	33
BRUXARIA INFERNALISTA	37
BRUXARIA PAGÃ	46
CABALISMO	53
RITUAIS INCAS	63
RITUAIS DA ORDEM DE IMALE	67
RITUAIS DA ORDEM DE LUISÍADA	69
REGRAS DE MAGIA	71
ÁGUA	74
AR	76
FOGO	77
TERRA	79
LUZ	80
TREVAS	82
PLANTAS	83
ANIMAIS	84
HUMANOS	86
SPIRITUM	87
ARKANUN	88
METAMAGIA	90
OUTROS EFEITOS E CAMINHOS	91
APÊNDICE	
RESUMO DO MUNDO DE TREVAS/ARKANUN	92
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	97

Esta é uma obra de Ficção. Todos os Fatos e Personalidades Reais são tratados nesta obra de forma ficcional. O Racismo que aparecerá em algumas citações não diz respeito à posição do autor mas da mentalidade dos personagens do séc. XVII. A magia e os rituais aqui descritos não funcionam na vida real. Desaconselhável para menores de 16 anos , para pessoas com QI inferior a 100, ou para pessoas dementes que não conseguem distinguir a fantasia da realidade.

Introdução

Este é o fim de um longo caminho, mas o fim de uma jornada é sempre o início de outra. O Objetivo final deste livro é o final da integração, **Segredos do Diabo** tem como objetivo terminar de integrar **Santa Cruz** ao universo de **Trevas/Arkanun**.

O que fiz foi tentar contar a história dos mundos tomando Santa Cruz como o centro da narrativa, assim a cosmologia dos deuses ameríndios e a cidade de Olmec ganharam mais relevância que a presença da Ordem de Salomão no litoral brasileiro e a presença fenícia a exemplo. Outro dado importante é o fim dos capítulos dedicados à magia, iniciada com o uso dos pontos de fé no *candomblé* em Santa Cruz e o *xamanismo* em Inferno Verde, e agora o uso da fé pelos *Jesuítas*, o *Voodoo*, a *bruxaria pagã* e *infernalista*, o *hermetismo*, a *magia cabalista* e rituais *Incas* além de novas sociedades secretas e intrigas. Há uma descrição de lugares e objetos mágicos que podem servir de ganchos para campanhas além de uma configuração geral das principais áreas de conflito místico de Santa Cruz. Este é um livro sobre magia, sobre a guerra entre os planos de existência se desenvolvendo em conflitos na nova terra. Potências divinas se debatem no infinito, as Trevas estão jogadas sobre Santa Cruz.

Além do material original representado pela cosmogonia de Santa Cruz, a configuração da guerra da conquista, novas sociedades secretas, locais misteriosos e objetos místicos, a quem devo com grande apreço a algumas contribuições de Flávio de Andrade (que embora tema a utilização de seu material em livros da Daemon, acredito que entenderá que este projeto é independente e sem fins lucrativos), coloquei as regras de magia do sistema Daemon aqui, restrições à parte, o material aqui exposto já havia sido publicado no Tagmar Daemon e com ele as regras de Santa Cruz permitem que ele seja utilizado de forma autônoma. Por fim coloquei um resumo geral do cenário **Trevas/Arkanun**, para que este livro possa ser utilizado sem necessariamente o jogador possuir um exemplar de **Trevas**, **Arkanun**, **Anjos-A Cidade de Prata**, **Vampiros Mitológicos**, **Demônios-A Divina Comédia**, **Spiritum-O reino dos mortos**, **Templários**, **Inquisição**, etc. Os livros da editora Daemon ajudarão o jogador a expandir o cenário (assim como outros Net-Books como o caminhos secundários, o Grimório de Arkanun, etc.), trarão mais detalhes, regras, etc.,

mas não se tornam mais totalmente necessários. Os Três livros básicos de Santa Cruz formam agora um conjunto que consegue caminhar com as próprias pernas.

Este é um trabalho de fã, como aquelas velhas anotações que fazemos em folhas soltas. Muito dele não é meu. Mas é o fim de um projeto que se iniciou lá nos idos de 1996 quando comecei a mesclar elementos de **Arkanun** em minhas aventuras de **O Desafio dos Bandeirantes** e que começou a gerar anotações entre 2000 e 2004 quando criei uma grande campanha de **Trevas** com elementos do **Desafio dos Bandeirantes**.

Além de um trabalho de fã este é um trabalho de fãs. E fico grato pelo volume de contribuições recebidas o que me impede de assinar este livro de forma autoral. Desde **Daemon Cthulhu** tenho contado com uma efervescência de co-autores proporcionada pela movimentação das redes sociais. A Internet constituiu-se em um espaço coletivo tornando este trabalho uma produção coletiva, que embora esteja assinado como grupo Arkanun (uma antiga comunidade do **Orkut** que já não existe há anos) é subproduto de uma série de fóruns e grupos de discussão, redes sociais e blogueiros ligados à produção e divulgação do mundo de **Trevas/Arkanun** e de **O Desafio dos Bandeirantes**. Um agradecimento especial aos desenvolvedores do projeto **BLT** e ao **Ensjó** (Grande cavaleiro solitário que a mais de 15 anos mantém o site *oficial* de *O Desafio dos Bandeirantes*)

Santa Cruz das Trevas

O Mundo presente de Santa Cruz é o mundo da guerra da conquista. Da tentativa do estabelecimento de uma nova sociedade pelas ordens mágicas, da resistência das forças místicas e deuses indígenas, da luta contra a dominação e a escravidão pelos negros, do imperialismo português e espanhol ligado à cidade de prata. Um novo mundo está para se formar e este é o momento das decisões.

Agora desenvolve-se uma série de conflitos que trarão mais Trevas ao mundo de Santa Cruz. Espero que este guia sirva para que você possa desenvolver seus próprios conflitos.

Santa Cruz das Trevas

Nhanderu e a roda dos mundos

Nhanderu também chamado de Iamandu (o deus sol) cuja expressão é Tupã (trovão) junto com Araci também chamada Iaci ou Jaci (a deusa lua) são as duas primeiras entidades do Edhen a cruzar a barreira com paradísia na América do Sul num lugar descrito como um Monte na região do Aregúa (paraguai). E de lá criaram os animais, plantas da América do Sul e as primeiras criaturas místicas, iniciando o povoamento de paradísia.

Nhanderu criou Rupave e Sypave em uma cerimônia elaborada, formando estátuas de argila do homem e da mulher com uma mistura de vários elementos da natureza. Depois de soprar vida nas formas humanas, deixou-os com os espíritos do bem e do mal. Rupave e Sypave ("Pai dos povos" e "Mãe dos povos") tiveram três filhos e um grande número de filhas. O primeiro dos filhos foi Tumé Arandú, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guaraní. O segundo filho foi Marangatu, um líder generoso e benevolente do seu povo, e pai de Kerana, a mãe dos sete montros legendários do mito Guaraní. Seu terceiro filho foi Japeusá, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas. Ele eventualmente cometeu suicídio, afogando-se, mas foi ressuscitado como um caranguejo, e desde então todos os caranguejos foram amaldiçoados para andar para trás como Japeusá.

Entre as filhas de Rupave e Sypave estava Porâsý, notável por sacrificar sua própria vida para livrar paradísia de um dos sete monstros legendários, diminuindo seu poder (e portanto o poder do mal como um todo).

Os sete monstros legendários

Kerana, a bela filha de Marangatu, foi capturada pela personificação ou espírito mau chamado Tau. Juntos eles tiveram sete filhos, que foram amaldiçoados pela grande deusa Arasy, e todos exceto um nasceram como monstros horríveis. Os sete são considerados figuras primárias na mitologia Guaraní, e enquanto vários dos deuses menores ou até os humanos originais são esquecidos na tradição verbal de algumas áreas, estes sete são geralmente mantidos nas lendas.

Alguns são acreditados até tempos modernos em áreas rurais. Os sete filhos de Tau e Kerana são, em ordem de nascimento:

- Teju Jagua:** deus ou espírito das cavernas e frutas.
- Mboi Tu'i:** deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.
- Moñai:** deus dos campos abertos. Ele foi derrotado pelo sacrifício de Porâsý.
- Yacy Yateré:** deus da sesta, único dos sete a não aparecer como monstro.
- Kurupi:** deus da sexualidade e fertilidade.
- Ao Ao:** deus dos montes e montanhas.
- Luison:** deus da morte e tudo relacionado a ela.

Outros deuses importantes na mitologia tupi-guarani foram **Angatupri**, espírito ou personificação do bem, oposto a Tau, **Pytajováí**, deus da guerra **Pombero**, um espírito popular de travessura **Abaanguí**, um deus creditado com a criação da lua; pode figurar somente como uma adaptação de tribos guaranis remotas **Jurupari**, um deus de adoração limitada aos homens, em geral apenas para tribos isoladas no Brasil.

A chegada de Mixcoatl e a fundação de Olmec

Ometeotl, ele e ela de nossa carne, foi a segunda entidade do Edhen a cruzar a barreira para paradísia onde hoje é a cidade do México se desdobrando a si mesmo em deuses menores que povoaram toda a região da América Central e norte da América do Sul. Para os povos centro-americanos quando alguém morre volta a Ometeotl e é usado para criar outra parte do universo e assim se dava o ciclo de encarnações.

Após uma grande inundação que infestou a terra, talvez outro aspecto do grande Dilúvio, os deuses pegaram um esqueleto de obsidiana e criaram o homem e a mulher, o homem foi Mixcoatl e seu objetivo era repovoar a Terra e proporcionar sacrifícios aos deuses.

Mixcoatl fundou um império com as pessoas que haviam sobrevivido a grande inundação, Olmec, e partiu na tarefa de conquistar todo Mécitin (América Central), embora tenha vindo a morrer no começo da expansão de seu império.

Morto, Mixcoatl se torna o primeiro mortal a integrar as falanges centro-americanas de

Paradísia, com o objetivo de unificar todo o povo ante uma mesma cultura e à vontade dos deuses. Mixcoatl encontrou outros como ele, fundou uma cidade a imagem de Olmec, descobriu como fazer as nuvens jogarem chuva sobre seu imperio e como levar a caça a seu povo, ensinou estes truques a seus companheiros e o império Olmeca prosperou.

A queda do Império Olmeca, as invasões e o conselho

Os Olmecas creditaram as dádivas ao jaguar e Mixcoatl se autodenominou o Homem Jaguar e chamou seus seguidores de membros da Casa do Jaguar. O Homem Jaguar no entanto não era mais o mesmo, havia descobrido como extrair energia mística do sacrifício de seu povo e assim aumentar seu poder pelas almas enviadas a ele. começou a aparecer em sonhos e pedir cada vez mais sacrifícios. As Fileiras da Casa do Jaguar cresceram assim como o Império Olmeca e o imperio foi ficando cada vez mais dependente da casa do Jaguar, até que ante ataques sucessivos de tribos do norte, embora a casa do jaguar tenha feito o possível para evitar (os Olmecas haviam se tornado pacíficos e dependentes das forças dos Deuses), o imperio caiu e Mixcoatl frustrado se retirou do mundo para não ser mais visto.

Outros deuses passaram a ser cultuados (Xipe Totec, Ix Chel, Itzan Na) e a região passa a ser habitada por mortos heróicos de outros povos que fundaram outras casas para a prosperidade de suas tribos (casas que por vezes entraram em guerra entre si).

Os membros da casa do Jaguar se deram conta que estas guerras que se alastravam da terra a paradísia contrariavam o obetivo principal de Mixcoatl e assim reuniram todas as casas para celebrar uma assembléia.

Na assembléia as casas chegaram a um acordo que não deviam utilizar seu poder para uma ou outra tribo específica mas para o bem de toda região, os novos membros seriam agrupados as casas de acordo com o como haviam vivido. O líder da casa assumiria o nome de um dos deuses e a própria casa poderia se autodenominar pelo mesmo nome, cada casa também poderia agregar os mortos que exenplificassem as características de seu deus fundador e os líderes das casas deveriam formar um conselho, com votos iguais, que governariam os céus de paradísia sobre a região.



As casas formadas foram:

Casa do Jaguar: A casa do Jaguar não adquiriu novos membros após a queda do império Olmeca, continua com os ideais unificadores de Mixcoatl e é formada por anjos muito antigos e poderosos.

Casa de Ix Chel: Ix Chel é a ansiã das chuvas e inundações, a amante do deus do céu. Aqueles que tiveram grande êxito ou fracasso integram esta casa (generais, reis ou grandes idiotas), a casa de Ix Chel foi a primeira a apoiar a resistência dos Marranos, protestantes e jesuítas quando estes chegaram e quando foram atacados pela cidade de prata lutaram muito mais.

Casa de Xipe Totec: Xipe totec é o Deus da colheita e da guerra é composta por guerreiros, fazendeiros e curandeiros assim como assassinos e ladrões. Pelo potencial bélico esta casa possui o maior potencial de controlar o conselho, mas seus membros estão na maioria do tempo discutindo e disputando posições entre si.

Casa de Itzam Na: Itzam Na é o símbolo do universo representado pela iguana que morde seu próprio rabo. Acolhe todos que não venham a entrar em outras casas. É a maior casa, contudo seus membros raramente são excepcionais ou poderosos (o que justifica sua baixa influência no conselho).

Mú ou Lemúria

O continente submerso de Mó ou Lemúria (entre a Austrália e a América) foi palco do desenvolvimento de uma cultura superior que se estendeu de 100.000 a 25.000 anos atrás onde houve um povo todo-poderoso e conhecedor de uma enorme cultura, que seria o que difundiu pelo planeta seus conhecimentos, dando base a todos os pontos comuns que podem ser encontrados nas diversas civilizações (Atlântica, Maya, Hindu, Mesopotâmica).

Primeiramente os uígures (habitantes de Mó) eram monoteístas e acreditavam que o universo havia sido criado em sete dias e que o homem teria sido criado à imagem e semelhança de Narayana (uma das denominações do próprio demiurgo), com o tempo sua crença se ramificou em diversos deuses nas regiões onde migraram, sobre a proteção dos olímpicos em Atlântida, ou de deuses ameríndios na civilização Maia. O abandono dos descendentes de Mó (o primeiro homem Criado pelo demiurgo) de seu culto fez que ele levasse sua ira sobre o

continente o destruindo em um grande cataclisma a 25 mil anos (os povos que haviam migrado estavam sob a proteção de outros deuses e cogita-se que mais tarde este será o motivo da destruição de Atlântida).

Atlântida

Quando os Deuses Olímpicos partilharam a terra a Poseidon coube uma ilha além de onde o mediterrâneo se encontra com o grande oceano, uma terra conhecida como Atlântida. Poseidon se apaixonou pela jovem órfã Clito, ergueu uma série de muralhas de água e poços aquíferos ao redor da morada de sua amada e coabitou com ela gerando uma descendência que governou a 5 partes da ilha. Atlântida seguia próspera com uma vegetação exuberante, com abundância de metais como o Ouro, Prata, Cobre, Ferro ou o lendário Oricalco (um metal que brilhava como o fogo). Os reis de Atlântida construíram inúmeras pontes, canais e passagens fortificadas entre os seus cinturões de terra, cada um protegido com muros revestidos de bronze no exterior e estanho pelo interior. Entre estes brilhavam edifícios construídos de pedras brancas, pretas e vermelhas, mas a cerca de 10000 ac atlântida foi destruída provavelmente por um terremoto ou maremoto (hipóteses também mencionam um meteoro e uma guerra com as Amazonas). Com a destruição da ilha os povos atlantes migraram para a África (onde deram origem aos egípcios), América (Aztecas e Incas) e Europa, com sua cultura avançada e seu conhecimento aprofundado em magia. As ruínas de Atlantida se encontram abaixo do golfo do México.

Tlalocan, Aztec, Maya e Cusco

Os habitantes do plano devastado de Arkanun durante 4 milênios tomaram contato com os habitantes do novo mundo, participando da constituição das civilizações Maia, Asteca e Inca, muitos sendo destruídos após a colonização e mandados pela forma pensamento a Olmec onde se tornaram embaixadores de suas cidades, sendo que com o fim da guerra e a destruição de Olmec foi Arkanun que deu asilo aos deuses ameríndios (no novo mundo inexistia uma guerra entre Arkanun e Paradísia, seres de Arkanun e Paradísia estavam juntos na proteção de seus povos, o que fez entre outras coisas, a cidade de prata tachar todos de demônios).

Os seres de Arkanun das Regiões de Tlalocan, Aztec, Maya e Cusco forma cultuados como divindades, levaram a magia aos seus

sacerdotes, pediram sacrifícios humanos, e lutaram bravamente contra o imperialismo da cidade de prata.

Pindorama

Nhanderú como Tupã, ao criar os animais, as plantas e os homens, os protegeu de todos os males guardando a obscuridade das trevas e todas suas doenças em uma cabaça mágica, a qual confinou no fundo de um grande rio guardado por uma terrível Boiúna. E avisou a seus filhos sobre os terríveis perigos que a noite encerrava.

Norací era um jovem guerreiro, que havia descoberto a cabaça após ter conversado com um jacaré que o seduziu com os segredos que a noite guardava. Em busca da sabedoria das trevas Norací foi até o grande rio, enfrentou seu irmão Jaguarí, que tentou impedi-lo de libertar as trevas, e abriu a cabaça libertando as trevas, a pestilência e os terríveis demônios da noite.

Tupã amaldiçoou Norací, a se tornar como a serpente a qual se aproveitou do sono. Recompensou Jaguarí, o vestindo de onça como protetor da nova terra, e dizem que o velho jacaré, afetado pela magia da cabaça, tenha se tornado um homem.

A velha terra, chamada Pindorama, foi banida, junto com suas criaturas mágicas, para longe da maldade dos homens, contudo manteve a noite como um portal, entre a velha e a nova terra, para que os antigos espíritos da natureza possam auxiliar os homens e vigia-los, e para que os homens possam sonhar.

Metamorfos

Norací passou sua maldição adiante, criando a terrível raça dos Mojús, os filhos de jaguarí herdaram sua pelagem, formando as duas tribos de homens-jaguar na missão de vigiar os homens e proteger a terra, Os filhos do Jacaré que se transformaram em homem, preservaram o desejo de sabedoria e se tornaram os primeiros homens jacaré, convertendo-se em pajés e conselheiros das tribos indígenas. Por fim Jaci trouxe de um mundo distante homens que se transformavam em guarás e os incumbiu em um juramento de fidelidade a lhes servirem. Dizem que planos secretos fizeram com que Tupã colocasse os Amazonas para vigiar mesmo os jaguares, temendo por seu orgulho, e





homens macacos como guardiões da floresta. Os Botos e Yaras são parte de um plano, ou capricho de Jaci, que mesmo Tupã desconhece.

Visitantes

A América não permaneceu contudo longe de qualquer contato externo até o séc. XV. Há boatos sobre uma antiga rota dos Tartésios (povo mediterrâneo descendente dos atlantes) em direção ao novo mundo, mesopotâmicos, fenícios e egípcios tiveram profunda ligação com as antigas civilizações ameríndias por meio de portais para Arkanun. Assim como há resquícios Etruscos na arte marajoara, e da presença árabe em alguns locais da costa americana. Viagens acidentais contudo não serviram para estabelecer rotas de viagens, e as ligações místicas via Arkanun estavam guardadas em ordens secretas como a Escola de Pyros.

Traição na casa dos Atlantes, a Ordem de Avis e os Descobrimentos.

Durante as longas trevas medievais a casa dos magos atlantes executou um longo trabalho de apagar evidências. Infiltrados em diversas ordens místicas, reuniram um grande acervo sobre as rotas ao novo mundo, com o intuito de encontrar e proteger o caminho até Atlântida. Os magos da Ordem dos senhores da tempestade já haviam tomado contato com a América do norte por volta do ano 1000, mas foram expulsos da terra pela invocação de um antigo demônio do vento desconhecido por eles que os iroqueses chamavam de Wendigo. Assim como a Ordem do Graal, mantinha mapas árcades sobre a existência de um reino do rei Bree além da ilha da Irlanda, o qual denominavam Hi-Brazil.

O fortalecimento do Arcanorum na guerra contra a inquisição concentrou nas ordens místicas o segredo do novo mundo. Há uma aliança da casa dos magos atlantes com a ordem templária dos cavaleiros de Avis, enquanto os Atlantes pesquisavam complexos rituais envolvendo tempo e espaço, com o intuito de localizar as linhas místicas da terra que os levaria até Atlântida, os cavaleiros da ordem de Avis escondiam estas pesquisas da igreja e de outras ordens místicas (especialmente da Ordem de Tenebras, que pretendia se utilizar dos mesmos rituais para abrir portais para Infernun).

O que os atlantes não contavam é que interesses imperialistas estavam por traz dos cavaleiros de

Avis, sua ligação com a coroa portuguesa, a guerra no mediterrâneo com os árabes pelas rotas comerciais, a tomada de Ceuta, já deveria ter servido de aviso, documentos contendo precisas rotas de navegação vazaram para ordens templárias portuguesas e espanholas.

A contra reforma mudara o tabuleiro de xadrez celestial, o poder da igreja católica não estava mais acima dos pequenos reinos feudais, mas fundida às grandes nações que surgiam, a pretensão imperialista da cidade de prata estava vinculada aos interesses mercantis, e de estabelecimento de rotas comerciais das coroas portuguesa, espanhola e francesa, além da cisma com os anjos protestantes e da Jihad.

A descoberta, a guerra da colonização

Quando Colombo chega a São Salvador, deixa o caminho aberto para Olmec, não tardaria para ocorrer os primeiros contatos diretos entre Olmec e a Cidade de Prata.

A cidade de prata não mediu escrúpulos em aumentar seu poder na busca de novas almas e na supremacia do Demiurgo. Os novos Anjos foram chegando, e a xenofobia foi o traço fundamental que unificou o comportamento das missões tanto católicas, como protestantes nesta nova terra.

Olmec, a Cidade do Sol, havia se expandido junto às civilizações meso-americanas, constituindo-se em um grande império, com jardins e templos dedicados às divindades patronas, grandes pirâmides serviam de chaves místicas entre os planos, ligando Olmec principalmente à Tlalocan, Aztec, Maya e Cusco no plano devastado de Arkanun.

As missões angelicais, logo perceberam que a principal fonte de poder de Olmec, se baseava nos sacrifícios humanos, e levaram ordens militares espanholas ao conflito direto com as populações nativas para minar esta fonte de poder, além de missionários religiosos, para com a conversão das populações nativas, minar esta prática ancestral.

O Conselho de Olmec se dividiu. A Casa do Jaguar julgava que o plano de unificação de Mixcoalt incluía estes novos estranhos, e pediu a integração deles, outras casas viram os intrusos como uma ameaça e defenderam a resistência.

A guerra não tardou. Embora o poder de Olmec fosse grande, e suas fileiras maiores que as dos

conquistadores, a morte dos sacerdotes e do povo enfraqueceram o poder dos anjos meso-americanos. Algumas casas se refugiaram em Arkanun, os portais estavam sendo fechados, os demônios de arkanun, sabiam da ameaça da cidade de prata, e que eles eram um alvo principal, mas o líder da casa de Ix Chel defendeu a união e resistência, em defesa da terra, juntado uma gama de seguidores, e impedindo a fuga em massa para Arkanun.

Os anjos da cidade de prata concluíram seu último ataque, derrubaram as edificações de Olmec, queimaram seus jardins e abriram um enorme fosso, onde se localizava o centro da cidade do sol, e lá enterraram membros do conselho e seus exércitos.

Os sobreviventes do massacre, se organizam, em Arkanun buscam estabelecer novas alianças, o conselho está se organizando. Embaixadores já foram enviados para outros cantos da América. O fim de Olmec se apresenta como o princípio de um plano muito mais profundo de imperialismo e destruição.

A Anhangáúna e o grande conselho

Os ecos da destruição de Olmec chegaram até pindorama. Profecias de massacre e destruição foram ouvidas. Os Espíritos da grande floresta sob a liderança de Anhangá formaram uma confederação com o intuito de livrar a nova terra do invasor, Mavotsinim discordou do plano de extermínio e montou sua própria confederação tentando integrar os novos visitantes. O pajé Oyumucumã partiu pelas florestas buscando a união de todos os homens-fera em um único conselho para uma resistência unificada. Mas a Guerra não tardou...

O homem branco afastou os nativos de seus Deuses, fortificou as forças de resistência da cidade de prata, jogou tribo contra tribo, aproveitando-se de antigas inimizades tribais. A Anhangáúna buscou uma frente unificada de resistência junto aos tupinambás formando a Tamuya (confederação dos mais antigos), mas os tupinambás se aliaram aos franceses e os espíritos deram as costas para eles.

À medida que tribos eram catequizadas ou se aliavam aos colonizadores, eram caçadas e massacradas pelo conselho. Os velhos deuses prevendo sua própria destruição, criaram um semi-plano em Arcádia chamado inferno-verde, com

uma aldeia para cada tribo de metamorfos e lá se refugiaram, há tentativas de relações entre estes deuses e Arkanun. As falanges da cidade de prata crivaram seu primeiro principado na América portuguesa, e sobre o sangue dos nativos chamou a nova cidade de São Salvador.

Outros visitantes e a Fundação do Arkanun Arcanorum

Com o princípio da colonização novos visitantes chegaram. A América longe das garras cerradas da inquisição fornecia um terreno novo à constituição de um novo Arkanorum, um novo tabuleiro havia sido colocado no grande jogo de xadrez celestial. Brujas fugidas da inquisição, magos da ordem de São Cipriano infiltrados em missões jesuítas, Atlantes, membros da ordem de Tenebras, vampiros Strigoi, Demônios de Arkanun, alquimistas marranos, sarracentos se refugiavam na selva desta nova terra, alguns buscando integração com os povos nativos, outros os enfrentando abertamente.

Porém com a cristalização da colonização, a fundação do governo geral e a instituição da inquisição a necessidade de unificação e organização era patente. Em 1640 foi fundado o primeiro Arkanun Arcanorum em São Salvador, os planos deste Arkanun era a constituição de outros gerando uma organização mística unificada em todo território. Iniciou-se uma cruzada em busca de membros isolados de ordens místicas e escolas de magia pelo litoral do novo mundo. As lutas pela conquista na terra, os conflitos com as ordens templárias portuguesas e espanholas, a necessidade de se ocultar dos inquisidores, além dos conflitos com tribos indígenas, metamorfos e criaturas fantásticas marcaram as primeiras bandeiras de fundação, como estas expedições foram chamadas.

As bandeiras fundação, desbravaram o litoral, fundaram conselhos, e em 10 anos chegaram a São Sebastião do Rio de Janeiro, onde com um número reduzido pelos conflitos com os índios, templários, metamorfos e soldados foram vencidos e tiveram de se refugiar em São Paulo dos Campos de Piratininga, onde já encontraram os rasgos de um Arkanun formado, organizado por um Strigoi membro da Ordem do Dragão chamado Hector Estevez. O Grupo de Salvador ajudou na organização do Arkanun de São Paulo, que passou a ser o centro das novas bandeiras místicas que partiam acompanhando as bandeiras paulistas. três bandeiras principais foram formadas, uma partiu acompanhando os bandeirantes às expedições de



Minas Gerais para criar uma organização central no território, a segunda partiu para o sul, buscando uma ligação com Curitiba e começar a tratar um plano de ataque ao rio de Janeiro, e a terceira levava os relatos sobre a organização do Arkanun à Europa, via São Vicente, mas seus integrantes foram mortos ao tentar atravessar a Serra do Mar e os documentos perdidos.

África e chegada dos Asimani assim como as relações do panteão yorubá com os loas voduns e a jihad.

A Escravidão Negra trouxe um novo conflito para as Terras de Santa Cruz. As terras africanas estavam em um conflito místico entre os Deuses Voduns e as Divindades Yorubás, A cidade de Prata agiu de maneira oportunista na destruição dos dois impérios, aproveitando-se do conflito para escravizar os membros das duas nações. Na América, longe do continente negro, odiando-se mutuamente, sacerdotes negros vêem a necessidade de unificar forças, alguns quilombos surgiram aliando já as duas crenças, mas pesa uma desconfiança sobre os feiticeiros voduns por parte dos sacerdotes yorubás.

Vampiros Asimani foram trazidos para todos os pontos da América, e a Asima, tem se mostrado como a maior força unificadora entre fons, yorubás e angariando alguns indígenas. Uma aliança começa a se estabelecer entre Orixás, loas e Espíritos indígenas. Embora a Ordem de Dagon desconfie que por traz desta nova tradição mágica deuses monstruosos estejam manipulando e seduzindo sacerdotes para seu retorno triunfal.

No Caribe, espíritos indígenas, antigos deuses destruídos com a queda de Olmec, criaram uma ligação entre América e África, que tem agido às escuras no novo mundo, matando, envenenando e tramando a destruição dos conquistadores e dominadores. Os membros desta organização atendem pelo nome de invisíveis, e transitam entre a terra e Spiritum, auxiliando seus cultos, prestando favores e executando vinganças.

Há uma organização negra ligada à ordem de Mármore, formada por escravos islâmicos, que atende pelo nome de imale. Registros da Cidade de Prata já testemunharam a presença de anjos islâmicos e judeus no novo mundo.



O mundo Presente

São Salvador

A sede do governo geral é também a sede dos conflitos entre o Arkanun e a Inquisição. As ordens mágicas de maior influência em São Salvador são os magos Atlantes, a Ordem de Yamesh, além dos magos das Sombras, o aumento do número de Escravos na capitania faz com que os Asimani disputem um lugar fixo no Conselho. A Ordem da Évora e de São Cipriano também é uma presença constante na capital. Strigois dominam relações comerciais e o tráfico de Escravos. Marranos, ciganos, holandeses e espanhóis ajudam a compor esta metrópole cosmopolita vítima por vezes de saques marítimos. É a sede do Arkanun, do domínio da cidade de prata, a cidade com a maior população de vampiros, entre Strigois, Brujas e Ekimus principalmente. Onde demônios do inferno passam a ganhar influência no comércio de almas e escravos e espíritos possuem uma facilidade muito grande de tomar contato com os mortais. Orixás possuem um forte culto e poder ao lado dos loas voduns, santos católicos e espíritos indígenas. O que, ao menos na capital, equilibra o jogo com a cidade de prata e obriga seus Nimbus e Corpores a um tanto de diplomacia.

Recife e Olinda

Recife e Olinda se estruturaram nos planos dos atlantes da constituição de uma nova Atlântida, para com o encontro da antiga cidade, recobrar o poder e instituir um novo império. Os Magos Atlantes, A ordem de Dagon, a ordem dos iluminados, os magos das Sombras e a irmandade de tenebras e a ordem do graal dão cor aos conflitos desta nova Veneza estruturada pelos holandeses, como a mais moderna capital do império de Maurícia. Ekimus e Strigois forma a população vampírica principalmente, além de alguns Vrikolakas e lobisomens na região. Criaturas antigas conhecidas como profundos pela ordem de Dagon se escondem na região e dizem que Calabar, aquele que entregou a localização das tropas portuguesas aos holandeses, aparentemente um negro nascido em Salvador era um representante deste povo híbrido.

Belém

Área de conflito pela expansão na grande floresta. A Companhia de Jesus e a cidade de prata tentam angariar almas indígenas enquanto, os colonos passam para a exploração do território e a escravidão. Terra de criaturas místicas, apresenta um grande poder da anhangáua. Seres de Arkanun já foram vistos na cidade. Estranhamente algo impede o caminho na floresta na busca de uma rota para Pentose. Lendas sobre amazonas, cidades de ouro, civilizações perdidas e fontes da juventude circulam entre a população. Todo mago que visitou a cidade sentiu-se o tempo todo vigiado e perseguido por algo. É a cidade de maior poder do conselho, e as lendas sobre botos, yaras, homens-jaguar e homens macacos, cobras gigantes, jacarés falantes são constantes. Há poucos Strigois e Vrikolakas de grande força nesta região, os Strigois se ligam ao mercado de especiarias e drogas do sertão, além da busca por ouro. Os Vrikolakas possuíram focos de conflito com os Homens-Jaguar. Segredos profundos guardam esta cidade onde um Arkanun não conseguiu se estabelecer completamente, e mesmo as forças da cidade de prata e do inferno tem dificuldade de conquistar, antigos espíritos dominam o lugar. Boatos sobre cultos a Shubb-Niggurath circulam entre a ordem de Dagon, a ordem do Graal procura relíquias como a fonte da juventude. Mas Belém é um território selvagem, perigoso e misterioso.

Nova Granada e Caribe

O vice reino de Nova Granada e as ilha do caribe são um local de disputa entre as grandes potências Européias. Longe da administração de Nova Castela, Brasil e do vice reinado do Peru. Toda a sorte de contrabandistas, ladrões, escravagistas e piratas holandeses, ingleses e franceses estabeleceram seus próprios portos, fortificações e colônias na região. As antigas lendas de Olmec ainda pesam vivas, templos maias guardam segredos obscuros prontos a despertar, loas caminham entre os vivos, rituais envolvendo morte e sacrifícios humanos são constantes. O Caribe é território das Lamias, Brujas, Sacerdotes asima e vampiros Asimani, da ordem de Dagon, dos profundos e dos filhos de Cthulhu, de Shubb-Niggurath e sua prole informe, de navios fantasma, e da proximidade com o mundo dos mortos.

Palmares

A resistência de Palmares tem como fundamento uma aliança entre fons, yorubás e alguns maleses. Imale é o nome que recebeu nesta terra uma dissidência de maleses ligada ao magos Petros profundos conhecimentos na manipulação mágica dos metais e no caminho do fogo. A ordem tem crescido nos quilombos do Nordeste e seus membros tem sido conhecidos pelo yorubás de feiticeiros do ferro e fogo. A Ordem de Imale tem se desvinculado ideologicamente dos magos petros, a luta contra a escravidão e a dominação, a integração entre os negros tem sido os novos pontos de luta desta ordem que passa a ser conhecida pela audácia de seus magos guerreiros, que dominam com maestria a magia, a luta com facão e a capoeira. O líder da Ordem atende pelo nome de Zumbí e sua base de operação encontra-se em Palmares. A cidade de prata está ciente da ameaça, a ponto de fazer tratos com os selvagens paulistas caçadores de índios pela destruição do vilarejo.

Sertão das Gerais

Os sertões das gerais é uma área que passa a ter uma importância estratégica, desde que os paulistas encontraram ouro em Ribeirão Dourado. Bandeiras de fundação acompanham a procura do ouro e tentam instituir Arcanorums junto às cidades nascentes na febre do ouro e das pedras preciosas. Boatos sobre uma serra com cavernas cobertas de esmeraldas, de um vale fechado, com índios canibais e um templo antigo cheio de tesouros, povoam a região. Nos campos e cerrados viajantes encontram a morte nas mãos de lobisomens, esta é a terra dos Guarás. Dos campos e cerrados até o grande pântano que se encontra a oeste. Os magos atlantes, a Casa de Chronos e a ordem de mármore, possuem um interesse preciso na expansão. As linhas místicas do planeta se cruzariam no centro do continente formando um enorme taich, no lugar onde hoje se estende o sertão dos goiases. As relações com pindorama são mais tranquilas. A confederação dos espíritos da grande floresta tem ganhado força na guerra interna nesta região, contudo criaturas irracionais e fora do controle das duas confederações vagam pelos campos. A febre do ouro tem trazido muitos demônios do inferno para a região. Sucubus formam prostíbulos, mercadores de almas vagam em busca da sede e ganância dos garimpeiros. Almas penadas vagam pelos campos a noite. Um batalhão de Hellspawns conhecidos como cavaleiros fantasmas buscam aqueles que perderam suas almas e vagam pelos sertões. Os sertões são uma área de expansão, um



território onde nenhuma força conseguiu ainda supremacia. Um território perdido que começa a ser disputado.

São Sebastião do Rio de Janeiro

São Sebastião do rio de janeiro guarda segredos profundos. A bandeira de fundação sofreu duras baixas na tentativa de fundação de Arcanorum na cidade, sem saber exatamente o que atacava seus membros a noite. Uma expedição inteira desapareceu na floresta da Tijuca. O local foi palco da última grande batalha da Tamuya, quando Anhangá abandonou os nativos à própria sorte pela aliança estabelecida entre eles e os franceses. Embora a França antártica tenha sido destruída pelas tropas portuguesas, boatos de franceses circulando na cidade são constantes. Há resquícios que eles ainda estejam escondidos na cidade e conspirando. O Hellfire clube estabeleceu pontos de reunião na cidade. A presença da irmandade de tenebras é constante. Demônios mercadores de almas ligam-se ao tráfico de escravos e formam acordos com velhos espíritos africanos. O rio é um ponto chave para os planos do inferno. As forças das trevas são profundas na baía de Guanabara. Espíritos dos índios caídos na batalha de urubumirim ainda vagam a noite. Os anjos caídos possuem um projeto de tornar o rio sua principal base de operações na América do sul. Os Espíritos da floresta apenas desejam destruir o homem branco nesta região. Apesar disto o Rio é uma cidade movimentada, forma uma ponte entre as capitânicas do norte e do sul, marranos, hiotas e sarracentos fazem dela abrigo, enquanto a inquisição vigia constantemente a cidade, sem contudo conseguir expurgar tanto pecado e devassidão.

São Paulo dos Campos de Piratininga e Curitiba

São Paulo dos Campos de Piratininga é um território marcado pela pobreza, pela selvageria, e pelo conflito. O próprio caminho da que liga a vila à capital São Vicente, a serra do mar, é marcada por lendas, pela morte e por desaparecimentos. A cidade foi fundada pela companhia de Jesus como parte do grande plano de expansão da cidade de prata, mas acirrando-se os conflitos no nordeste, logo os anjos abandonaram a região. A pobre capitania de São Vicente, longe da administração do governo geral, do poder da igreja e da inquisição, tornou-se o refúgio de bruxas, marranos, ciganos, nobres falidos, prostitutas,

ladrões e assassinos condenados. Vrikolakas são majoritariamente os vampiros que povoaram esta região. O pré-Arcanorum organizado por Estevez tinha como integrantes Solange Mendonza uma Bruja espanhola fugida da inquisição, Lázaro de Olivares, um mercador português, cristão novo que seguia com as práticas alquímicas, Uriamuritã pajé carijó, e Scratuz um vrikolaka português foragido como ladrão. Apesar de sua diversidade e falta de organização, o pré-Arcanorum conseguiu formar contatos com a recém fundada vila de Curitiba que passou a sua comarca. Com o ataque da tamuya e a destruição de Santo André da Borda do Campo, São Paulo triplicou sua população, e após a chegada da bandeira de Salvador tem se estruturado como um importante ponto de saída das bandeiras místicas, tanto de fundação, como de busca (bandeiras que buscam artefatos místicos).

Ilha de Nossa Senhora do Desterro

Território dos Carijós, habitada anteriormente pelos Sambaquis. A Ilha de Nossa Senhora do Desterro tem se tornado um refúgio de bruxas e hereges. Práticas místicas do velho mundo mesclando cabalismo, satanismo e bruxaria tem sido relatadas nesta comunidade de pescadores. Assim como o aparecimento de salamandras, sereias e outros seres de Arcádia.

São Miguel das missões

Protetores da cidade de prata tentam o estabelecimento de uma nova sede de controle no sul, tumultuada pelos ataques dos bandeirantes paulistas na sua sede por escravos indígenas. Os paulistas contam com uma força que o bispado do rio de janeiro deveria se alertar, vampiros, as missões são atacadas a noite. Os padres tem de proteger os indígenas tanto dos ataques dos demônios do novo mundo quanto dos velhos vampiros europeus.

Buenos Aires e Córdoba

La Ciudad de la Santísima Trinidad y Puerto de Nuestra Señora del Buen Ayre ou porte de Buenos Aires, é uma cidade fundada pela ordem de nossa senhora das Mercês, que tem se colocado como a principal fortificação espanhola em defesa das rotas fluviais ao grande tesouro castelano, as minas de prata de Potosí. Diferente do que ocorre na América portuguesa há o florescimento das ciências, da filosofia e da arte neste importante



vice-reino da prata. Ordens místicas como a Ordem de Yamesh, Ordem de Salomão, Escola cabalística de Luft, Senhores da Tempestade, irmandade de tenebras e até mesmo a sagrada ordem dos magos marcam presença na cidade. Ligações com Córdoba e instituição da Universidad de Córdoba pela ordem de Yamesh juntamente com os magos atlantes, a casa de Chronos e a ordem do Graal trazem uma importância quase que renascentista ao vice-reino da prata. Contudo ameaçado pela expansão lusitana ao sul e a fundação da fortificações de sacramento na margem norte do rio da Prata, o que tem iniciado um conflito fluvial entre as duas potências imperialistas.

Lima

A cidade dos Reis, A cidade da Eterna primavera, é o coroamento da colonialismo espanhol na América do sul, a sede de seu poderio e administração, da inquisição espanhola na América e o centro do político do vice-reino do Peru. Foi cravada pela cidade de prata sobre a queda de Olmec cristalizando seu centro de controle. Cidade de terremotos e garoas, de poder da ordem dos cavaleiros da Calatrava e da Spada de Dios, da Ordem de Avis e dos Cavaleiros da Maltha. Lima assemelha-se a um imenso monastério. Com 26 mil brancos 15% estão ligados a igreja. Possui a maior população de anjos do continente americano. Ordens místicas como a Ordem de Yamesh, Salomão, Graal encontram lugar nesta grande metrópole colonial e formam um Arcanorum ligado à cidade de prata. O porto de Lima é a principal ligação entre a chegada de mercadorias e a saída de riquezas. Lima possui um esplendor superior a muitas metrópoles Européias. Uma cidade de Nobres Espanhóis, com mais de 200 carruagens nas ruas. Pontes e edificações, belas praças e higiene. A presença de escravos negros é superior ao número de indígenas ou mestiços. Lima é uma cidade branca e artificial.

Cuzco

A Antiga capital do império do sol, guarda os segredos de um mundo subterrâneo que luta para ressurgir. As ligações com Arkanun continuam presentes, os velhos deuses querem retornar. A cidade possui um Arcanorum bem organizado, com uma presença principal da Ordem de Coacalco, Ordem do Sol, Casa do Jaguar, Magos Vermelhos, e templo de Isis e Osíris. Embaixadores de Arkanun são frequentes no conselho. A cidade possui constante vigilância de Lima, nela correm

lendas sobre cidades e civilizações perdidas, tesouros ancestrais e velhos rituais.

Potosí

A cidade edificada sobre a exploração da prata. É um área onde a busca de riquezas cravou o ódio nos homens. Boatos falam sobre ligações internas entre as minas e a cidade de dito no inferno. Contudo a vigilância constante das ordens templárias ligadas a coroa espanhola tem mantido a região sobre controle. Com 160 mil habitantes e

um conflito entre Criollos e Espanhóis entre os Espanhóis pela riqueza, tem na exploração indígena sua principal fonte de mão de obra. Magos Vermelhos, O ordem de Pyros, A ordem de Mármore, Os Magos de Yamesh, a Irmandade de Tenebras, a ordem de Coacalco, os magos das sombras formam um tumultuoso e conflituoso Arcanorum. Onde o comércio da prata liga-se ao comércio de Almas, e o coração do poder econômico de Castella é o coração do poder da Cidade de Prata.



Novas Sociedades Secretas

Casa do jaguar

Fundação: Olmec

Personalidades: Mixcoatl, Cuauhtémoc, Moctezuma

Base: Vice reino de Granada, Grande Floresta, Pantanal, Vice Reino do Peru.

Background: Fundada pelos habitantes de Olmec, esteve ligada aos sacerdotes Olmecas, Maias e Aztecas. A Casa do Jaguar tem por objetivo a unificação de todos os povos americanos, e agora, expulsar o homem branco, os anjos da Cidade de Prata e refundar Olmec.

Características: A Ordem tem se espalhado agrupando Pajés na grande floresta do norte. Alguns membros do povo Jaguar e principalmente sacerdotes Yawar são presenças cada vez mais constantes e estão servindo de ponte entre os deuses de Olmec exilados em Arkanun e os Deuses exilados no Inferno verde. Uma nova estratégia de luta ressoa pelas florestas do norte. Mojús, Jacaré-açu e Guarás também integram frequentemente esta ordem.

Graus: A casa do Jaguar não possui, uma grande hierarquia interna. Há apenas um conselho dos Anciões, que se encontra em Arkanun e reúne os sobreviventes de Olmec. Meio-conselhos são instituídos em cada região. Há um general de Guerra chamado Morubixaba e um conselheiro chamado Pajé. O pajé e o morubixaba no entanto não podem agir sem instituir uma assembléia com todos os membros da ordem na região.

Ordem de Coacalco

Fundação: Ark-a-nun

Base: Nas terras de Aztec, na cidade de Tenochtlán.

Atuação: Basicamente toda Ark-a-nun e Américas.

Personalidades: Quertzaacoalt, Tlaloc, Huitzilopochtli, Patol (único deus Maia a fazer parte da Ordem), Apu Inti e outros deuses do panteão Inca e Asteca.

Estilos: Cabalismo, Hermetismo, Xamanismo

Background: Algumas das primeiras expedições arkanitas a orbe terrestre para as Américas foram executadas por membros desta magnânima ordem. Seus integrantes venceram as barreiras espirituais dos planos e levaram conhecimento aos indígenas que lá viviam, mas precisamente aos povos dos reinados Incas, Maias e

de runas místicas que só podem ser vistas de determinados ângulos, foram apenas alguns das informações passadas aos povos da floresta. Os hieróglifos eram usados como demarcadores de locais importantes como, por exemplo, Nodes e Mecas, camuflando-os e dissipando qualquer vestígio de magia contida no local. Esses símbolos não tiveram seus segredos descobertos pelos moradores da Cidade de Prata, quando os anjos, seguidos pelos espanhóis, entraram em combate com os membros de Coacalco que, devido à situação do império desses deuses de milênios a fio sem combates grandiosos, adquiriram uma índole pacífica e alguns se tornaram presas fáceis para seus inimigos de Paradísia. Mesmo com terríveis perdas para seus exércitos, muitos dos magos desta ordem retornaram a Ark-a-nun e continuam integrando os círculos internos da sociedade.

Características: Além de uma ordem mística, Coacalco também é uma ordem militar, possuindo uma casta de guerreiros que utilizam peles de criaturas encantadas que os fazem incorporar os poderes dos próprios animais. Seus místicos utilizam trajes coloridos e repletos de plumas de diferentes cores e tamanhos.

Graus: Coacalco possui 3 graus divididos em 4 círculos de mistérios, são eles: Quauhcoalt, Etzalqualitzli e Tocuiltecart, igualmente para os outros três círculos. O círculo interno é praticamente impossível de ser atingido e são ocupados pelas personalidades da ordem.

Ordem de Imale

Também conhecidos como feiticeiros do ferro e fogo.

Fundação: continente negro, palmares

Personalidades: Zumbí, Ganga.

Base: Palmares

Background: Inicialmente uma dissidência africana dos Magos Petros. A Ordem foi reorganizada quando Zumbí conseguiu unificar Fons, Yorubás e Malezes no plano de uma luta mútua contra a dominação do homem branco e contra os planos imperialistas da Cidade de Prata

Características: Os membros da Ordem de Imale tem sido conhecidos como feiticeiros do ferro e do fogo, pois se utilizam principalmente de rituais herméticos centrados no domínio do metal, do fogo, da força e resistência física. Além do

treinamento bélico que os tornou mestres do facão e da capoeira.

Graus: A ordem de Imale possui um general escolhido que atende pelo nome de Zumbí, assessorado por um conselho, formado pelos integrantes de cada região.

Ordem de Luisiada

Dissidência portuguesa da Ordem de Yamesh.

Fundação: Lisboa Séc. XV

Personalidades: Camões, Vasco da Gama, D. João I, D. Sebastião.

Base: Lisboa, Porto e Viseu.

Background: Dissidência portuguesa da Ordem de Yamesh ligada à Ordem de Avís, Os magos renascentistas portugueses se uniram em um último propósito. Constituir um único império marítimo e proteger os homens livrando a terra de todas as criaturas místicas. A Tomada de Ceuta foi o princípio deste grande plano, que contou com a ajuda de algumas divindades gregas que viram na viagem de Vasco da Gama o início de uma Nova Roma.

Características: A ordem de Luisiada é composta por magos aventureiros, que se utilizam do caminho da Água e do Ar, além de suas pesquisas em Metamagia aliados a modernos instrumentos de navegação. E lutam constantemente pela iluminação, um mundo sem mitos e sem medos unificado por uma única nação.

Graus: A Ordem de Luisiada divide-se em magistrados (ou comandantes) aliados por um conselho. Esta internamente dividida por Funções Os Ulissianos (exploradores do mar), Alexandrinos (viajantes por terra), Arthunianos (mapeiam e registram), Paulinos (lutam contra demônios), Herculianos (caçam criaturas místicas) e Liceanos (pesquisam novos instrumentos mágicos de navegação)

Ordem do Sol

Fundação: Cuzco

Personalidades: Atahualpa, Huyna Cápac, Supa Inca.

Base: Cuzco

Background: Sacerdotes do culto ao sol, a religião dos incas. Trata-se de uma religião severa e bastante rigorosa, apesar de conviver pacificamente com os feiticeiros populares e outros cultos. Só não é tolerado o mal uso de magia. O culto foi bastante perseguido pela Igreja e se encontra quase extinto, sobrevivendo clandestinamente em pequenos agrupamentos indígenas.



Características: O conhecimento dos sacerdotes é transmitido às novas gerações de forma precária. Principais responsáveis pela manutenção da cultura inca na colônia, os sacerdotes se recusam a usar a tecnologia dos conquistadores, principalmente as armas de fogo. Alguns chegam a negar até mesmo a escrita.

Graus: Achic (adivinhos, responsáveis pelos oráculos); Ayatapuc (se comunica com os mortos,

ligados ao plano astral); Huacasa (organização dos rituais); Ichuri (confessores, a cargo das huacas e do bemestar moral e espiritual do povo); Macsa (curandeiro); Omo (os magos, estudo das forças da natureza); Tarpuntay (sacerdotes do sol que integravam o conselho superior); Yanapac (assistentes dos sacerdotes); Yanca (astrônomos, astrólogos, melhorias tecnológicas).



Lugares misteriosos e tesouros perdidos

Artefatos dos Mochicas

os mochicas viveram na mesma região que os chimus, na costa. Nos antigos templos e construções da região, na ocasião de um eclipse solar, escudos, armas e outros objetos feitos pelo homem ganharão braços e pernas. Com armas em punho, perseguem os homens.

Boleadeira de Mama Guaco

Arma que pertencia a Mama Guaco, irmã de Manco Cápac e valorosa guerreira. Consiste em três bolas de pedra envolvidas num couro espesso e ligadas entre si por cordas de couro, sendo uma das cordas menor que as outras duas. Uma boleadeira comum faz 1d6 +4 de dano impactante e é usada também para laçar animais. A boleadeira de Mama Guaco faz 1d6 + 8 de dano, e laça de tal maneira o animal ou a pessoa que esta não consegue se soltar. Mama Guaco morreu em Cusco, mas ninguém sabe de sua boleadeira, e nem ao menos deu importância ao seu destino. Só alguns sacerdotes do sol e nobres incas poderiam saber da existência da arma. Além disso, se alguém a encontrar, fatalmente vai precisar aprender a usá-la, pois a boleadeira só é utilizada praticamente pelos vaqueiros dos Pampas.

Cidade dos Césares

Cidade próspera e rica, cheia de ouro e prata, que aparece aos viajantes perdidos entre os andes e a patagônia, seus habitantes são descendentes de um naufrágio Espanhol no estreito de Magalhães, além de sobreviventes do império Inca.

Desenhos de Nasca

aos pés das cordilheiras, numa extensa área da planície desértica, repousam diversos desenhos e linhas retas ou circulares. Há pistas de áreas variáveis, de 4m a 1km, figuras de animais cujos traços alcançam de 15 a 300m. Quem caminha pelo deserto pode perceber as linhas mas não tem noção de suas formas, que só podem ser vistas do alto das colinas mais próximas. As linhas foram trabalhadas em sulcos. A superfície do deserto é marrom - avermelhado e repleta de pequenas pedras. Ao retirar a terra avermelhada da superfície, aflora um estrato de pedra amarelado. Estes sulcos amarelos, que garantem um bom contraste com o deserto, chegam a alcançar 30cm de profundidade. As pedras retiradas para a formação dos desenhos foram usadas na construção de um muro que varia

entre 20cm e 1m de altura, demarcando a planície. Anterior aos incas, os desenhos caracterizam uma região mística, que pode trazer visões a quem passar a noite em seus limites. As figuras farão parte destes sonhos que são mais do que uma simples alucinação. Mensagens, visões do passado e contato com espíritos não serão incomuns. Porém, estes sonhos podem ter uma consistência muito próxima à realidade, seja qual for o seu conteúdo.

Disco de Ouro

Ornamento de Coricancha que representa o sol. Desapareceu com a chegada dos castelhanos em Cusco. Refletia a luz do sol iluminando todo o recinto. Nunca mais foi visto. Um disco com 50 cm de diâmetro. Ao ser atingido pelos raios solares, emite uma luz purificadora que exorciza qualquer ser maligno. Após décadas desaparecido, reapareceu em Paititi.

Eldorado

Cidade perdida de ouro, as vezes confundida com Paititi. Possui uma antiga civilização, não inca, que cultua o sol. O ouro é tão abundante que em ocasiões serimoniáis o imperador de Eldorado e seus sacerdotes utilizam pó de ouro em sua pele. Alguns habitantes da cidade possuem séculos de vida, dada a presença da fonte da juventude. Sacrifícios humanos são realizados em cerimônias em um caldeirão de ouro derretido. As estátuas formadas decoram a cidade. A principal fonte dos sacrifícios são viajantes e índigenas capturados.

Fonte da Juventude

Perdida na Grande Floresta, dizem que esta fonte é capaz de rejuvenecer qualquer pessoa, além de manter a vitalidade e curar qualquer doença. Localiza-se aparentemente no Eldorado e é responsável pela eternidade de sua população.

Fonte do Sol

Fonte de água santificada criada por Sumé (Tonapa). A água tem o poder de curar qualquer doença e expulsar qualquer espírito incorporado. Porém, só tem este poder na própria ilha. Sua existência foi esquecida por todos e hoje permanece conhecida apenas pelos Uros. No passado, foi utilizada para regar as praças de Cusco. Apesar de não ter poder fora da ilha, era sacralizada e muito utilizada em rituais.

Funda de Ayar Cachi

Lenda: arma que pertencia a Ayar Cachi, irmão de Manco Cápac. Em posse de Ayar Cachi, a arma era capaz de derrubar montes e abrir vales. Aparenta ser uma funda comum, uma laçada de couro, mais larga no lugar onde é colocado o projétil. Uma pedra arremessada por esta funda é capaz de fazer até 5d6 de dano. Ayar Cachi foi preso dentro de uma caverna. Como não conseguiu sair, a única coisa que se sabe é que a funda não se encontrava com ele. Como o seu algoz foi transformado em pedra, ninguém soube do destino que a funda teve. E, mesmo assim, só alguns sacerdotes do sol ou nobres incas poderiam saber desta história.

Ilha da Morte

Localizada no caribe, guarda um tesouro asteca amaldiçoado. Que dizem trazer a imortalidade condenando aqueles que se apossarem dele de viver entre o mundo dos vivos e dos mortos.

Krinxy

Montanha nas serras do sul que possui duas grutas que levam a um semi-plano entre Arkanun e Spiritum, onde vive a mística tribo dos Curutons e por onde as almas dos índios teriam retornado após um grande dilúvio.

Manara

A cidade dos Mortos, localizada em algum local entre o grande pântano e a grande floresta. É onde se reúnem os Aores, espíritos dos mortos que encarnam em animais quando sentem fome. É governada por Huraiana, antigo herói Karinauá.

Marka-Marka

É a residência mítica do condor, nos picos mais altos das cordilheiras. Nesse santuário, invisível aos fiéis, o condor recebe os cultos que lhe são devidos. A localização obviamente, é desconhecida. Em Marka-Marka reside o espírito maior dos condores. É onde está encerrada a origem do culto ao condor, o porquê desta ave ser venerada pelos povos da cordilheira e da costa. Somente o mais sábio entre os amautas e o mais dedicado dos sacerdotes do sol podem vislumbrar, sem muita certeza, o verdadeiro espírito do condor. O condor está intimamente ligado aos céus, mas em especial às montanhas. E, assim como as montanhas, eles observam impassíveis o que acontece sob os seus olhos. Como se já soubessem, como se apenas esperassem, pacientes, encastelados em seus ninhos.

Mbaeverá



A cidade sagrada, de onde os índios teriam sido exilados, onde os índios buscam chegar por vida ou por meio de uma morte digna.

Orquídea Sangrenta

Perdida na grande Floresta, guardada por grandes boiúnas, dizem que esta flor é capaz de curar qualquer doença.

Paititi

Grande império perdido, com capital na cidade de Manoa. outrora habitado por uma estranha raça de seres, adoradores do Sol, cujo nome seria Ewaipamonas. E os seus templos e imponentes palácios seriam ornados do mais puro ouro. Dizem as lendas que o chefe supremo dessa civilização seria um homem conhecido como "Príncipe Dourado", ou "Eldorado", dotado de aparência resplandecente, cujas vestes e até mesmo o próprio corpo seriam recobertos de ouro, ornados ainda pelas mais belas e valiosas jóias.

Pajatén

Cidade em ruínas desconhecida dos castelhanos e esquecida pelos incas. No final do Império, os incas fizeram várias tentativas de povoar a selva. Todas foram um fracasso, tendo problemas com as tribos da selva e com a própria floresta. Pajatén foi construída a 2.880m, numa região desabitada num raio de 200km entre Moyobamba e San Juan de La Frontera. São 16 torres circulares ornamentadas em sua base. A maior delas possui 15m de largura. Como Pajatén, há muitas espalhadas pela selva. Todas com o mesmo destino... ou não.

Sechin

Ruínas na costa de Huaylas, na descida de um monte rochoso. Construção de paredes decoradas com pinturas e cercada por um muro de 51m de comprimento. No lado exterior do muro há monólitos representando imagens de vítimas de sacrifícios ou guerras, com membros e órgãos mutilados, cabeças decapitadas. Foi construído pelas primeiras civilizações das cordilheiras há mais de um milênio.

Si-An

O templo da Lua, deusa dos chimus. A deusa é representada pela serpente e pela raposa. Encontra-se perdida no deserto costeiro. No deserto, o sol parecia um inimigo. Portanto, sua principal divindade era a Lua. O eclipse do sol era bastante festejado pelos chimus, pois se tratava da vitória da lua sobre o sol. Quem profanava um templo era enterrado vivo e atado aos ossos de animais impuros. Eram bons metalúrgicos e artisticamente

mais avançados que os incas. O templo é cercado por um muro de 6m de altura, inteiramente trabalhado, repleto de imagens monstruosas e cenas mitológicas. O seu interior é composto de vários recintos e uma pequena sucessão de rampas que levam até um recinto superior onde eram feitas as principais cerimônias. A princípio, se encontra inteiramente abandonado e parcialmente coberto pela areia do deserto.

Templo de las Nieves

Pequeno templo no pico de um vulcão em Arequipa, a 5.240m. Segundo as lendas, é assombrado pelo espírito de um antigo guardião. Em seu interior há pequenos ídolos metálicos, tecidos e cerâmica.

Tinajani

Também conhecido como Banho do Diabo. Fica a 4.100m, numa região de muralhas imponentes e pilastras imensas de arenito vermelho que tomam várias formas, algumas com mais de 100m de altura, se elevando em bases tão frágeis que parece impossível que se mantenham de pé. Visto de longe, parece uma cidade. De um poço profundo (300m) sai um rumor surdo, que o eco de mil paredes vai repetindo e aterrorizando os viajantes. No fundo, onde se encontra um lago subterrâneo, vários espíritos malignos foram aprisionados

Titi

O felino de fogo, objeto de culto dos primeiros habitantes do Lago Titicaca ou Grande Lago. Exigia sacrifícios humanos anuais. Era representada por uma cabeça de puma de ouro, de 40cm de comprimento e 2cm de espessura, com dois olhos de rubi. O sacrifício proporcionava à imagem o poder de soltar raios dos olhos, fazendo 2d6 + 2 de dano (sem direito a absorção, e pode ser considerado como dano perfurante). Esta imagem se encontra perdida a centenas de anos, e totalmente sem poder. Mas, caso seja encontrada, basta fazer um sacrifício humano dedicado a ela, e repeti-lo uma vez por ano. Mas há um porém: trata-se de um objeto muito antigo e já esquecido. Só alguns sacerdotes do Jaguar poderiam, talvez, saber de sua existência.

Vale de Yawaraci

Vale impermeável entre São Paulo dos campos de Piratininga, São Sebastião do rio de Janeiro e o Sertão das Gerais. Guarda lendas sobre uma tribo de índios gigantes que se transformam em onças, além de um templo proveniente de uma antiga civilização.

Yahuar Ccocha

lago de sangue formado pelo sangue dos homens que se mataram pela beleza indiferente de uma sedutora princesa inca. O vento faz com que se escute os lamentos das almas suicidas, trazendo terríveis pesadelos aos viajantes.

Yvy marã e'ỹ

A terra sem males, com o início da colonização, vários pajés guaranis, auto intitulados Karaís, levaram expedições de tribos inteiras ao interior, rumo aos andes em busca desta terra onde não haveria doença, fome ou guerra. Yvy marã e' ỹ se encontra em pindorama, e dizem que há uma passagem para lá no fim de uma longa estrada de terra construída pelos guaranis ao sul.



Sacerdotes e Beatos

Os poderes da fé estão ligados em Santa Cruz principalmente aos Inquisidores, e padres da Companhia de Jesus, mas religiosos judeus ou árabes também podem ter acesso a estes poderes. Além dos sacerdotes a Fé está presente de maneira constante na vida barroca, o que permite a atuação de beatos e beatas por meio da perícia **Rezas e simpatias**. O Valor dos pontos de Fé será limitado por Rezas e Simpatias/20 ou Teologia/10. Um Beato ou Beata tona-se mais interessante ao comprar-se o aprimoramento negativo Promessa.

Milagres

Para a realização de um milagre o sacerdote ou beato deve gastar o número de pontos de fé correspondente e realizar um teste de Rezas e Simpatias ou Teologia. Os pontos de magia e fé são gastos mesmo que ele não consiga realizar o efeito. Segue abaixo uma lista de milagres que podem ser obtidos por meio dos pontos de fé. Um Sacerdote ou Beato conhece um número de milagres igual aos seus pontos de fé.

Abençoar

Custo: 2 pontos de fé

proteção divina temporária em relação aos seres malignos. Os objetos abençoados produzem 5 pontos de dano nos seres malignos que forem por eles tocados. As pessoas abençoadas têm sua resistência à magia aumentada em 10% e anulam 2 pontos de dano em ataques físicos ou mágicos realizados por seres malignos. Porém, se o ataque fosse feito com uma espada comum (mesmo sendo empunhada por um ser maligno), o dano não será reduzido. Uma pessoa não pode ser abençoada contra a sua vontade. Portanto, de nada adiantará abençoar um ser maligno. Abençoar alguém que sofre a influência de alguma magia não removerá o feitiço. Se o feitiço for de origem maligna, a pessoa sentirá dor. Em caso de possessão, o espírito não será exorcizado, mas sofrerá 1d6 de dano. Quanto aos objetos, o sacerdote pode abençoar um crucifixo, mas não terá abençoado o cordão. Pode abençoar uma mesa, mas não terá abençoado tudo que ela contém. Para abençoar um objeto de grandes proporções, deverá ser considerada como unidade 0,5m de largura, 0,5m de comprimento e 0,5m de altura. A magia contida em um amuleto também não será afetada por este encanto. Se o objeto for maligno, o sacerdote levará uma espécie de choque, sendo arremessado para trás, mas sem levar dano. O encanto não é aplicado em

ambientes abertos. Em ambientes fechados, pode ser usada a mesma unidade para objetos ou então abençoar todos os objetos do recinto (incluindo paredes, pedras e tábuas).

Amizade

Custo: 4 pontos de fé

Aquele que for atingido por esta magia terá uma atitude favorável em relação ao seu executante. A pessoa não estará sob controle, apenas será levada a sentir simpatia e uma predisposição a ajudar. A magia será quase impossível se houver uma forte hostilidade do alvo em relação ao personagem. E será impossível durante um combate. O efeito será quebrado se a pessoa atingida receber algum aviso externo ou se o personagem fizer algo frontalmente contrário às suas crenças ou agredi-la.

Comunicação

Custo: 1 ponto de fé

O personagem consegue entender e ser entendido por qualquer ser inteligente, mesmo sem conhecer o idioma. Essa magia possibilita apenas frases curtas, fazendo compreender a essência do que está sendo dito, não funcionando como um tradutor simultâneo universal. Só pode ser usado pelo próprio personagem. Se o diálogo for interrompido por algum motivo, ao ser retomado um novo rolamento deverá ser feito.

Cura

Custo: variável

Recupera os pontos de vida do próprio personagem ou de qualquer outro. Para recuperar 2 ponto de vida, gasta-se 1 ponto de fé, sem limites. Entretanto, ele não pode gastar todos os pontos de uma vez. Ele gasta 1 ponto por rodada, e o beneficiado recupera 2 ponto por rodada. Ou seja, o efeito é cumulativo e o personagem precisa manter o contato físico, sem interrupção ou maiores distrações. No caso de poção, o personagem a bebe na primeira rodada e, na sequência, vai recuperando 2 ponto por rodada até chegar ao limite da poção ou dos PVs do personagem. Além de recuperar os PVs, ela permite que, aos poucos, a ferida se regenere. Para acelerar este processo, podem ser gastos mais pontos de fé. Um pequeno corte se regenerará rapidamente. Já um braço quebrado poderá demorar dias, ou até semanas, precisando de várias aplicações diárias de Cura. Mas se o braço for amputado, de nada valerá a magia, só se for para fechar o local do corte e parar o sangramento. Em termos gerais, a cura fecha o

ferimento e cessa o sangramento. No caso de ferimento com arma de fogo, é bom lembrar que ela cura o ferimento mas não retira a bala. Para eliminar o efeito de uma doença ou veneno é necessário gastar um total de 5 pontos de Cura, sem interrupção. Caso contrário, o personagem não será curado, sofrendo novamente os efeitos da doença ou veneno. Esses 5 pontos não recuperam a Resistência; esta só começa a ser recuperada a partir do 6º ponto (em regra, pois algumas doenças necessitam de um custo diferente). A Cura não faz recuperar a consciência. Se o personagem que receber Cura estiver com menos de 0 PVs ou nocauteado, mesmo que com a Cura ele atinja valor positivo, não necessariamente recuperará a consciência. É claro que a Cura vai ajudar, mas se o personagem irá despertar na rodada seguinte ou em alguns minutos dependerá da quantidade de Cura aplicada, da natureza e da gravidade do dano. Os seres da Evocação Divina podem gastar vários pontos de Cura ao mesmo tempo, não precisando ser um por rodada, nem contato físico.

Detectar Magia

Custo: 2 pontos de fé

Qualquer objeto ou ser imbuído de magia que estiver até 10 metros de distância do personagem brilhará ante seus olhos. Ele não detecta personagens com poderes mágicos ou divinos, apenas se esses poderes estiverem atuantes. Ele detectará alguém fazendo um feitiço, alguém tomado por um feitiço, um objeto mágico (mesmo que não esteja sendo utilizado), uma poção mágica, mas não detectará espíritos ou formas astrais. Porém, o corpo físico de alguém que está fazendo Viagem astral brilhará. No máximo, ele poderá ter um pressentimento, sentir um frio na espinha, caso haja atividade no plano astral ou se o ambiente estiver muito carregado. Para o personagem descobrir qual a magia contida em um amuleto ou poção, além de ter o objeto ou o recipiente em suas mãos, ela deve ser conhecida (fazer parte da sua lista de magia).

Desviar de ataques

Custo: 2 pontos de fé

Permite ao sacerdote desviar-se de qualquer ataque físico ou mágico. Se o Sacerdote ou Beato obter um sucesso crítico no teste de Teologia ou Rezas e Simpatias o ataque se voltará contra o agressor.

Evocação Divina

Custo: Variável

Este encanto permite ao sacerdote chamar diversos seres divinos e só pode ser realizada uma vez por dia durante 1d6+3 rodadas. O sacerdote não terá o menor controle sobre esse ser. Ao contrário, deverá



ter para com ele uma postura respeitosa, de subserviência e de profundo agradecimento. Esses seres são verdadeiros anjos que desceram à terra para ajudar seus fiéis, e deverão ser vistos como tais. O sacerdote não poderá dar lhes ordens e muito menos questionar suas ações. O ser divino já estará consciente de sua missão, que lhe foi transmitida através da prece do sacerdote. Porém, ele não atacará nenhum ser humano, por mais crápula que seja, nem animais ou criaturas que não tenham origem maligna. Nestes casos, fará o melhor possível para ajudar o sacerdote e seus companheiros, tomando sempre uma postura defensiva. Às vezes pode se limitar a dar pontos de Cura. No caso de bruxos, procurará apenas desfazer os efeitos de suas bruxarias (mesmo se o bruxo fizer parte do grupo). Pode haver casos em que considerará o chamado equivocado, pois a situação não merece a sua intervenção. Raramente ele se dirigirá aos aventureiros, e nunca falará. Em muitos casos, ele poderá até mesmo não revelar sua presença aos humanos, ainda que ajude o grupo. A arma divina que algum deles possuem, assim como a Luz divina, só é eficaz contra seres malignos. Qualquer magia é visível ante seus olhos.

- **nível baixo (Bons espíritos):** 2 rodadas / Custo 3 pontos de fé. Poderes: proteção contra maus-espíritos. É capaz de afastar um espírito maligno por rodada. Exorcismo (nível baixo): 95% Atributos 5d, 20 a 25 pvs.

- **nível médio (Protetores):** 6 rodadas / Custo 10 pontos de fé. Arma divina: 60/60 1d20 + 5, Luz divina: 95%, Cura: 95%, Atributos 10d, 55 a 60 PVs

- **nível alto (Guardião):** 10 rodadas / Custo 25 pontos de fé. Arma divina: 120/120 4d10 + 5, Luz divina: habilidade 95%, Cura: habilidade 95%, Atributos 20d, 100 a 120 PVs.

Exorcismo

Custo: Variável

permite expulsar diversos seres malignos. Não significa que o personagem o destruiu, ele apenas foi enviado para o lugar de onde veio, sejam as profundezas do inferno ou uma longínqua região do plano astral. O tempo de preparação e o custo vão

variar de acordo com o nível da entidade. O exorcismo de entidades de nível alto é considerada uma tarefa difícil. O custo normal só possibilita que uma criatura seja exorcizada.

- **nível baixo (espíritos, Carantonha, morto-vivo, Imps, Sernezs):** instantâneo /

Custo 2 pontos de fé.

- **nível médio (cão da meia-noite, Bergahazzas, Daemons):** 3

rodadas / Custo 4 pontos de fé.

- **nível alto (Anhangá, Touro-negro, Gerais, Azmodeus):** 6 rodadas / Custo 10 pontos de fé.

Luz divina

Custo: 2 pontos de fé

Um facho de luz semelhante ao de uma lanterna é emitido pelas mãos de um sacerdote. Provoca 1d6 + 2 de dano, mas só é eficaz contra seres malignos. A Luz divina atravessará um ser comum. Apesar de inofensivo aos demais, o sacerdote pode usar a luz divina como um “flash”, podendo cegar brevemente um adversário se for feita bem próxima e na direção dos olhos dele. A Luz divina também pode ser usada num ambiente de Trevas, iluminando apenas o local onde ela bater.

Remover feitiços

Custo: variável

Esta magia só pode ser usada para remover encantos e feitiços que não tenham sido auto-impostos. Para remover uma magia, deve haver um tempo de preparação e gasto de pontos de fé equivalente aos pontos Magia ou Fé utilizados no feitiço ou encanto que está sendo removido. O personagem não tem como saber precisamente o quanto de poder será necessário usar. Ele pode fazer um cálculo aproximado, caso conheça a magia, ou pode ter uma vaga idéia através de Detectar magia.

Resistência

Custo: 2 pontos de fé

O personagem consegue aumentar a constituição ou PVs seus ou de outra pessoa em 10 pontos durante 1d6+7 rodadas. Os danos causados neste tempo afetam primeiro os PVs adicionais.



Vodun

Vodun

O termo Vodun ou Vodoun, aplica-se aos ramos de uma tradição religiosa teísta-animista baseada nos ancestrais, que tem as suas raízes primárias entre os povos Fon-Ewe da África Ocidental, no antigo Reino do Daomé. Além da tradição fon, ou do Daomé, que permaneceu na África, existem tradições relacionadas que lançaram raízes no Novo Mundo durante a época do tráfico transatlântico.

A tradição Fon dos antigos escravos deu origem à tradição conhecida como Vodun jeje. **Mawu** é o Ser Supremo dos povos Ewe e Fon, que criou a terra e os seres vivos e engendrou os **voduns**, divindades que a secundariam no comando do Universo. Ela é associada a **Lissá**, que é masculino, e também co-responsável pela Criação, e os voduns são filhos e descendentes de ambos. A divindade dupla **Mawu-Lissá** é intitulada **Dadá Segbô** (Grande Pai Espírito Vital).

Loko, É o primogênito dos voduns. Representado pela árvore sagrada a gameleira branca; **Gu** é o Vodun dos metais, guerra, fogo, e tecnologia; **Heviosô** o Vodun que comanda os raios e relâmpagos; **Sakpatá** o Vodun da varíola; **Dan**, serpente do arco-íris, é Vodun da riqueza; **Agué**, o Vodun da caça e protetor das florestas; **Agbê**, o Vodun dono dos mares; **Ayizan**, o Vodun feminino dona das terras e mercados; **Agassu**, o Vodun que representa a linhagem real do Reino do Daomé; **Aguê**, o Vodun que representa a terra firme; **Legba**, O caçula de Mawu e Lissá, e representa as entradas e saídas e a sexualidade e **Fa**, o Vodun da adivinhação e do destino.

Os Rituais envolvendo a feitiços vodun são caracterizados pelo uso de ossos, sangue, sacrifícios de animais, incenso, tabaco, bebidas alcoólicas, cadáveres, mortificações, batuques e danças. Os voduns são aclamados sob o título de **Mama** ou **Papa**. A exemplo qualquer ritual envolvendo passagens, comunicação entre os mundos, controle sexual se iniciará com aclamações a **Papa Legba**.

Os voduns na África são agrupados em "famílias" chefiadas por um vodun principal, ora representando um elemento ou fenômeno da natureza, ora da cultura. Existem basicamente 4 famílias principais:

Os Ji-vodun, ou "voduns do alto", chefiados por Sô (forma basilar de Heviosô); Os Ayi-vodun, que são os voduns da terra, chefiados por Sakpatá; Os Tô-vodun, que são voduns próprios de uma determinada localidade (variados) e os Henu-vodun, que são voduns cultuados por certos clãs que se consideram seus descendentes (variados).

A iniciação ao culto dos voduns é complexa e longa e pode envolver longas caminhadas a santuários e mercados e períodos de reclusão dentro do convento ou terreiro hunkpame, que podem chegar a durar um ano, onde os neófitos são submetido a uma dura rotina de danças, preces, aprendizagem de línguas sagradas e votos de segredo e obediência.

Os feiticeiros Voduns são especialistas nos caminhos de Spiritum, Arkanun, humanos e na fusão dos três chamada Voodoo.

VOODOO

Spiritum + Arkanun + Humanos

1o Círculo

O mago pode sentir a presença de um cadáver por perto, mas não pode identificá-lo nem saber sua localização com exatidão (Entender Voodoo 1), realizar um ritual envolvendo bonecos de vítimas, que são espetados por uma agulha e recebem 1d6 de dano por isso (Criar Voodoo 1) influenciar a decisão de um morto-vivo ou tentar mantê-lo afastado (Controlar Voodoo 1). É possível ainda animar uma mão de um morto e controlá-la como quiser (Criar/Controlar Voodoo 1), saber o número exato de corpos que há em um cemitério em que esteja pisando (Entender Voodoo 1), fazer seus dentes e língua ficarem podres e disformes, como se tivessem apodrecido (Criar Voodoo 1), tentar acalmar um morto-vivo ou incitar sua fúria (Controlar Voodoo 1).

2o Círculo

Ver qual foi a imagem que um morto teve momentos antes de morrer (Entender Voodoo 2), mentir para mortos-vivos jovens sem medo de ser descoberto (Controlar Voodoo 2), sentir as emoções básicas de um morto-vivo (Entender Voodoo 2), ordenar a zumbis livres para que obedeçam a suas ordens, requerindo um teste de 2D ou 3D vs. WILL do morto-vivo (Controlar Voodoo 2 ou 3), comunicar-

se telepaticamente com seus servos zumbis (Entender/Controlar Voodoo 2).

3o Círculo

Fazer três perguntas para um cadáver, podendo obter respostas “Sim, Não e Irrelevante” (Entender Voodoo 3), amaldiçoar um humano, de modo a impossibilitá-lo de falar ou se comunicar (Entender/Controlar Voodoo 3), atrair mortos-vivos para sua presença (Controlar Voodoo 3), descobrir como uma pessoa foi morta apenas tocando-a (Entender Voodoo 3), reanimar um corpo humano que tenha falecido há até um mês e um dia, tornando-o seu servo Ghoul (Criar/Controlar Voodoo 3), saber a localização exata de um cadáver que esteja em uma área de 10 metros de raio (Entender Voodoo 3).

4o Círculo

Perceber os sentimentos mais profundos de um zumbi (Entender Voodoo 4), criar uma barreira de proteção contra mortos-vivos, impedindo sua aproximação com força 4D (Controlar Voodoo 4), ferir ou destruir mortos-vivos, fazendo-os se decompor rapidamente, causando 4d6 de dano apenas com seu toque (Criar Voodoo 4), enxergar o que um morto-vivo está vendo (Entender Voodoo 4), comandar um pequeno grupo de mortos-vivos livres durante um certo intervalo de tempo (Controlar Voodoo 4), infortunar um humano, fazendo com que uma pedaço da carne de seu corpo apodreça (Entender/Criar Voodoo 4).

5o Círculo

Simular sua própria morte e putrefação (Entender/Controlar Voodoo 5), saber a localização exata de um determinado corpo que o mago conheça no espaço de um quilômetro de raio (Entende Voodoo 5), animar um Ghoul de maneira funesta, mas dando-lhe forças extras (Atributos Físicos de 5D), para que lute por você (Criar Voodoo 5), enxergar através dos olhos do morto-vivo mais próximo na área de um quilômetro (Entender Voodoo 5), colocar sugestões pós-hipnóticas em um morto-vivo jovem (Controlar Voodoo 5), assumir a aparência de um Ghoul (Entender/Criar Voodoo 5).

6o Círculo

Criar poderosos círculos de proteção contra mortos-vivos, de força 6D e até 8 metros de raio (Controlar Voodoo 6), deformar o próprio corpo e se transformar em um morto-vivo bizarro, cheio de espinhos, membranas, chifres, ossos saltados e braços atrofiados a mais (Criar Voodoo 6), realizar complexos rituais envolvendo pentagramas oferendas em sangue para causar a morte de uma

pessoa, fazendo-a ser atropelada, adoecer ou coisas do gênero (Entender/Controlar Voodoo 6), alterar drasticamente os sentimentos de um morto-vivo (Entender Voodoo 6), convencer um espírito a habitar um corpo morto (Entender Voodoo 6).

Rituais Voduns

Confeção de um Boneco Voodoo

(Entender Humanos/Spiritum/Arkanun 4)

Custo: 6 pts

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: um objeto pessoal da vítima recebido das mãos da vítima, e um boneco especialmente preparado para o ritual.

Descrição: Com este ritual, o mago é capaz de confeccionar um boneco (de cera, barro, pano, e em alguns casos, água) parecido com a vítima. O objeto pessoal do alvo deve ser colocado dentro do boneco. Quando o boneco é danificado (por espinhos, ou fogo), dano real é feito na pessoa (a vítima pode fazer um teste de Força de Vontade para evitar este dano). Um máximo de 1d6 pontos de dano por dia podem ser feitos na vítima desta maneira. O boneco deve estar a uma distância não superior a 10 km da vítima. (o boneco armazena 5 pontos de magia enquanto estiver encantado, ou até o mago desativar o ritual).

Cão Aleijado

(Criar Animais 5)

Custo: 3 pts

tempo de conjuração: imediato

Materiais: um pedaço de osso do animal correspondente Para a realização deste ritual

Descrição: O mago estala seus dedos e quebra o pedaço de osso em sua mão. Neste instante, a vítima faz um teste de Constituição versus 15 ou tem sua pata (ou perna, ou braço) quebrado com um audível estalo. Mesmo que o teste seja realizado, a vítima sofre 1d6+3 pontos de dano devido à dor.

Animar os mortos

(Criar Voodoo 3)

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 3 dias

Materiais: um corpo morto, ervas e um pouco do sangue.

Com este ritual, o feiticeiro é capaz de criar um zumbi ou escravo Ghoul. O feiticeiro deve preparar o corpo, e forrá-lo com as ervas especiais. depois, o mago faz um corte no próprio pulso e derrama um pouco de sangue no cadáver. O ritual dura cerca de 3 dias, até o sangue e as ervas reagirem e trazerem o morto de volta à terra. Um morto vivo é capaz de

interpretar ordens simples do mago que o criou. Servem como guarda-costas, ou ajudantes de laboratório, e podem empunhar armas. Um zumbi não possui inteligência, nem qualquer traço de suas habilidades anteriores. Cada zumbi armazena consigo 1 Ponto de Magia, durante um ano. Após este período, o Zumbi não precisa mais deste Ponto de magia, que retorna a seu criador.

Ghoul/Zumbi

CON[2D+6];**FR**[2D+6];**DEX**[2D+6];**AGI** [2D+6]
INT 00, **WILL** 00, **CAR** 00, **PER** [3D+3]

Pontos de Vida: 10-15 **IP:** 1

#Atq. [1] **Mordida** 50/00 Dano 1d6+Fr

Arma 50/50 Dano por arma

Espírito de caveira

(Criar Spiritum 4 ou mais)

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: crânio de uma criatura inteligente

Descrição: Convoca um assassino fantasmagórico para fazer tudo o que o operador mandar. Exige uma caveira de uma criatura inteligente (só poderá ser usada uma vez, sendo então destruída). O Feitiço dura 24 h, ou ser até a criatura ser destruída.

Ao ser dita a senha ou feita uma convocação a caveira se dissolve e o espírito aparece como uma camucanga.

Camucanga

CON 00; **FR** 1D; **DEX** 00; **AGI** 2D+6

INT 2d+6, **WILL** 2d+6, **CAR** 1d+3, **PER** 2d+6

Pontos de Vida: 10-12 **IP:** 2 (sobrenatural)

#Atq. [1] **Labareda de fogo** 55/- Dano 2d6

Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade).

Habilidades especiais: Uma Camucanga é imune a venenos, sufocamento, afogamento, ou qualquer dano que dependa de um teste de CON. Se morta voltará sempre no mesmo local no dia seguinte.

Pestilência

(Criar Trevas/Humanos 4)

Custo: 4 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: Uma peça de vestuário da vítima.

Descrição: Infecta a vítima com alguma doença, exemplos de doenças podem ser vistas em Santa Cruz.



Putrefação

(Criar humanos/trevas 3).

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: 2 horas

Materiais; um pedaço de carne podre, que vai se desmanchando à medida que o ritual se desenvolve. Através deste complexo ritual, o feiticeiro consegue literalmente apodrecer a carne de uma vítima, fazendo com que ela se torne nada mais do que um punhado de ossos carcomidos em poucos dias. Com a realização correta deste ritual, a vítima começa a perder 2 PVs por dia, que não pode ser regenerado de forma alguma (a não ser por meio de rituais complexos), até a completa destruição. Não há nada que a vítima possa fazer, a não ser matar o feiticeiro que conjurou o ritual, ou tentar desencantar (mas o feiticeiro possui um bônus de +5 para sua Força de Vontade). Os dez pontos de magia ficam armazenados na vítima, e quando ela morre ou quando o ritual é quebrado, o feiticeiro deve fazer um teste de Força de Vontade ou sofrer os mesmos efeitos de sua vítima.

Visão

(Entender Spiritum 8)

Custo: 4 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: Um olho arrancado de um gato

Descrição: Tocando os ferimentos de uma pessoa ou cadáver, o mago é capaz de perceber uma imagem mental da criatura que o atacou. Se a vítima não viu o atacante, o mago também não a verá. Este ritual não funciona se uma criatura sobrenatural causou o ferimento.

Visões de Spiritum

(Entender Spiritum 4)

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: A cabeça de um sacerdote morto a 1 ano.

Descrição: Com este ritual, o feiticeiro é capaz de enxergar todos os espíritos que estiverem a sua volta. Este ritual pode ser uma experiência bastante assustadora, pois os espíritos mantêm a forma verdadeira de sua natureza, O mago pode se comunicar com eles com um custo adicional de 5 pts de magia, mas o ritual não garante que os espíritos respondam ou mesmo falem a verdade para o mago. O mago realizando este ritual também se torna visível para os espíritos, por isto, um circulo de proteção contra espíritos é altamente recomendado.

Zombie

(Criar Voodoo 5)

Custo: 8 pts

Tempo de Conjuração: 3 dias

Materiais: um corpo morto, ervas e um pouco do sangue.

Este ritual desenvolvido pelos feiticeiros Fons, cria escravos ainda em vida. O ritual primeiramente anula a vontade da vítima fazendo-a agir sem vontade própria, seguindo os comandos do feiticeiro. Depois da morte, o corpo da vítima continuará andando, com sua alma aprisionada e escravizada pelo feiticeiro para outros fins. Um Zombie recupera 2 PVs por rodada, menos danos na cabeça e por fogo.

CON[2D+6];**FR**[2D+6];**DEX**[2D+6];**AGI** [2D+6]

INT 00, **WILL** 00, **CAR** 00, **PER** [3D+3]

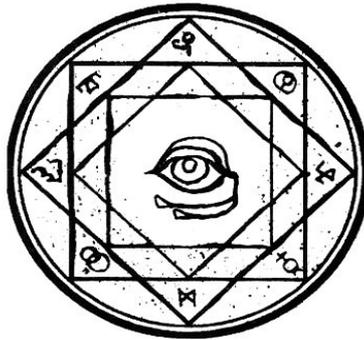
Pontos de Vida: Fr+Con/2 **IP:** 4 (sobrenatural)

#Atq. [1] **Garras** 63/63 **Dano** 1d6+Fr

Arma 68/60 **Dano** por arma



Alquimia/Hermetismo



Surgida em Alexandria, entre os séculos I e IV, a Alquimia floresceu no Império Bizantino, e nos séculos VIII e IX foi absorvida pelos invasores muçulmanos. Vários tratados foram produzidos neste período, destacando-se os de Geber (Jabir ibn Hayyan) e seu seguidores. Uma compilação de idéias místicas dos séculos I a III, conhecida como Corpus Hermeticus, contendo as revelações do deus egípcio Toth, ou Hermes Trismegistos, também foi adotada pelos alquimistas árabes, junto com outras modificações da teoria original de Aristóteles. No século X, o famoso médico Avicena adotou um método experimental mais prático.

Apesar de pouco conhecida no Ocidente, a Alquimia foi abordada em alguns tratados isolados, como o Compositiones ad Tingenda, do século X, mais voltado para aplicação de metais na arte, e o mais místico Mappe Clavícula. Muitos textos chegaram à Europa via Cruzadas, traduzidos do árabe para o latim, sendo o mais famoso o Livro de Morienus, de Roberto de Chester (1144).

A Alquimia é uma ciência oculta aduzida por astrólogos da teoria de Aristóteles segundo a qual derivam da Prima Materia os 4 elementos (terra, água, fogo e ar) que em diferentes combinações geram todas as substâncias conhecidas; astrólogos mesopotâmicos deduziram tempos astrológicos propícios para cada transmutação; alquimistas árabes, sobretudo Geber, extraíram dos chineses o conceito de ‘medicina’, um agente capaz de transformar outros metais em ouro, e se ingerido, imortalidade: a “pedra filosofal”, que passou a ser a meta primordial da Alquimia; outros alquimistas árabes modificaram o teoria aristotélica dos elementos sugerindo que todos os metais são formados pela combinação de enxofre (representante do fogo) e de mercúrio (representante da água) e que a mistura correta dos dois geraria ouro ou prata. A habilidade Alquimia é dividida em dois enfoques:

Prática e Mística. A Alquimia Prática permite fazer experimentos e misturas alquímicas sem utilização de Poder Mágico, bastando um teste da habilidade Alquimia. A Alquimia Mística exige gasto de Poder Mágico para ser efetiva, e abrange dois Efeitos Mágicos: Metamorfose e Transmutação.

A compilação a seguir foi feita para a biblioteca da Ordem de São João, selecionada dentre vários livros de diversas confrarias.

Alquimia em Santa Cruz

Perfil

O Alquimista/Hermetista

Estudiosos da Antiga Ciência e perseguidos (tanto quanto procurados) nas cortes européias, pela busca do elixir da longa vida e a pedra filosofal, vários alquimistas migraram para o continente americano, montando laboratórios secretos e escondendo-se das autoridades locais. Um alquimista será sempre alguém misterioso e de poucos amigos. Alguns deles migraram em busca da lendária fonte da juventude e o eldorado, por considerar que nos dois mitos estaria o segredo da antiga ciência.

Perícias Sugeridas: Artes [Desenho e Pintura], Ciências (Naturais), Ciência/Filosofia, Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Etiqueta [Nobreza], Heráldica, História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea] Idiomas [Grego, Hebraico, Latim, Árabe], Ler e Escrever, Métodos divinatórios [Astrologia, Tarot], Ocultismo [Alquimia/Hermetismo], Venefício [Alquimia/Química]

Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social, Poderes Mágicos

Outras Raças permitidas: Nenhuma

A **Alquimia Prática** em Santa cruz é Tratada com a perícia **Ciências Naturais (Alquimia/Química), Medicina (Medicina Moderna) e Venefício (Alquimia/Química)**. Já a Alquimia Mística é tratada através da perícia **Ocultismo (Alquimia/Hermetismo)**. O Homem é tratado como a Fusão dos 4 elementos + a luz da razão e do espírito, o caminho natural humanos é tratado pelos Alquimistas com a Fusão dos 4 elementos com a Luz, Arkanun é Trevas + Metamagia (pela mudança de planos) ; Anjos é Luz + Metamagia, Plantas é Água + Terra + Ar e Animais os 4 elementos.

Outra opção de Alquimista apresentado em Santa Cruz são os escravos maleses.

Perfil

O Malês

O malês é o Negro de origem Árabe, que trouxe para o continente americano, a escrita, a cultura e as antigas artes alquímicas e cabalistas, referentes às ordens cabalísticas do oriente médio, especializando-se no controle do caminhos do Fogo e Terra. Embora seja um estranho, mesmo para o resto da senzala e esteja submisso a cristãos bárbaros, que não partilham da verdadeira fé.

Perícias Sugeridas: Ciências (Naturais), Ciência/Filosofia, Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias ,Cultura Negra], Idiomas [Português, fon, Yorubá, Grego, Hebraico, Latim], Ler e Escrever, Medicina [Medicina moderna], Métodos Divinatórios [Astrologia], Ocultismo [Alquimia/Hermetismo, Cabala], Teologia [Islamismo], Venefício [Alquimia/Química]

Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos, pontos de Fé

Outras Raças permitidas: Nenhuma

TOMO I - Alquimia Prática para Iniciados

Acidus (ácido): líquido corrosivo obtido por mistura química que ataca substâncias orgânicas e metais em estado puro (ouro, prata, cobre, ferro, etc.). O preparado é feito num recipiente grande e depois distribuído em pequenos potes de cerâmica que podem ser arremessados; uma vez quebrados, os potes liberam o ácido, que em seres vivos causa queimaduras de segundo grau (1d6-2 de dano).

Fragor (explosão): substância altamente inflamável armazenada sob pressão, porém suscetível à água. O preparado é feito num recipiente grande e depois distribuído em pequenos potes de cerâmica que podem ser arremessados; uma vez quebrados, os potes literalmente explodem incendiando tudo que estiver num diâmetro de até 6m; seres vivos sofrem queimaduras de terceiro grau (1d6 + 2 de Dano).

Fumus (fumaça): substância que, em contato com o ar, sublima imediatamente, gerando uma nuvem de fumaça densa. O preparado é feito num recipiente grande e depois distribuído em pequenos potes de cerâmica que podem ser arremessados; uma vez quebrados, os potes liberam a substância dificultando todas as ações de quem estiver num diâmetro de até 4m.

Graecus Ignis (fogo grego): chama química que não se apaga com água. O preparado é feito num recipiente grande e depois distribuído em pequenos potes de cerâmica que podem ser arremessados; uma vez quebrados, os potes liberam a substância incendiando tudo que estiver num diâmetro de até 2m; seres vivos sofrem queimaduras de segundo grau. As chamas se mantêm acesas por 1d rodadas (dano de 1d6 por rodada).

Tomo 2 – Alquimia mística para iluminados

Belladonna (beladona): Efeito Mágico Transmutação.

Caminhos: Criar Água/Trevas/Luz 2

Custo: 3 ponto de magia

Preparo: mistura alquímica feita sob determinada condição astrológica. A ingestão moderada (até 2 taças) da bebida provoca bem-estar e sensação de alívio para quaisquer males físicos ou psicológicos. A partir da terceira taça, o efeito se inverte, e a bebida torna-se um poderoso veneno.

Resultados: até 2 taças, recuperação de metade dos PVs perdidos; na terceira taça, Teste de Constituição Difícil ou PVs caem direto para 1/4.

Cornu Copia (cornucópia): Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Criar Luz/Água 2

Custo: 2 ponto de magia

Preparo: desenhar um talismã numa bandeja de ouro sob determinada condição astrológica.

Resultados: qualquer vegetal colocado nesta bandeja torna-se comestível.

Madeira para Bronze: Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Controlar Plantas/Terra 6

Custo: 6 ponto de magia

Preparo: um pedaço de bronze com representações do Sol e Mercúrio.

Resultados: Este ritual permite ao mago transformar grandes quantidades de madeira (uma árvore frondosa, por exemplo) em Bronze sólido. As folhas da árvore cairão em algumas rodadas, devido à falta de contato com a árvore viva. Um ponto de magia fica armazenado na árvore durante um ano. Ao término deste período, o ponto de magia retorna ao mago e a árvore fica permanentemente transformada em bronze. O mago pode reverter o processo retirando o ponto de magia da árvore antes de 1 ano. Pode ser usado em portas, objetos de madeira e outros. Dizem que existe uma versão desenvolvida por um mago insano capaz de transformar as Ents (o povo-árvore) em monstros metálicos através de uma versão modificada deste ritual.

Mutatio (mutação): Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Criar Luz/Água 2

Custo: Variável

Preparo: traçar um talismã em si mesmo ou num alvo utilizando 3 dos 4 elementos: água para Agilidade, fogo para Força e terra para Constituição.

Resultados: somar ou subtrair os pontos magia gastos ao modificador de um dos atributos físicos, Em santa Cruz Cada ponto de Magia recupera 3 PVs.

Strix (vampirismo): Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Criar Luz/Água 3

Custo: 3 ponto de magia

Preparo: ingerir sangue fresco humano numa taça de cristal, prata ou ouro com um talismã desenhado no fundo da mesma.

Resultados: cada PV do alvo (pela perda do sangue) fornece 3 PMs (taça de cristal), 2 Pontos de Fé (taça de prata) ou 1 PV (taça de ouro) para o usuário.

Automaton (autômatos): Efeito Mágico Trasmutação

Caminhos: Controlar Terra 5

Custo: 3 ponto de magia

Preparo: banhar uma estátua numa mistura alquímica à base de sangue humano e entalhar um talismã na mesma sob determinada condição astrológica.

Resultados: sob determinadas circunstâncias previamente determinadas pelo feiticeiro, a referida estátua “ganha vida”, podendo realizar ações simples que não necessitem de atributos mentais.



Estátua

CON [4D+5] **FR** [5D] **DEX** [3D] **AGI** [2D+3]
INT [0] **PER** [4d+6] **WILL**[0] **CAR** [0]
Pontos de Vida: 15 **IP:** 2
#Atq. [2] **Garras** 50/50 2d6+FR (**mordida**),
Recupera 1 PV por Rodada

Medusa (medusa): Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Controlar Terra/Água 5

Custo: 5 ponto de magia

Preparo: empunhar um amuleto feito de ônix e prata na direção do olhar do alvo .

Resultados: caso falhe no teste de resistência, o alvo fica “petrificado”, ou seja, totalmente paralisado, A água de seu corpo se transforma em pedra.

Transfiguratio (transfiguração): Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Criar Fogo/Terra/Água/Ar/Luz 4

Custo: : 10 ponto de magia

Preparo: traçar em si mesmo ou num alvo um talismã com sangue do animal desejado. Para a quantidade de sangue requerida é necessário um animal do tamanho mínimo de um rato grande.

Resultados: o feiticeiro transforma a si mesmo ou um alvo no animal com cujo sangue foi traçado o talismã. Caso a metamorfose permaneça por 1 mês ou mais, fazem-se necessários Testes de Will progressivamente mais difíceis. Caso falhe num destes Testes, o indivíduo transfigurado perde a capacidade intelectual, assumindo permanentemente a personalidade e inteligência do animal, mesmo que posteriormente reverta à forma humana.

Immortalitas (imortalidade): Efeito Mágico Metamorfose

Caminhos: Controlar Luz/Água 10

Custo: 10 ponto de magia

Preparo: Pedra Filosofal.

Resultados: o feiticeiro torna-se imune a doenças e aos efeitos nocivos da velhice, como por exemplo, as penalidades nos atributos físicos.

Midas Tactus (toque de Midas): Efeito Mágico Transmutação

Caminhos: Criar terra 7

Custo: 4 ponto de magia

Preparo: Pedra Filosofal.

Resultados: através da mistura correta de enxofre e mercúrio, o feiticeiro pode obter ouro ou prata.



Bruxaria Infernalista

História

Infernalismo, Demonologia ou Ars Goetia (arte de uivar), nome em referencia aos uivos cerimoniais ouvidos durante os Aquelarres medievais . corresponde a uma miscelânea de práticas que envolve desde estudos complexos sobre chaves e círculos de invocação desenvolvidos por ordens como os Magos das Sombras, a irmandade de Tenebras, A Ordem de São Cipriano e Ordem da Évora e os Aquelarres das Brujas até apenas atos blasfemos tentando enfraquecer a ordem divina e potencializar a humana a simples feiticeiros individuais buscando através pactos com demônios conseguir Riqueza, Prazer, Amor ou vingança.

Os primeiros registros oficiais da igreja católica sobre as artes do demônio datam de 1350, em relatórios feitos por Bispo D. Henrique d'Avila, no manuscrito intitulado *Demonia Conjurae*, mais tarde estes textos foram utilizado como base pelos escribas da Ordem de São Cipriano para seu livro sobre demonologia.

No Séc. XVII é escrito o “lemegeton cravicula salomonis” com as 72 chaves menores de Salomão e a Descrição da Ars Goetia, dando critérios detalhados para a magia Quiplotica (o oposto da sephirótica com elementos que no séc. XX serão chamados de inconsciente humano) e a invocação dos 72 gênios inferiores (chamados pela cidade de prata de demônios maiores). O Hell Fire Club é fundado em Londres e o satanismo se dissemina na corte Européia, com práticas orgiásticas, profanações e blasfêmias, com o intuito de livrar a si próprio e a humanidade das asas da cidade de prata e reafirmar o poder humano proveniente do instinto.

A Bruxaria dos Aquelarres, a magia Goetica e o Satanismo do Hellfire Club geram ondas infernalistas na Europa, aquecendo a caça as bruxas sobre a acusação de envolvimento com o demônio. As Degregações dos primeiros tempos dos descobrimentos trouxe os primeiros infernalistas às terras de Santa Cruz, assim como Marranos Cabalistas, alquimistas, Pagãos e

protestantes; a fuga para a colonização de um novo mundo trouxe outros, Nobres ligados a culto satânicos herdaram sesmarias no novo mundo, Bruxas fugiram casando com nobres ou em navios mercadores visando uma nova vida no ultramar longe da inquisição.

Práticas

Existem dois tipos de práticas referentes ao infernalismo. O Estudo sistemático da Cabala Negra ou quiplotica, selos de invocação, , astrologia e Tarot, com o intuito de obter o domínio dos Arcanos Negros, do caminho natural Humano e do Caminho Elemental das Trevas e Ar e simples práticas ritualísticas. As forças das trevas se escondem em todo lugar da superfície terrestre e atendem aos chamados da vontade humana.

Em termos existem dois tipos de infernalistas. Magos construídos com as regras comuns de magia e magos ritualistas. Os magos ritualistas não manipulam conscientemente as energias místicas da roda dos mundos, mas dependem da realização exata de rituais encontrados e guardados a sete chaves. Considere o gasto de 3 pontos de Will para cada ponto de magia. Quando os pontos se os pontos de Will chegarem a zero o infernalista deverá passar por um teste difícil de INT ou entrará em um sono catatônico enquanto sua alma é escravizada, se passar no teste retornará com algum aprimoramento negativo a escolha do mestre. O corpo catatônico e sem alma pode servir de refúgio a demônios e espíritos.

Rituais

Absorção de Almas

(Controlar Spiritum 4)

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1d6 horas

Materiais: um corpo recém falecido

Inventado em 1600 AC, em Arkanun, por Lilith, rainha das Sucubus. Com este ritual, o mago é capaz de absorver os resíduos mágicos do corpo de uma pessoa ou criatura morta. O mago aumenta seus Pontos máximos de Magia em 1d4, durante 3



dias. Após este período, o número máximo de Pontos de Magia voltam ao normal. Os Pontos de Magia extra são perdidos. Este ritual não é acumulativo.

Beijo da Morte

(Controlar Humanos/Trevas 5)

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum

Também conhecido como o beijo da viúva negra. é um ritual bastante difundido entre os adoradores de Luvithy. A próxima pessoa que o mago beijar morre de uma morte súbita, após alguns segundos. A vítima sofre um dano (imaginário) de 5d6 e pode fazer um teste de Constituição versus Força de Vontade do mago para receber metade do dano. O dano não é feito realmente, mas se exceder o total de PVs da vítima, ela morre de ataque cardíaco. Caso não sejam suficientes para matá-la, a vítima cairá inconsciente por 5d6 horas.

Caldo Negro

Criar Arkanun/Humanos 7

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: 7 dias e 7 noites

Materiais: As cinzas de um demônio poderoso, misturado ao sangue de um anjo

O segredo deste ritual se esconde nos antigos sacerdotes de Zebub, o senhor das moscas dos Etruscos, e segundo os sábios, foi desenvolvido em 3000 AC com o intuito de se criar guerreiros indestrutíveis. O mago deve misturar os ingredientes

corretos até conseguir um líquido negro e viscoso. O ritual deve ser realizado somente por um mago. O produto deste ritual é um pequeno frasco com um líquido negro, que se ingerido, confere a quem beber invulnerabilidade total a danos não mágicos por um período de 12 horas.

Chamado àqueles que habitam no abismo

Criar/Controlar Arkanun/Trevas 30 ou ritual

Custo: 30 pts

Tempo de Conjuração: 7 dias e 7 noites

Materiais: Um círculo de pedras com a representação das conjunções planetárias, símbolos dos deuses invocados, incenso de Zkoba, pó de Ibn-Ghazi, unguento de Khephnes, Cimitarra de Barzai.

Este ritual que permite contactar e em dadas conjunções planetárias trazer À terra as terríveis Bestas de Bolgardan, seres híbridos entre os demônios de Arkanun e Infernun, e até abrir portais para Infernun ou o Abismo, Trazendo à

Terra os deuses monstros de Infernun, os Lamazuus.

Besta de Bolgardan

CON[9D+6]FR [9D+6] DEX [6D+6] AGI [6D+6]
INT[6D+6]PER[6d+6]WILL[6D+6] CAR [3D+6]

Pontos de Vida: 70-90 **IP:** 7-10

#Atq. [3] Garras 90/85 3d6+FR

Mordida 60/00 2d6

Chifres 60/00 3d6

Arma Mágica 90/85 Arma+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 15-20 **Fócus:** 17-22

Caminhos: Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum.

Lamazuus

CON[13D+6]FR[12D+6]DEX[6D+6]AGI [6D+6]
INT[8D+6]PER[6d+6]WILL[8D+6] CAR [5D+6]

Pontos de Vida: 100-120 **IP:** 10-15

#Atq. [3] Garras 120/95 3d6+FR

Arma Mágica 150/140 Arma+FR

Recupera 3 PV por Rodada

Pontos de Magia: 30-40 **Fócus:** 50-60

Caminhos: Arkanun, Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Spiritum.

Chamado de Poder de Nyambeel

Apenas por Ritual.

Custo: Todos os pontos de magia do mago

Tempo de Conjuração: duas horas

Materiais: circulo de proteção vs demônios de Infernun

Este ritual garante ao mago uma energia mágica extra, que pode ser muito útil em uma emergência. O mago faz o ritual e oferece à Démonia Nyambeel 1d6 pontos de um atributo em troca de um ponto de Focus e um ponto de magia. O ritual requer ainda algumas ervas especiais e alguns objetos místicos para funcionar. O atributo é sorteado em 1d8. O ritual é tão forte que drena o mago de todos os pontos de magia durante a sua realização. O mago geralmente desmaia quando o ritual é realizado, e acorda com marcas profundas de garras nas costas (que permanecerão para sempre). Caso algum atributo do mago chegue a zero, ele morre. Este é um ritual muito poderoso, mas ao mesmo tempo, de extremo perigo para o mago que o realiza.

Conjurar demônio inferior

Criar/Controlar Arkanun 2

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: Um braseiro de prata, ervas especiais
Com este ritual, o mago pode conjurar de Arkanun 2 Imps ou 1 Sernezs, que o servirão por cerca de 1 hora (ou 1 Imp que o servirá por 2 horas). Neste tempo, o mago pode pedir que eles realizem alguma missão, como por exemplo, lutar, vigiar um prisioneiro, auxiliar um ritual, etc. os Imps e Sernezs são convocados através do pacto de Florença, e caso o mago tente fazer algum mal a eles, eles poderão sair do controle do mago e atacá-lo (caso o mago pretenda usá-los como sacrifício, por exemplo). Fora isto, estão sob total controle do mago. Quando são destruídos ou quando o tempo acaba, os demônios inferiores são mandados de volta para Arkanun, intactos. A descrição dos Imps e Sernezs pode variar enormemente, mas sempre se assemelhando a um pequeno gárgula ou demônio tradicional. Sernezs São um pouco maiores e utilizados como animais de estimação em Arkanun.

Imps

CON[1D+4]FR [1D+6] DEX [2D+6] AGI [3D+6]
INT[1D+4]PER[2d+6]WILL[1D+6] CAR [1D+6]

Pontos de Vida: 10-15 **IP:** 2

#Atq. [1 ou 2] Garras 40/45 1d6+FR

Mordida 50/00 1d6

Pontos de Magia: 3 **Fócus:** 5

Caminhos: Arkanun, Trevas, Relâmpago, Spiritum.

Sernezs

CON[2D+6]FR [2D+6] DEX [3D+6] AGI [2D+6]
INT[1D+6]PER[2d+6]WILL[2D+6] CAR [1D+6]

Pontos de Vida: 15-20 **IP:** 2

#Atq. [1 ou 2] Garras 40/45 1d6+FR

Mordida 50/00 1d6

Pontos de Magia: 4 **Fócus:** 6

Caminhos: Terra, Fogo, Ar.

Conjurar demônio superior

Criar/Controlar Arkanun 4-15 ou Criar/Controlar Arkanun/trevas 8

Custo: variável.

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: um braseiro de prata (Arkanun) ou ouro (Inferno), ervas especiais. Símbolos e o nome do demônio a ser invocado.

Este ritual permite conjurar demônios específicos aos quais deve-se saber o nome. Funciona com Demônios superiores de Arkanun Bergahazzas, Daemons e Gerais, assim como com anjos caídos, com algumas diferenças. O focus necessário para as invocações são Bergahazzas Criar/controlar Arkanun 4 com o gasto de 2 pontos de magia, Daemons Criar/Controlar Arkanun 8 com o gasto de 4 pontos de magia, Gerais Criar/Controlar Arkanun 16 com o gasto de 8 pontos de magia e Anjos caídos Criar/controlar Arkanun/Trevas 8 com o gasto de 8 pontos de magia

Anjos Caídos

CON[8D+6]**FR** [6D+6] **DEX** [5D+6] **AGI** [6D+6]
INT[7D+6]**PER**[4d+6]**WILL**[6D+6] **CAR** [3D+6]

Pontos de Vida: 40-45 **IP:** 5-10

#Atq. [2] **Espada Flamejante** 70/50 2d6+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 12-20 **Fócus:** 14-25

Caminhos: Trevas, Fogo, Ar, Terra, Água, Luz.

Bergahazzas

CON[2D+6]**FR** [3D+6] **DEX** [3D+6] **AGI** [3D+6]
INT[2D+6]**PER**[2d+6]**WILL**[2D+6] **CAR** [1D+6]

Pontos de Vida: 20-35 **IP:** 3-4

#Atq. [2] **Garras** 50/50 1d6+FR

Cauda Espinhos 50/00 1d6+Veneno

Pontos de Magia: 6 **Fócus:** 8

Caminhos: Trevas, Ar, Terra, Água.

Daemons

CON[5D+6]**FR** [4D+6] **DEX** [3D+6] **AGI** [3D+6]
INT[3D+6]**PER**[3d+6]**WILL**[5D+6] **CAR** [2D+6]

Pontos de Vida: 25-35 **IP:** 5

#Atq. [3] **Garras** 50/55 2d6+FR

Mordida 20/00 1d6

Rabo 50/00 1d6+FR

Recupera 1 PV por Rodada

Pontos de Magia: 7-12 **Fócus:** 9-14

Caminhos: Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun.

Generais

CON[7D+6]**FR** [7D+6] **DEX** [4D+6] **AGI** [4D+6]
INT[4D+6]**PER**[5d+6]**WILL**[5D+6] **CAR** [3D+6]

Pontos de Vida: 40-50 **IP:** 7

#Atq. [2 a 3] **Garras** 80/70 2d6+FR

Arma Mágica 80/75 Arma+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 10-15 **Fócus:** 12-17

Caminhos: Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun, Spiritum.

Contactar Arkanun

Apenas por Ritual.

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: 2 horas

Materiais: Espelho especialmente preparado
Através de formulas cabalísticas, alguns magos conseguiram codificar a mudança dos planos e estabelecer uma ligação entre eles. Por meio deste ritual, o mago é capaz de contactar algum outro mago (ou demônio) em Arkanun Para isto, o mago deve saber o nome ou a runa da criatura que quer contactar. O mago pode entrar em contato com a criatura por algumas rodadas, o que significa 3 ou 4 perguntas. O demônio pode ou não responder às perguntas, dependendo da situação.

Espelhos

Entender/Controlar Spiritum 9

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 3 rodadas

Materiais: um espelho especialmente preparado O uso de círculos de proteção vs espíritos é altamente recomendado.

Com este ritual, o mago é capaz de abandonar seu corpo físico e vagar com sua alma através dos reinos que estão dentro dos espelhos. Um novo simulacro será criado dentro do Reino dos Espelhos, com as mesmas características do mago. Este é um ritual muito perigoso, pois o corpo ficará abandonado, e poderá eventualmente (5%) ser possuído por um espírito errante. Dentro dos espelhos vivem muitas criaturas, além de algumas bruxas, que moram em castelos escondidos nos reinos esfumaçados dos espelhos (como Petraak, Baal e Desespero, uma das perpétuas).

Êxodus

Apenas por Ritual.

Custo: 20 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: variável

Este ritual é usado para enviar um demônio de volta a Arkanun. O ritual pode ser feito com vários magos reunidos em um círculo, com o líder ao centro. O grupo deve poder ver o demônio que será Banido. Todos devem conhecer o ritual, e devem recitar os encantamentos por uma rodada completo. O ritual consome 20 pontos de magia, divididos entre todos os magos, sendo o líder responsável pela maior cota. Caso a soma dos pontos não chegue a 20, o líder perderá 1d6 PVs por ponto faltando. O nome verdadeiro do demônio deve ser conhecido para este ritual fazer efeito. A chance do demônio ser mandado embora é igual a $(100 - \text{WILL do demônio}) \%$ Um demônio de Infernun requer 30 pontos de magia para ser exilado.

Faixas de Citorak

Controlar Luz/Spiritum 2+

Custo: 1 pt + variável

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum

Citorak era um antigo demônio Etrusco pouco mencionado nos manuais de ocultismo. Sabe-se apenas que ele era conhecido como .o captor.e que aprisionava as almas dos que ousassem mencionar seu nome. Com este ritual, o mago é capaz de invocar as faixas escarlates de Citorak para aprisionar seu inimigo. As faixas são imunes a qualquer tipo de magia, e para libertar-se, é necessário um teste de Força de Vontade da vítima versus a Força de Vontade do mago +5. Enquanto o mago mantiver a concentração, a vítima não pode escapar a não ser através da força de vontade. Manter as faixas de Citorak é uma tarefa árdua, pois elas consomem 1 ponto de magia do Mago que a conjura a cada 2 rodadas.

Garras de Maltak

Criar Arkanun/Humanos 2

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum

Por meio deste ritual simples, o mago deixa suas mãos deformarem a ponto de parecerem garras avermelhadas. O processo é doloroso (1 PV de dano) e fica permanente até o mago remodelar novamente suas mãos (e sofrer mais 2 PVs de dano) ou após 12 horas, quando o feitiço se reverterá naturalmente (e causará 2 pontos de dano). As garras fazem 2d6 + bônus de força de dano por ataque, mas são tão deformadas que o uso de qualquer material mais delicado (chaves, frascos, papeis, etc.) se torna impossível.



Idade

Apenas por Ritual

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: algumas rodadas

Materiais : o coração de um velho

Inicialmente desenvolvido pelos Vampiros magos Strigoi, este ritual era utilizado para envelhecê-los artificialmente, de modo a ampliar seus poderes como vampiros. Foi roubado de seu Santuário por um mortal de nome Avelon Constantine, em 1450. Este ritual é usado para envelhecer uma vítima adulta (com mais de 18 anos) de 5d6 anos. A vítima pode fazer um teste de Constituição vs Força de Vontade do Mago para ter sua pena reduzida para 2d6 anos. Para realizar o ritual, o mago deve esmagar o coração com as mãos, drenando lentamente a vida do corpo da vítima.

Insanidade

Apenas por Ritual.

Custo: 15 pts

Tempo de Conjuração : 10 horas

Materiais: o cérebro de uma pessoa insana.

Com este ritual, o mago é capaz de encantar uma fonte de água de tal forma que todos aqueles que beberem da água fiquem insanos (podem fazer um teste de Força de Vontade versus 20 para evitar). Para isto, deve preparar o cérebro de uma pessoa comprovadamente insana, misturando-o com poções especiais. Em seguida, coloque a massa resultante dentro do corpo de água escolhido. Este ritual consome permanentemente 5 pts de magia, que ficam armazenados na água. Caso o mago deseje desencantar este ritual, as pessoas recuperarão suas sanidades em 2d6 dias.

Invocar Jakharte

Apenas por Ritual.

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: 2 horas

Materiais: uma pequena maquete de um labirinto, feito de bronze, prata ou ouro. É recomendado o uso de círculo de proteção versus demônios de Infernun.

Este ritual permite ao mago convocar uma forma do demônio Jakharte para conversar. O demônio dos labirintos poderá aparecer para ver o que o mago deseja, mas ficará extremamente irritado se os motivos foram fúteis. Neste caso, poder á aprisionar para sempre em seu labirinto o mago e quem mais estiver na sala. Jakharte conversará com o mago por algumas rodadas, tendo de retornar ao labirinto após isto.

Invocar Kaelthorn

Apenas por Ritual.



Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: 2 horas

Materiais: uma pequena balança enferrujada, com uma moeda em um prato e sangue no outro.

É recomendado o uso de círculo de proteção versus demônios de Infernun Este ritual permite ao mago convocar uma forma do demônio Kaelthorn para conversar. O demônio vendedor de almas poderá aparecer para ver o que o mago deseja, poderá negociar com eles poder, riqueza ou outros favores em troca de almas, sacrifícios e outros bens, mas ficará extremamente irritado se os motivos foram fúteis ou a proposta for muito pequena. Neste caso, poderá conjurar uma pequena horda de Sernezses para destruir o mago e quem mais estiver na sala. Kaelthorn conversará com o mago por algumas rodadas, independente da proposta ser boa ou ruim, tendo de retornar ao seu castelo de espíritos após algum tempo.

Invocar Revella

Apenas por Ritual.

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: 2 horas

Materiais: um pequeno braseiro com ervas especiais, que criam uma bruma mística azulada

É recomendado o uso de círculo de proteção versus demônios de Infernun.

Este ritual permite ao mago convocar uma forma da demônia Revella para conversar. A demônia das brumas poderá aparecer para ver o que o mago deseja, mas ficará extremamente irritada se os motivos foram fúteis. Neste caso, poderá aprisionar para sempre em loucura, ou apagar a mente do mago e de quem mais estiver na sala. Revella conversará com o mago por algumas rodadas, tendo de retornar às brumas após isto.

Invocar Saraphmael

Apenas por Ritual.

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: 2 horas

Materiais: uma pequena balança, com um pouco de sangue em um prato e uma moeda no outro É recomendado o uso de círculo de proteção versus Anjos de Paradísia

Este ritual permite ao mago convocar uma forma do arcanjo Saraphmael para conversar. O anjo mercador de almas escutará com atenção à proposta que o mago lhe fizer, mas ficará extremamente irritado se os motivos foram fúteis ou a oferta muito baixa. Neste caso, poderá destruir o mago e quem mais estiver na sala. Independente do pacto ser aceito ou não, Saraphmael conversará com o mago por algumas rodadas, tendo de retornar à sua torre após isto.

Ligações Negras

Apenas por Ritual.

Custo: 6 pts

Tempo de Conjuração: 2d6 noites

Materiais: um corpo recém falecido, e uma poção feita de ingredientes raros

É um dos muitos métodos de se criar um zumbi.

Um líquido especial precisa ser derramado sobre um corpo morto, ou sobre o túmulo em que o corpo está (a receita para se preparar o líquido está escrita no ritual). O corpo é deixado sozinho, e o mago deve retornar uma vez a cada começo de noite até que termine de transferir para o corpo 16 pontos de magia. No final desse tempo, o corpo se ergue para servir ao mago. Um zumbi criado por este método continua a apodrecer normalmente, devendo ser substituído de tempos em tempos. A vantagem deste ritual é que o zumbi não permanece com Pontos de Magia armazenados em seu corpo.

Maldição de Pedraak

Entender Spiritum 9

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: variável

Materiais: um talismã especialmente preparado Este ritual causa alucinações horríveis e pesadelos na vítima, que pioram a cada noite, culminando com a morte da vítima. O ritual consome 5 pontos de magia do mago que está recitando a maldição por noite, e um talismã especialmente preparado também é necessário para este ritual fazer efeito. O talismã deve ser passado para a vítima sem que ela perceba. O mago deve sempre permanecer a menos de 10 milhas da vítima, ou o ritual é quebrado. A vítima perde 1 PV por noite permanentemente, até a morte por loucura... O único modo de se livrar desta maldição é lavar-se com o sangue do mago que a lançou.

Mudança de Forma

Criar Humanos 9

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 1d3+2 rodadas

Materiais: nenhum

Este ritual permite ao mago alterar sua forma física para qualquer uma que o mago conheça. para isto, o mago deve invocar o poder da Demonia transmorfa Ballak e repetir as frases do ritual por 1d4 rodadas. A transformação leva uma rodada para acontecer. A nova forma literalmente surge de dentro do mago, rasgando sua pele como se fosse um inseto saindo do casulo. O mago sofre 1d4 pontos de dano com a transformação. O ritual consome 5 pontos de magia, e esta passa a ser a nova forma do mago. Se ele quiser voltar a sua

antiga forma, deve fazer o ritual novamente. Este ritual não pode ser feito em outras pessoas. A nova forma pode ter até 5D em qualquer atributo físico (os atributos mentais não mudam), pele protetora de no máximo 5, tamanho máximo de um cavalo. Qualquer poder que a criatura possua (voar, nadar, criar teias, etc.) pode ser copiada com o consentimento do mestre.

Ninho de Vermes de Arkanun

Criar Arkanun 9

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 3 rodadas

Materiais: uma minhoca viva, que deve ser engolida pelo mago que realiza o ritual.

Este ritual permite ao mago conjurar um ninhada de vermes de Arkanun diretamente dentro de uma vítima. O ritual leva 3 rodadas inteiras para ser realizado, e qualquer distúrbio cancela o ritual, apesar de consumir os pontos de magia. O ritual consome 5 pontos de magia por vítima, e faz todas as veias dos braços do mago incharem durante todo o ritual (1 ponto de dano por rodada). A infestação causa à vítima muita dor, pois os vermes se multiplicam muito rapidamente e começam a rasgar uma saída até os orifícios da vítima (boca, nariz, ouvidos e outros). A saída de todos os vermes demora três rodadas, e a vítima sofre 2d6 pontos de dano por rodada.

Pactos

Apenas por Ritual.

Custo: variável

Tempo de Conjuração: variável (de 1 rodada até 1 semana)

Materiais: variável, Recomenda-se o uso de círculo de proteção adequado.

Pactos são os rituais mais simples, e ao mesmo tempo, os mais perigosos. Com eles, um mago pode contactar qualquer tipo de entidade e propor uma troca de favores. A entidade prestará um serviço místico ou físico para o mago, e em troca, o mago deverá fazer um pagamento (físico, ou espiritual). Existem diversos tipos de pactos, e cada ritual serve somente para contactar determinado tipo de entidade (entre elas: demônios de Arkanun, Infernun, Paradísia, Éden, Spiritum, etc.).

Pactos mais comuns incluem:

- Conferir proteção contra determinado caminho de magia
- Vida eterna
- Imunidade à armas não mágicas
- Cura de uma doença
- Dinheiro, fama, poder
- Pontos extras de Focus ou Magia.

Os preços, é claro, são proporcionais aos pedidos. Os preços mais comuns são:

- A alma do mago quando ele morrer
- Um sacrifício de algum tipo
- uma parte da essência do mago (1d6 pontos de um atributo aleatório)

Pesadelo

Controlar Arkanun/Animais 9

Custo: 9 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais; círculo de invocação adequado e uma asa de uma fada Este ritual transforma um cavalo comum em um pesadelo, uma criatura mística bastante temida no norte da Europa. O couro do animal fica enegrecido, sua crina avermelhada, seus olhos começam a soltar fumaça, e suas patas ficam afiadas como lâminas. (bônus de +5 para dano). Este ritual precisa ser realizado à noite, e dura até o amanhecer. O cavalo precisa fazer um teste de constituição pela manhã ou morrerá.

Peste

Apenas por Ritual.

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: um dia

Materiais: a mão decepada de uma criança Este ritual começa uma peste em uma vila ou cidade.

A peste atinge seu ápice em 3d6 meses, e se espalha como qualquer peste não mágica. Medidas de prevenção podem diminuir os efeitos da peste. Uma praga pode matar até dez por cento de toda uma população. O uso deste ritual (ou mesmo sua posse) é passível de punição pelo Arkanun Arcanorum. As primeiras versões deste ritual foram desenvolvidas pelos discípulos de Mathias Szackmary.

Proteção Demoníaca

Entender/Controlar Arkanun 3

Custo: 1 pt por rodada

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: nenhum

Este ritual confere ao mago uma pele escamosa semelhante à de um demônio de Arkanun. A nova pele leva 1 rodada para rasgar a pele original do mago e aparecer (este é um processo dolorido, que causa ao mago 1 ponto de dano). A pele absorve 10 pontos de dano por rodada, e permanece pelo tempo que o mago conseguir aguentar (o ritual causa 1 ponto de dano e consome 1 ponto de magia por rodada). Magos que utilizam este ritual frequentemente tem a pele coberta de cicatrizes, decorrentes das diversas transformações



Teia Mística de Loth

Criar Animais/Arkanun 6

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: um pedaço de teia de Viúva Negra, e uma pequena estatueta de jade.

Este ritual criará uma espécie de teia, semelhante à de aranha, que se espalhará por uma área de até 25m² ao redor do mago ou a sua frente. A teia possui FR 16 e qualquer um que tente atravessá-la, ou se livrar dela precisará vencer 3 Testes de Força. A teia criada por este ritual também é altamente inflamável, e pode causar até 3d6 pontos de dano por fogo caso alguém esteja preso nela quando for incinerada. A teia se dissolverá em cerca de 1 hora.

Toque de Kali

Entender/Controlar Spiritum 5

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma coroa de espinhos, que deve ser usada enquanto o ritual estiver memorizado

Quando o mago realiza este ritual, ele encosta suas mãos sobre o alvo e recita as palavras finais do

ritual. A vítima sofre um dreno de energia, e perde 2d6 Pontos de Vida. O mago recebe estes pontos de vida drenados para si. Caso ultrapasse seu máximo de Pontos de Vida possíveis, os pontos extras desaparecerão em cerca de uma hora.

Toque de Kandelle

Criar/Controlar Humanos 5

Custo: 2 pts por rodada

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: nenhum

Este horrendo ritual custa ao mago 2 pts de magia por rodada. O mago memoriza o ritual, e aponta para a vítima, que deve estar a menos de 20 metros de distância. A vítima faz, então, um teste de constituição por rodada ou perde 1d6 pontos de vida. A vítima se sente como se uma mão gigante estivesse esmagando seu coração. A dor é tão grande que todos os testes durante este tempo são realizados com metade do valor normal. Concentração é impossível. Se o mago manter o ritual por um determinado tempo e a vítima morrer, o peito dela se rompe e explode, e o coração fumegante da vítima aparece nas mãos do mago

Viajar para um Plano Adjacente

Apenas por Ritual.

Custo: 6 pts

Tempo de Conjuração: variável, depende do plano que o mago deseja ir

Materiais: depende do plano que o mago deseja ir
Com este ritual, o mago pode cruzar temporariamente os planos dimensionais entre a terra e um semi-plano (lar de algum anjo, demônio ou espírito, ou ainda lar de algum mago muito poderoso). Este é um ritual muito perigoso, pois o mago atravessa a barreira inter-dimensional em seu próprio corpo, e está sujeito às leis que regem o semi-plano. O mago deve conhecer o local para onde está indo, ou pelo menos, possuir as coordenadas espaço-temporais para a entrada e saída do semi-plano.



Bruxaria Pagã

A Bruxaria Pagã tem suas raízes nos cultos a divindades que podem datar de períodos pré-históricos, o que pode torná-la em parte irmã ou filha de antigas práticas e cultos xamânicos. Historicamente, o papel social das bruxas tradicionais era basicamente a prestação de auxílio à população: como adivinhas, parteiras, curandeiras, conselheiras ou até mesmo alcoviteiras. A bruxa (ou o druida) se apresentou como uma figura envolvidas em mistérios que poderia curar ou matar através de poções ou filtros e agia em concordância com a moralidade típica da natureza, incompreensível aos não bruxos, no seu entender, indomada, caótica e imprevisível.

Com a expansão do cristianismo, a Inquisição medieval e o advento da contra-reforma os seguidores dos velhos deuses foram caçados, perseguidos e arderam nas chamas da expansão da fé cristã, nas mãos de católicos e protestantes, mas perseguição gerou a união; velhas tradições se entrecruzaram seitas celtas de origem gaélica, círculos que cultuavam antigas divindades germânicas, bruxas que mantinham ritos que se vinculavam ao império romano formaram um novo caldo cultural para o ressurgimento de um novo paganismo.

Para estes filhos de Brigid, Odin, Freyja e outros deuses a magia circula como o sangue da criação, na ligação da divindade interior com a divindade exterior, os antigos deuses chamados Tuatha De Dannann, Aesir, Vanír, Bogatyrns ensinaram a seu povo os caminhos pelos quais circula a magia do mundo. A vida é um ciclo de nascimento, morte e renascimento, a divindade se encontra na própria Natureza e esta se configura como o caminho que conduz a todos, a morte é inevitável e para tanto é necessário uma vida digna, é preferível uma morte honrada que uma vida passiva. Dor, alegria, ódio, êxtase, nascimento, morte, canto e preces são partes de um ciclo e devem ser aproveitadas, celebram os aspectos mais brilhantes e sombrios da Criação, e suas divindades resumem a paixão e o valor que os bruxos tanto respeitam. A relação mágica com a Natureza se traduz numa religiosidade mágica, a espiritualidade é atingida pela manipulação da carne e dos elementos, através do corpo e da manipulação da natureza; Fogo, sexo, ervas, sangue, dança, cantos compõe os chamados "feitiços", o ar livre fornece seu

santuário e a lua abençoa suas celebrações, a nudez a vestimenta natural das celebrações.

Reverenciam o ciclo das estações. Cada virada é uma festividade, cada colheita uma bênção. Os Sabás — Imbolg (2 de fevereiro.), Beltane (Io de maio), Lughnaadh (Io de agosto.) e Samhaine (31 de outubro.) — levam a grandes celebrações, assim como nos solstícios de verão e inverno.

Divindades Pagãs

O culto às velhas crenças mescla elementos da tradição celta-gaélica que se desenvolveram entre os territórios da península ibérica, gálica e ilhas britânicas que formam uma base que se fundiu a cultos e tradições escandinavas, germânicas e Greco-latinas. Abaixo seguem algumas divindades que do tradição celta-gaélica, que expressão a lógica do novo paganismo que passa a se constituir.

Danu, a Deusa Mãe, da Abundância, sendo a maior de todas as deusas do panteão irlandês. Aspecto virginal da Deusa Tríplice, formada com Badb e Macha, guardiã do gado e da saúde. Deusa da Fertilidade, da Prosperidade e do Conforto;

Badb, Deusa da Guerra, Irmã de Macha, e Morrighu. Aspecto Maternal da Deusa Tríplice. Associada ao caldeirão, aos corvos e às gralhas, rege a vida, a sabedoria, a inspiração e a iluminação;

Macha, O Corvo. Rainha da Vida e da Morte no panteão irlandês. Um dos aspectos da Morrighu, era reverenciada também em Lughnasadh. Após uma batalha, os irlandeses cortavam as cabeças dos vencidos e ofereciam a Macha, sendo este costume chamado de A Colheita de Macha. Deusa protetora da guerra, e da paz, Macha regia também a astúcia, a força física, a sexualidade, a fertilidade e o domínio sobre os machos;

Morrighu, A Grande Rainha, Senhora Suprema da Guerra, Rainha dos Fantasmas e Rainha Espectro, pois possuía uma forma mutável. Reinava sobre os campos de batalha, ajudando com sua magia. Representa o aspecto idoso da Deusa Tríplice, sendo associada aos corvos e gralhas. Patrona das sacerdotisas e feiticeiras;

Bel ou Belenos, O Deus do Sol e do Fogo. Belenos dá seu nome ao festival de Beltane, ou Beltain, festa de purificação e fertilidade comemorada em 1 de maio no hemisfério norte. Belenos era ainda ligado à ciência, cura, fontes térmicas, fogo, sucesso, prosperidade, colheita e à vegetação;

Lugh, O Brillhante. Deus do Sol e da guerra, era associado aos corvos, tendo por símbolo, em Gales, um veado branco. Sua festividade é Lughnasadh, outra festa da colheita. Era filho de Cian e de Ethniu. Tinha uma espada e uma funda mágica. Lugh era carpinteiro, pedreiro, ferreiro, harpista, poeta, druida, médico e ourives. Seu domínio incluía a magia, o comércio, a reencarnação, o relâmpago, a água, as artes e ofícios em geral, viagens, curas e profecias;

Cernunnos, Deus Cornudo, Consorte da Grande Mãe, deus da Natureza, Senhor do Mundo. Deus da virilidade, fertilidade, animais, amor físico, natureza, bosques, reencarnação, riqueza, comércio e dos guerreiros;

Cerridwen, Deusa da Lua, sendo chamada de Grande Mãe e A Senhora. Deusa da natureza, Cerridwen era esposa do gigante Tegid e mãe de uma linda donzela, Creirwy, e de um feio rapaz, Avagdu. Os bardos galeses chamavam a si mesmos de Cerddorion, filhos de Cerridwen. Há uma lenda que diz que o grande bardo Taliesin, druida da corte do rei Arthur, nascera de Cerridwen e se tornara grande mago após tomar algumas gotas de uma poderosa poção de inspiração que Cerridwen preparava no seu caldeirão. Cerridwen é ainda a deusa da Morte, da fertilidade, da regeneração, da inspiração, magia, astrologia, ervas, poesia, encantamentos e conhecimento;

Brigit, "flecha de poder". Brigit era filha do Dagda, sendo chamada A Poetisa. Outro aspecto de Danu, associada a Imbolc. Tinha uma ordem dedicada a ela, formada só por mulheres, em Kildare, na Irlanda, que se revezavam para manter o fogo sagrado sempre aceso. Deusa do fogo, fertilidade, lareira, todas as artes e ofícios femininos, artes marciais, curas, medicina, agricultura, inspiração, aprendizagem, poesia, adivinhação, profecia, criação de gado, amor, feitiçaria, ocultismo;

Dana, Mãe dos Tuatha de Dannan, Povo de Dana, o Povo Mágico, descendente dos deuses, que se escondeu com a chegada dos cristãos às terras celtas. Outro aspecto da Morrighu, Danu é a patrona dos feiticeiros, dos rios, das águas, dos poços, da



prosperidade e abundância, da sabedoria e da magia;

Scathach, A Sombra, Aquela que combate o medo. Deusa do submundo, Scath era a deusa da escuridão, aspecto destruidor da Senhora. Mulher guerreira e profetisa que viveu em Albion, na Escócia, e que ensinava artes marciais para os guerreiros que tinham coragem suficiente para treinar com ela, pois era tida como dura e impiedosa. Não foi à toa que o adestramento do herói Chulainn foi levado a cabo por ela mesma, considerada a maior guerreira de toda a Irlanda. Scath era ainda a patrona dos ferreiros, das curas, magia, profecia e artes marciais;

Arawn, Regente do Submundo. Representa a vingança, o terror, a guerra;

Arianrhod, A Grande Mãe Frutuosa. Arianrhod é a Face Mãe da Deusa Tríplice. Honrada em especial na Lua Cheia, ela é a guardiã da Roda de Prata, símbolo do tempo e dos ciclos vitais. Senhora da Reencarnação;

Dagda, O Bom Deus, Grande Senhor, Pai dos deuses e dos homens, deus da magia, da terra. Rei supremo dos Tuatha de Dannan, mestre de todos os ofícios, senhor de todos os conhecimentos. Teve vários filhos, entre eles Brigit, Angus, Midir, Ogma e Bodb, o Vermelho. O Dagda tinha uma harpa de carvalho vivo que fazia com que as estações mudassem quando assim o ordenasse. Deus dos magos e sacerdotes, senhor dos artesãos, da música e das curas.

Llyr, No folclore galo-irlandês, Llyr era o deus do mar e da água, sendo considerado, ainda, senhor do mundo subterrâneo;

Goibniu, O Grande Ferreiro. Foi ele quem forjou todas as armas dos Tuatha de Dannan. Estas armas sempre atingiam o alvo e toda ferida provocada por elas era fatal. Deus dos ferreiros, dos fabricantes de armas, da ourivesaria, fabricação da cerveja, fogo e trabalho com metais em geral.

Além dos deuses gaélicos as tradições pagãs mesclam elementos dos cultos greco-romanos (Baco, Hecate, a Fortuna), germânicos ligados ao matriarcado e anteriores às religiões solares (como o culto a Apolo e Atenas), além das crenças e superstições comuns na Europa como os lobisomens, vampiros, amuletos da sorte, etc.

Rituais

Arrepio de Licantropo

Entender Spiritum 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma corrente de prata

Este ritual foi desenvolvido pelos Nórdicos no século VIII, quando começaram a se aventurar para o sul através das florestas protegidas pelos lobos. Quando acionar este ritual, o mago sente um arrepio se estiver a menos de 100 metros de um licantropo. Existem versões deste ritual para vampiros, demônios, anjos, espíritos, fadas, e quaisquer outras criaturas sobrenaturais que o Mestre achar necessário.

Arrepio de Vampiros

Entender Spiritum 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma corrente de prata

Esta é a versão deste ritual para vampiros. Originalmente desenvolvida contra Vrikolakas e mais tarde adaptada para Strigois e outras raças de vampiros.

Brumas da Memória

Entender/Controlar Humanos 5

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: Um punhado de areia fina, misturado à pétalas de rosas. Este ritual foi criado pelos adoradores de Cernunnos e Gaia, muitos séculos antes do nascimento de Cristo. Rezam as lendas que a mítica terra de Avalon está permanentemente protegida de nosso mundo por este ritual. Este ritual bloqueia da mente da vítima a habilidade de conscientemente recordar algum evento particular. O mago que conjura este ritual deve jogar sobre a vítima um punhado de areia fina e rosas enquanto recita os versos de ativação. O mago deve ser capaz de enxergar a vítima, e recitar os versos em uma língua que a vítima entenda. A vítima pode fazer um teste de Força de Vontade vs a Força de Vontade do mago para resistir. Se o incidente a ser esquecido foi muito chocante ou traumático, a vítima pode vir a ter pesadelos relacionados com o incidente no futuro. O mago pode fazer a vítima esquecer que foi encantada por este ritual.

Brumas de Revella

Criar Ar 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: um vidro de perfume

Revella era a deusa dos vapores e névoas entre os antigos europeus. Diziam que ela morava em algum lugar das montanhas do leste (onde hoje se encontra o Himalaia) e que descia à terra apenas uma vez por ano, para saudar seus seguidores em uma celebração conhecido como Ishall-Shalkeer. ou a dança das névoas. Este ritual permite ao mago conjurar uma densa nuvens de vapores com um volume máximo de 5x5x7m Os vapores podem ter a cor, o cheiro e a aparência que o mago desejar, mas devem ser criadas próximas ao mago. (o mago as ativa quebrando o frasco de perfume, e as névoas se originarão de lá). As pessoas dentro das brumas fazem todos os ataques com metade do valor normal. O mago que conjurou o ritual enxerga normalmente dentro das Brumas. Caso elas sejam coloridas ou translúcidas.

Capa de penas de um corvo

Criar Animais/Humanos 4

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma capa feita das penas de um corvo (ou outra ave)

Este ritual era bastante conhecido dos druidas no início da Idade média, pois muitos de seus Chantries veneravam aves e outras criaturas aladas. A capa absorve 3 pontos de magia permanentemente (ou até ser desencantada) e permite ao mago que vesti-la se transformar em um corvo. O mago mantém todas as características da ave. Existem versões deste ritual para quase todas as aves conhecidas). A capa somente poderá ser utilizada pelo mago que realizou o ritual.

Círculo do Curandeiro

Entender Luz/Água/Humanos 6

Custo: 14 pts

Tempo de Conjuração: 1 hora

Materiais: círculo de marcação e contenção

Desenvolvido pelos Druidas, mas estudados pelos magos ingleses que venderam sua fórmula para outros magos Europeus, este ritual permite ao mago encantar um círculo de tal forma que qualquer pessoa no interior do círculo (com no máximo três metros de raio) recupere 2 PVs por hora. Todos os 14 pontos de magia ficam armazenados no círculo, durante o tempo em que os magos mantiverem o ritual. O círculo pode ser quebrado a qualquer momento, anulando o ritual.

Criação de comida

Criar Animais 2

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum



Este ritual produz carne crua suficiente para alimentar até 2 pessoas. A carne pode ser de qualquer tipo (ave, peixe, carneiro, etc.). O alimento precisa ser consumido em alguns dias ou apodrecerá normalmente.

Cura Completa dos Danos

Entender Luz/Água/Humanos 5

Custo : 8 pts

Tempo de Conjuração: 12 horas

Materiais: Ervas especiais, Para a realização deste ritual, o mago deve ter previamente construído uma pequena piscina rasa, feita com pedras segundo especificações do ritual. Durante a realização da magia, a piscina deve estar cheia de água, o mais pura possível (talvez de uma nascente). O mago deverá deitar-se na piscina em posição de cruz, deixando-se totalmente submerso, enquanto o ritual age sobre seu corpo. O mago deverá passar 12 horas dentro da fonte, e durante este tempo, o mago será drenado de pontos de magia (no mínimo 5), que serão usados para curá-lo de qualquer dano físico. Após este tempo, o mago recuperará todos os seus PVs (no entanto, as cicatrizes dos ferimentos ficarão).

Don de Licaon

Entender/Controlar Humanos/Animais 4

Custo: 3 pts na criação do elo 1pt por rodada de ativação

Tempo de Conjuração: 1 dia para criar o elo / instantâneo para ativá-lo

Materiais: Um animal que já tenha certa convivência com a bruxa ou druida.

o elo não poderá ser criado com qualquer animal. É preciso um pouco de convivência entre o personagem e o animal, de preferência um de estimação. Caso não seja, o personagem terá que passar um dia inteiro com o animal e criar com ele um vínculo afetivo. Se o feitiço for obtido na criação do personagem, o mestre do jogo poderá considerar que o personagem já possui um animal de estimação e que o elo mental já está estabelecido. A primeira tentativa de formar o elo será uma tarefa normal; a segunda tentativa será difícil; a terceira será quase impossível. Se o feiticeiro não for bem sucedido em nenhuma das três tentativas, jamais poderá formar um elo com o mesmo animal. Uma vez obtido o elo, toda vez que o feiticeiro quiser ativá-lo deverá fazer um Bruxaria Pagã normal e gastar os pontos de custo. Para ativar o elo não será necessário contato visual. Durante o elo, o feiticeiro fica totalmente concentrado no feitiço. Através do elo, A bruxa ou Druida é capaz de ver e ouvir através dos sentidos

do animal, percebendo o mundo através dele. O elo é uma relação espiritual e física entre o feiticeiro e o animal escolhido. Assim, se um dos dois estiver em perigo, o outro sentirá. Se um deles for ferido durante a utilização do elo, o outro sofrerá ¼ do dano. O elo só poderá ser quebrado com a morte de um dos dois. Em caso de morte durante o elo, o outro perderá a consciência por algumas rodadas.

Maldição de Circe

Criar/Controlar Humanos 6

Custo: 4 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: uma taça de vinho

Esta maldição foi desenvolvida pela feiticeira grega chamada Circe, e transforma uma pessoa em um porco. A pessoa armazena os seis pontos de magia enquanto estiver na forma de porco. O mago que realizou a maldição pode reverter o ritual quando quiser. A vítima pode fazer um teste de constituição versus a Força de Vontade do Mago que realizou o ritual.

Manto negro de Hecate

Criar Trevas 4

Custo: 2 pts.

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: É necessário contato visual ou que o feiticeiro esteja na área.

Esta magia cobre com trevas uma área de 10m² com 3m de altura por 1d6+1 rodadas. Essas trevas não permitem a visão, mesmo com o auxílio de uma tocha. A única maneira de ver entre as trevas é por meio de magia.

Mau-Olhado

Controlar Humanos 4

Custo: 2 pts+ 1 por rodada

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: contato visual. a vítima tem que estar até 20 metros de distância.

O feiticeiro, uma vez obtido sucesso no primeiro teste (custo 2), provocará o aumento de um nível de dificuldade para qualquer teste de sua vítima, seja de habilidade ou atributo. Se o feiticeiro se distrair ou perder o alvo de vista por uma rodada, o feitiço será quebrado.

A Resistência à magia é possível tanto na ativação do feitiço como em cada rolamento sob efeito do Mau-olhado. No entanto, só o sucesso na ativação será capaz de quebrar o efeito. Nos outros, ocorre

que, naquele rolamento em específico, a vítima não sofre o efeito. Atinge qualquer ser vivo.

Medo

Controlar Humanos 4

Custo: 2 pts.

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: dizeres breves ou gestos discretos.

Durante 1d6+2 rodadas, a vítima foge em pânico. Um efeito semelhante, mas direcionado para algo específico, pode ser obtido através somando-se 1 pontos de Magia, + 2 pontos para um dia, + 7 para um mês, + 17 para um ano ou + 27 pontos para que o feitiço tenha duração permanente.

Nova Aparência

Criar Humanos 8

Custo: 4 pts

Tempo de Conjuração: 1d6 rodada

Materiais: A cera de uma vela

Com este ritual, o mago é capaz de alterar sua forma (altura, peso, formato do rosto, cabelos, cor e formato dos olhos, forma das mãos, etc.). O mago deve mentalizar sua nova forma (que deve ser do mesmo sexo) e recitar os versos do ritual. O mago ficará, então, com sua nova forma, e os 5 pontos de magia ficarão armazenados na nova forma. O ritual pode ser quebrado pelo mago a qualquer momento

ou se a cera da vela for afastada mais do que 1 metro de seu corpo. Em outras versões deste ritual, o Mago deve manter a vela sempre acesa a qualquer custo e o efeito dura enquanto a vela não se apagar. Este ritual é tão perfeito que mesmo pessoas que conhecem bem a vítima serão enganados pela forma que o Mago assumiu. Este ritual também é conhecido como Doppelganger em algumas partes da Alemanha.

Olhos Aguçados das Trevas

Criar Animais/Trevas 3

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais : bastão e cálice

Conhecido de todas as bruxas da Idade média, este ritual permite ao mago criar um gato ou outro felino de pequeno tamanho. O animal não é considerado mágico, e precisa necessariamente pesar menos de 5 kg. Existem rituais semelhantes para a criação de outros animais, como cachorros, pássaros, tartarugas, corujas, e outros animais. Muitos estudiosos da Igreja dizem que o felino está sempre possuído por algum espírito maligno.

Olhos de curandeiro

Entender/Criar Humanos 3

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: cálice com vinho

Este ritual simples permite ao mago descobrir doenças em uma pessoa. Para isto, basta ao mago derramar o conteúdo do cálice sobre a pessoa, e as partes infectadas ficam imediatamente arroxeadas em contato com o vinho.

Oráculo

Ritual

Custo: 2 pts

Tempo de conjuração: 1 rodada ou ritual.

Materiais: Sacrifício de um animal.

Para usar o oráculo, é necessário um ritual, que geralmente consiste no sacrifício de um animal. É necessário um teste da habilidade Ocultismo. O personagem terá acesso a visões de fatos que ainda não ocorreram. Porém, o futuro mostrado é apenas uma das inúmeras possibilidades, podendo ser alterado pelas ações dos personagens. Essas visões são como imagens turvas onde nada é muito claro e que precisam ser interpretadas pelo adivinho. Essas visões não terão necessariamente a ver com o que o adivinho quer saber. Através de sua força de vontade, ele tentará direcionar ao máximo, conseguindo delimitar algum tempo no futuro e as pessoas envolvidas. Quanto melhor o rolamento dos dados, melhor será o direcionamento. Outra pessoa só poderá ter visões através de poção. Quem possuir a habilidade Ocultismo poderá utilizar os poucos oráculos ainda existentes.

Parede de espinhos

Criar Plantas 8

Custo: 4 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: um espinho de rosa

Para a realização deste ritual druida, o mago precisa furar seu dedo com o espinho e espirrar uma gota de sangue no solo. Uma barreira de espinhos se erguerá no ponto onde o sangue tocou o solo (somente funciona em um solo fértil). A barreira pode ocupar uma área de até 20m², com 2m de altura. Os espinhos são resistentes e causarão 2d6 pontos de dano a quem tentar atravessar a barreira. São necessários 30 pontos de dano para derrubar a barreira de espinhos, que possui Índice de Proteção 3.

Parlamento das Árvores

Criar/Entender Plantas/Spiritum 8

Custo: 15 pts

Tempo de Conjuração: uma semana

Materiais : um círculo de conjuração adequado.

Este ritual druida só pode ser realizado durante o solstício de inverno, e uma vez por mago a cada década. Ele reúne todas as árvores ou espécies de árvores para discutir assuntos que sejam de importância para a floresta e para a terra. (as decisões tomadas pelo Parlamento podem não ser totalmente favoráveis ao mago que as chamou). As árvores permanecem animadas por uma ou duas semanas, mas podem retornar a seus lares antes disto, caso o assunto esteja encerrado.

Pequenas Curas

Entender Luz/Água/Humanos 1

Custo: 1pv + variável

Tempo de Conjuração: Imediato

Materiais: nenhum

Este é um ritual simples. Através de suas mãos, o mago transfere a energia vital de seu corpo para um aliado. 1 PV do mago mais 2 pontos de magia podem ser convertidos em 1d4 Pontos de Vida para o aliado. Este ritual pode ser feito no próprio mago.

Poção de Titânia

controlar Humanos 4

Custo: 2 pts.

Tempo de Conjuração: ritual de 7 horas

Materiais: Poção: ingerida ou inoculada no sangue de ervas mágicas e alguma coisa pessoal da vítima e outra da pessoa por quem ela deverá se apaixonar.

A vítima apaixonada se perdidamente por uma determinada pessoa, mas não se torna escrava ou fica sob controle mental. Alguém que conheça o mesmo feitiço poderá preparar um antídoto utilizando o custo normal e obedecendo as regras normais de preparação e aplicação, mas precisando apenas de alguma coisa da vítima.

Procura pela Erva Selvagem

Entender Plantas 3

Custo: 2 pt

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: um pedaço da erva que o mago procura. Este ritual permite ao mago encontrar um tipo específico de erva, desde que este tipo de planta exista na floresta onde este ritual druídico for realizado. Para os não-druidas, um teste de percepção de tempos em tempos é necessário para entender os sinais que a natureza fornece ao mago (galhos apontando, troncos inclinados, etc.).

Visão das Trevas

Entender Trevas 4

Custo: 2 pts.

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: Ervas mágicas com penas de coruja. o personagem poderá enxergar normalmente em lugares escuros ou à noite. Também é possível ao personagem enxergar dentro de uma área atingida pelo feitiço Trevas, mas enxergará as coisas um pouco escuras.



Cabalismo

As principais sociedades secretas do mundo de Trevas/Arkanun estão ligadas à magia cabalista. A Cabala é a representação da roda dos mundos de onde fluem as energias místicas dos planos inferiores para os planos superiores. A magia Cabalista foi descoberta em Arkanun a milhares de anos e foi a responsável pela decadência do antigo plano. Assim como as bases do Cabalismo e Hermetismo foram trazidas para a terra através de um demônio chamado Magnus Petrakk.

A lenda judaica traz a origem da cabala nas escrituras do antigo testamento, dizendo que Deus entregou a cabala a Moisés no alto do monte Sinai. Para os aesiros, ou arianos, a origem da Árvore da Vida remonta aos antigos nórdicos. Segundo as lendas, Odin foi o primeiro a descobrir a Árvore Sagrada Yggdrasil e a Roda dos Nove Mundos, responsável pela circulação da energia mística entre os planos de existência.

A Árvore da Cabala está dividida em três triângulos, cada um compreendendo três sephiroth. Esta divisão foi proposta durante o século XIV, mas passou a ser efetivamente utilizada após o estudioso do ocultismo John Dee (1527-1608) descobrir as chaves enochianas, enquanto trabalhava com a Golden Dawn. Essas chaves, também chamadas de chaves prateadas devido à sua ligação com os anjos de Paradísia, nada mais eram que as combinações de Formas e Caminhos utilizadas pelos sábios herméticos desde a Idade das Trevas.

Entre cada sephiroth está um Path (Caminho), em um total de 22 Paths, representados por um anjo e por uma carta de Tarot específica. Cada um desses Caminhos corresponde a uma ordem de magos na Cidade de Prata e os 32 arcanos resultantes da Árvore deram origem à formação das primeiras ordens do Arkanun Arcanorum.

Magos Cabalistas. Utilizam-se de círculos mágicos, amuletos, línguas antigas, velas incenso, cartas de Tarot, numerologia, astrologia e compõe uma ritualística complexa e ortodoxa.

Rituais

Barreira da Proteção Distante

Criar/Controlar Ar 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma ponta de flecha, que deve ser molhada no sangue do mago.

Este feitiço foi o responsável pelas lendas a respeito dos exércitos Turcos que possuíam guerreiros que eram quase impossíveis de serem acertados pelas flechas dos defensores de um castelo. Enquanto estiver sob os efeitos deste ritual, o mago fica com uma sorte incrível, capaz de automaticamente desviar qualquer objeto atirado em sua direção (flechas, pedras, dardos, árvores, etc.). não importando a quantidade destes. O ritual funciona por 4d6 rodadas.

Brisa do Deserto

Criar/Controlar Ar 6

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma brisa do deserto presa em uma garrafa.

Quando realizar este ritual, o mago solta a brisa do deserto sobre uma pessoa ou uma área de até 20x20m. Os vapores quentes do ritual desidratarão a vítima, causando 4d10 pontos de dano em qualquer alvo que esteja dentro da área de efeito. As vítimas podem fazer um teste de Constituição versus a Força de vontade do Mago, para receber metade do dano. Este é um ritual muito poderoso, mas igualmente complicado, pois o mago necessita de uma brisa do deserto. Alguns sábios dizem que certos desertos são mais potentes que outros, aumentando a eficácia deste ritual.

Conjuração de Elementais

Criar/Controlar Spiritum + Elemento 3-10

Custo: 2-5 pts

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: vasta quantidade do elemento do caminho principal do mago.

Por meio destes rituais, o mago consegue conjurar um espírito vagante e moldá-lo em uma carapaça do elemento principal do mago. O espírito ficará aprisionado, e será forçado a servir o mago pelo tempo que o mago desejar. Os 5 pontos de magia ficarão presos no elemental, segurando o espírito dentro da carapaça. O tipo de elemental e a missão,

bem como sua personalidade, ficam a critério do Mestre, mas sua FR, CON, DEX e AGI dependerão do Focus do ritual. O elemental pode servir forçadamente, ou em troca de algum favor. Espíritos mantidos contra a vontade certamente voltarão para se vingar (após 7 anos) Os atributos físicos do elemental são determinados pelo número de pontos de Focus do mago. O personagem pode utilizar os Elementais para fazer perguntas, conseguir informações, ou mesmo um determinado favor. Alguns magos mais poderosos são conhecidos por seus guarda-costas feitos de sombra ou pedra

Contactar Madelein, Anjo dos Sonhos

Apenas por Ritual.

Custo: todos os Pontos de Magia do mago

Duração: 1 hora

Materiais : Ervas alucinógenas

Para realizar este ritual, o mago deve se sentar em posição de Lótus, recitar os encantamentos e usar as ervas alucinógenas para atingir um estado de semi-inconsciência. Depois de algumas visões, o mago recitará os versos finais e conseguirá convocar uma forma de Madelein que irá conversar com o mago durante o tempo de ritual (2d6 minutos) O anjo assumirá a forma que mais agradar ao mago, e poderá conversar com ele durante este período, desaparecendo quando os efeitos das ervas passarem.

Contos das Cinzas

Entender Fogo 2-5

Custo: 1-3 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma safira

Este ritual foi desenvolvido pelos magos persas, muitos séculos antes de Cristo e permite ao mago saber o que as cinzas que ele toca originalmente eram (papel, uma árvore, um documento, etc.). Quanto mais detalhado era o objeto, mais caro o custo em Pontos de magia (note que estes pontos são drenados. contra a vontade do mago). 5 pontos são suficientes até para saber o conteúdo de um documento (caso o mago entenda a língua). A imagem do objeto se dissolverá em 2d6 rodadas.

Conversar em Sonhos

Entender Spiritum 4-8

Custo: 2-4 pts

Tempo de Conjuração: 1 hora

Materiais: Um travesseiro especialmente preparado para o ritual. O uso de círculo de proteção contra Espíritos é altamente recomendado.



Este ritual permite ao mago conversar com uma pessoa durante o sonho. Caso esta pessoa não deseje conversar, o mago deve fazer um teste de Força de vontade versus Força de Vontade da Vítima. Ao custo de 10 pontos de magia, o mago pode alterar sua aparência e o ambiente em que trava a conversa com a vítima. Pesadelos também são possíveis com estas alterações, mas é impossível machucar a vítima fisicamente através de um sonho. Qualquer tipo de mensagem pode ser passada. O corpo do mago pode em alguns casos (5%) ser vítima de algum tipo de possessão por espíritos durante sua jornada fora de seu corpo.

Convocar criatura celeste

Criar/entender Metamagia/Luz/Arkanun 4-5

Custo: 6 - 8 pts

Tempo de Conjuração: 3 rodadas

Materiais: Um cálice de prata, cânticos em enochiano, velas e incenso. É recomendável a utilização de círculos de proteção contra criaturas de paradísia.

Ritual desenvolvido por John Dee através do domínio das chaves enochianas. Torna possível invocar anjos de paradísia e possibilita a comunicação com eles. Invocar um Anjo da cidade de Prata exige Criar Metamagia/Luz/Arkanun 4 e consome 6 pontos de magia, invocar um Serafim exige Criar Metamagia/Luz/Arkanun 5 e consomem 8 pontos de magia. Um ritual para o controle destas entidades ainda não foi desenvolvido.

Anjos

CON[4D+6]**FR** [3D+6] **DEX** [4D+6] **AGI** [4D+6]
INT[3D+6]**PER**[4d+6]**WILL**[3D+6] **CAR** [3D+6]

Pontos de Vida: 30-35 **IP:** 4-7

#Atq. [2] Espada Flamejante 70/70 2d6+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 9-15 **Fócus:** 11-17

Caminhos: Fogo, Ar, Luz.

Serafins

CON[8D+6]**FR** [7D+6] **DEX** [5D+6] **AGI** [5D+6]
INT[3D+6]**PER**[3d+6]**WILL**[3D+6] **CAR** [3D+6]

Pontos de Vida: 40-45 **IP:** 6-9

#Atq. [2] Espada Flamejante 90/70 3d6+FR

Recupera 2 PV por Rodada

Pontos de Magia: 10-18 **Fócus:** 12-20

Caminhos: Fogo, Ar, Luz, Spiritum.

Criação de Amuletos de Proteção e círculos de proteção

Somente por Ritual.

Custo: variável

Tempo de Conjuração: de 1 semana a 1 mês

Materiais: variável

Este ritual permite ao mago criar qualquer tipo de amuleto de proteção (colares, pingentes, pulseiras, correntes, etc.) além de círculos de proteção. Para a criação de um amuleto, este deve ser colocado em um altar previamente construído para este fim. No caso dos Círculos de proteção Símbolos Mágicos devem ser traçados no chão com o uso de giz, pó de ouro, sangue ou o que for necessário. O mago, então, canaliza sua própria essência para dentro do amuleto ou círculo, encantando-o. O amuleto ou círculo pode segurar um ponto de proteção para cada ponto de magia sacrificado pelo mago durante o ritual. (até um máximo de 3). Os pontos de magia sacrificados pelo mago ou grupo de magos permanecem no amuleto, e existem três formas de se retirar estes pontos: Se o mago que encantou o amuleto puder tocá-lo, e se desejar cancelar seus efeitos, se algum mago utilizar o ritual de desencantamento com sucesso, ou se algum dos magos que encantou o amuleto ou círculo morrer (neste caso, a arma perde os bônus correspondentes). É possível ampliar o poder de um amuleto ou círculo já encantado através deste ritual, O ritual demora cerca de uma semana para ser feito e, no caso do amuleto, este amuleto deve ser de qualidade compatível com o ritual (existe um limite para cada tipo de amuleto, dependendo da qualidade deste, a critério do mestre).

Exemplos de amuletos e círculos de proteção:

Amuletos ou círculos versus um caminho de magia : reduz em até 3 pontos por dado de dano causado por aquele caminho (por exemplo, Erik Munne possui um amuleto versus fogo 2. Um mago o ataca com uma labareda de 3d6. (2,5,6). Erik receberá somente 6 pontos de dano (1,2,3) Um mínimo de 1 ponto de dano por dado sempre é aplicado.

Amuleto versus Demônios ou anjos: reduz o dano causado por demônios ou anjos de igual maneira.

Amuletos que aumentam o índice de proteção.

Amuletos que aumentam algum atributo.

OBS: cada ritual permite ao mago criar apenas UM tipo específico de amuleto ou círculo de proteção.

Criação de Armas Mágicas

Apenas por Ritual.

Custo: variável

Tempo de Conjuração: de 1 dia até 1 mês

Materiais: variável

Este ritual permite ao mago encantar qualquer tipo de arma de metal. Para isto, a arma deve ser colocada em um altar previamente construído para este fim. O mago, então, canaliza sua própria essência para dentro da arma, encantando-a. A arma adquire +5% para ataque e +5% para defesa, além do bônus de dano de +1 para cada ponto de magia utilizado pelo mago durante o ritual. (até um máximo de 3) Os pontos de magia utilizados pelo mago permanecem na arma, e existem três formas de se retirar estes pontos: Se o mago que encantou a arma puder tocá-la, e desejar cancelar os efeitos, se algum mago utilizar o ritual de desencantamento com sucesso, ou se algum dos magos que encantou a arma morrer (neste caso, a arma perde os bônus correspondentes). É possível ampliar o poder de uma arma já encantada através deste ritual, O ritual demora cerca de uma semana para ser feito e a arma deve ser de qualidade compatível com o ritual (existe um limite para cada arma, dependendo da qualidade desta, a critério do mestre).

Criatura Elemental

Criar/Controlar Spiritum + Elemento 6

Custo: 6 pts

Tempo de Conjuração: Imediato

Materiais: Um boneco esculpido nos anéis centrais de um carvalho.

Quando o mago realiza este ritual, ele canaliza seu caminho principal para o boneco de madeira, que passa a refletir o caminho principal do mago. O boneco possui Força e Constituição iguais em dados aos pontos de Focus do mago, e utiliza para atacar o teste de destreza do mago. Cada tipo de caminho possui habilidades especiais, listadas a seguir:

Fogo: Seu toque causa 2d6 de dano por fogo, e somente recebe 1/2 do dano de armas normais.

Água: Somente recebe 1/2 do dano de armas cortantes. Pode passar por frestas e pequenas passagens

Terra: possui índice de proteção igual ao número de Focus em Terra do mago

Ar: Pode passar por buracos e frestas, e carregar ou arremessar objetos

Trevas: pode se mesclar as trevas, e se transportar através das trevas

Luz: Pode ficar quase invisível, ou brilhar tão intensamente que todos os ataques contra ele são feitos com 1/2 do valor.

O Mago também pode colocar novos poderes para cada elemental, ao custo de 1 pt de Magia por novo poder. As criaturas desaparecerão em 2d6+6 rodadas, revertendo-se ao boneco de madeira. Danos feitos na criatura ficam marcados no boneco. Os 3 pontos de magia ficam armazenados no boneco, não podendo ser utilizados pelo mago enquanto os bonecos estiverem presentes. Os bonecos podem ser descarregados a qualquer momento pelo mago que os criou, mas os pontos de magia demorarão 3 horas para voltar.

Exemplo: Juan, Mago Água, conjura uma criatura elemental da água. Como ele possui 5 pontos de Focus em Água, a criatura terá 5d em Força e Constituição, PVs equivalentes e terá um índice de ataque igual a 44% (o teste de destreza de Juan),

Dardos Místicos de Chandelle

Criar Luz 3

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: Imediato

Materiais: uma pena de faisão

Este ritual cria das mãos do mago setas de luz que disparam em direção de qualquer alvo que o mago indique. Os dardos causam ao alvo 1d6+1 pontos de dano por dado, e o ritual consegue criar 1 dardo para cada 2 níveis (1 no primeiro, 2 no terceiro, 3 no quinto, etc.). O dano causado pelos dardos místicos não é afetado pelo Índice de proteção do alvo. O mago pode indicar alvos diferentes para cada dardo. As setas podem ser criadas em qualquer uma das sete cores básicas do arco-íris (existe uma versão deste ritual para cada uma destas cores).

Descobrir o Caminho

Controlar Metamagia 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: uma bússola, ou um pingente de cristal
Com este ritual, o mago pode indicar o caminho para algum local que conheça previamente,. A bússola indicará o caminho em linha reta para o destino que o mago recitar. O nome do local deverá ser preciso, e o mago já deve ter visitado pessoalmente a lugar antes de realizar o ritual, Caso o mago não saiba como chegar normalmente ao lugar escolhido, o ritual não funciona. O ritual também não funciona para lugares ou estruturas em outros planos, como Arkanun, Paradísia, Spiritum, os semi-planos, etc.

Desencantamento

Criar Metamagia 3

Custo: 2 pt

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum

Este ritual permite ao mago remover os pontos de magia armazenados em um receptáculo. Em alguns casos, um teste de Força de Vontade versus a Força de Vontade do Mago que criou o ritual pode ser necessário.

Detectar magia

Entender Metamagia 1

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: nenhum

Este ritual permite ao mago detectar se há pontos de magia guardados em determinado objeto, ou se os estranhos riscos no chão são mesmo um círculo de proteção, ou mesmo se existem traços da realização de algum ritual na área. Este ritual dura cerca de 2d6 rodadas.

Eclipse

Controlar Trevas 10

Custo: 6 pts

Tempo de Conjuração: 1 hora

Materiais: um cristal

Com este ritual, o mago é capaz de invocar um eclipse solar. Em uma região com cerca de três quilômetros de raio, o céu se tornará escuro e o sol será coberto por uma força espectral, semelhante a um eclipse solar. Note que este ritual poderá atrair a atenção de entidades na área afetada. Este é um dos mais poderosos rituais que se tem notícia, e seu uso sempre chama a atenção de qualquer estudioso ou mago que esteja na região ou próximo dela. Existe uma lenda a respeito de um poderoso mago chamado Valakius, que deixou parte da Turquia na escuridão durante quase dois dias, durante o século XIV.

Entrar nos Reinos de Madelein

Apenas por Ritual.

Custo: 15pts

Tempo de Conjuração: 1d6 rodadas

Materiais: uma chave de ouro, um pouco de sangue de uma mulher

Existem 4 versões deste ritual, uma para o inverno, outono, verão e primavera, e cada uma delas só funciona neste período. O Mestre deve jogar 1d4 para decidir qual destas versões os personagens possuem. Com este ritual, o mago e mais duas outras pessoas podem acompanhá-lo até os reinos de Madelein. Os sonhos podem se parecer com



qualquer coisa, pois estão sempre em constante mudança, ficando a cargo do Mestre como os reinos estão a cada visita. O mago e seus companheiros ficam presos aos seus corpos por um cordão de prata, que é usado pela a alma do mago para encontrar o caminho de volta a seu corpo. Recomendamos o uso do círculo de proteção versus Espíritos, pois o corpo do mago ficará vulnerável enquanto sua mente estiver vagando pelos reinos de Madelein. Este é um ritual extremamente perigoso, pois muitas das criaturas existentes neste reino são perigosas, e se o mago morrer no reino dos sonhos, entrará em coma na terra, até que alguém venha resgatar sua mente, ou a negocie com Madelein

Exorcismo

Controlar Spiritum 8

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 10 rodadas

Materiais: nenhum

Este ritual livra a vítima de qualquer tipo de possessão demoníaca. Este complicado ritual leva 10 rodadas para ser realizado, e consome 7 pontos de magia. Durante o ritual, o mago gera uma força que arranca o demônio ou espírito do corpo da vítima. Foi um ritual muito utilizado pelos Magos do Arkanun Arcanorum e Sacerdotes católicos durante toda a Idade Média. O espírito pode fazer um teste de resistência à magia. Se falhar, será arrancado da vítima. O Demônio não pode retornar a este plano por 7 anos. Há uma chance de 15% de que o mago seja a próxima vítima do espírito, decorrido este tempo.

Leitura de Mentes

Entender Humanos 3

Custo: 1 pt por rodada

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum

Para realizar este ritual simples, o mago precisa encostar as duas mãos sobre a cabeça da vítima. Faz-se então, um teste de Força de Vontade versus Força de Vontade. se o mago conseguir vencer a vítima, terá algumas respostas. O mago deverá fazer um teste por rodada, e perguntas mais elaboradas podem exigir até três ou quatro rodadas para conseguir a resposta, (a cargo do Mestre). Drogas ou bebida podem ser usadas para diminuir a resistência da vítima.

Masmorra Férrea do Arbítrio

Controlar Humanos 5

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: 6 pequenas correntinhas de prata, que devem ser atiradas sobre a vítima.

Segundo as lendas, este complexo ritual foi desenvolvido por um mago chamada Paulo Egidius, que viveu na cidade do Cairo no século XII. Este ritual permite ao mago paralisar 1d6 pessoas (com direito a um teste de força de vontade para se libertarem) ou uma pessoa (com um teste de valor igual à metade da Força de Vontade). A pessoa é mantida presa e incapaz de se movimentar, falar ou qualquer outra ação (nem mesmo fazer magias instantâneas) por 3d6 rodadas.

Monóculo da Compreensão

Entender Luz/Humanos 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 5 rodadas

Materiais: um monóculo abençoado por um padre
Este ritual é usado para compreender línguas estranhas. O mago encanta o monóculo e, quando o colocar, poderá entender o que está escrito em qualquer texto (desde que tenha sido escrito em qualquer língua humana, e não em código, runas ou línguas extra-planares). Os pontos de Magia podem ou não ficar armazenadas no monóculo, a critério do mago.

Portal para Metrópolis

Apenas por Ritual.

Custo: 10 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: um altar, espada e cálice. Nove velas feitas de gordura de criança ou animal

Este ritual permite ao mago romper por um curto período de tempo a barreira inter-dimensional que separa a Terra de Paradísia. Durante este período, o mago e mais duas pessoas podem permanecer em Paradísia (mais especificamente na cidade de Metrópolis). Este é um ritual perigoso, pois o mago fica sujeito a qualquer dano ou criatura que encontrar em metrópolis. O ritual pode variar de alguns minutos a várias horas (máximo de 24 horas).

Revelação

Entender/Controlar Metamagia 9

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: um círculo de conjuração traçado em pedra, 5 braseiros, um pouco do sangue do mago. O mago deve se sentar dentro do círculo e recitar os encantamentos. Depois disto, entrará em transe por 1 dia. Após este período, o mago saberá exatamente a localização do objeto desejado (2 pontos de magia ficarão armazenados na trilha entre o mago e o objeto desejado). Alguns objetos



poderão estar mascarados por encantamentos ou rituais. O mago já deve ter visto e tocado o objeto para este ritual funcionar.

Ritual da Amizade Duradoura

Entender/Controlar Humanos 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1 rodada

Materiais: Um objeto pessoal da vítima

Este ritual permite enfeitiçar uma pessoa de modo que ela pense que o mago é um de seus melhores amigos. Todas as suas ações e pensamentos terão sempre em mente o bem estar e a felicidade do seu novo .amigo.. Os 2 pontos de magia ficarão armazenados na vítima enquanto o ritual estiver sendo mantido, e o mago pode libertá-la quando desejar, ou se o objeto pessoal (que deve ser mantido com o mago sempre) for destruído. O alvo, quando é libertado, sabe que foi vítima de algum feitiço.

Ritual de Fraqueza

Criar/Controlar Humanos 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: um objeto pessoal da vítima, que deve ser destruído quando o ritual se completa.

Quando o mago realiza este ritual, sua vítima é acometida de dores intensas, e perde 1d3 pontos em TODOS os Atributos físicos (FR, AGI, DEX, CON). O mago pode armazenar estes 2 pontos de magia na vítima, que ficará debilitada enquanto estiver enfeitiçada. Estes rituais são cumulativos.

Seca

Criar Água 9

Custo: 6 pts

Tempo de Conjuração: uma hora

Materiais: uma varinha bifurcada e sangue misturado à areia do local.

Com este ritual, o mago é capaz de evitar a chuva em uma região com até duas milhas de raio. A seca permanece enquanto o mago mantiver a varinha intacta (a varinha armazena 5 pontos de magia). A seca pode durar indefinidamente, por anos ou mesmo décadas, e nenhuma nuvem conseguirá entrar no círculo formado por este ritual. Pode ser quebrado a qualquer momento, ou se a varinha for quebrada.

Sino de Vohauss

Controlar Ar/Metamagia 5

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 6 horas

Materiais: um pequeno sino enfeitado

Com este ritual, o mago deve construir um pequeno sino de prata pura, e depois encanta-lo. O ritual demora cerca de 6 horas para ser concluído, na última noite de lua crescente do mês. O mago deve transferir 2 pontos de magia para o sino, que ficarão armazenados permanentemente (o sino pode ser desencantado). Quando o sino de Vohauss é tocado, todos que estão ouvindo devem fazer um teste de resistência à magias ou começarão a sangrar pelos ouvidos, perdendo 2 PVs por rodada. O sino pode ser usado por 3 rodadas a cada 24 horas.

Somar Forças

Entender Metamagia 1

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: adiciona 2 rodadas a qualquer ritual

Materiais: Circulo de conjuração

Este ritual permite que mais de um mago reúnam pontos de magia para a realização de um ritual maior. Todos os magos que estiverem participando devem se sentar ao redor do círculo, e permanecerem de mãos dadas. Caso algum dos magos quebre a corrente por qualquer motivo, o ritual realizado falha imediatamente (mesmo se um mago morrer durante o processo, se a corrente não se quebrar, o ritual continua funcionando). Os magos podem fluir seus pontos de magia através da corrente, passando pontos um para o outro. Um mago é denominado centro da corrente. É ele quem realizará o ritual principal. Pode haver mais de um mago central (no caso de dois rituais realizados ao mesmo tempo), mas cada mago ficará responsável somente pelo seu próprio ritual. É necessário que todos os magos da corrente realizem este ritual.

Toque das pérolas

Entender Água 2

Custo: 1 pt

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma pérola

Com este ritual, o mago é capaz de identificar se um líquido é ou não venenoso. O mago faz os gestos correspondentes, e coloca a pérola no líquido. Se ele estiver envenenado, a pérola se dissolverá.

Transformação Elemental

Criar/Controlar Humanos + Elemento 5

Custo: 3 pt

Tempo de Conjuração: Imediato

Materiais: nenhum

Este ritual permite ao mago transformar seu corpo ou parte dele no elemento de seu caminho principal. Com este ritual, um mago poderia se



transformar em água e atravessar uma porta ou fresta, poderia transformar seus braços em pedra sólida, ou mesmo mesclar-se nas trevas. Este ritual só pode ser utilizado no próprio Mago.

Transporte Imediato do Ser

Controlar Metamagia 10

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: Um pouco do elemento do caminho principal do Mago (Ar, Terra, Fogo, Água, luz, trevas), uma pequena corrente de prata enrolada sobre o pulso do mago.

Este é um ritual que somente magos podem aprender, pois necessita de um caminho principal. Quando Invocado, este ritual permite teletransportar o mago e o que mais ele esteja carregando (até 100kg) por uma distância de até 10 kms. O mago deve desaparecer por completo dentro de seu elemento, e aparecer somente em uma quantidade equivalente. É impossível se transportar para um lugar que não se conheça direito. O uso de círculos para demarcar o local de chegada pode até dobrar a distância da magia. Por Exemplo: Markov, um mago vermelho, somente poderá se transportar utilizando uma pira, e só poderá aparecer saído de dentro de labaredas (e se não houver labaredas no ponto de chegada, ele terá de criá-las e sofrer dano por isto).

Troca de Vida

Apenas por Ritual.

Custo: 15 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: uma vela

Este é considerado um dos mais difíceis rituais que um mago pode realizar, apesar de sua simplicidade. Com ele, o mago pode oferecer ao Spiritum sua própria vida, em troca da vida de uma outra pessoa. O corpo deve estar presente, e não importa há quanto tempo tenha morrido, desde que todos os ossos estejam presente. O mago acende a vela e recita os versos do ritual. Conforme a vela for queimando, a vida deixará o corpo do mago, e quando a vela apagar, o mago morrerá e a vítima voltará a viver. Este ritual não funciona caso o espírito da vítima não possa ser contactado (se ela estiver presa a um pacto, capturada, ou não quiser retornar ao mundo dos vivos). O mago então, sofre 3d6 pontos de dano, e nada acontece.

Vestimentas Mágicas

Criar Metamagia 3+

Custo: 1 pt + quantos pontos desejar

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: um robe especialmente preparado.

Com este ritual, o mago é capaz de encantar sua vestimenta de modo a ficar com um índice de proteção igual ao dobro do número de Pontos de Magia armazenados na vestimenta. Por exemplo: mark armazena 3 pontos em suas vestimentas mágicas (1 ponto para encantar mais dois para carregá-la). Ele ficará com um índice de proteção igual a 4.

Vida Eterna

Apenas por Ritual.

Custo: variável

Tempo de Conjuração: variável

Materiais: variável

A cada ciclo lunar, o mago deverá se banhar em sangue humano. O sangue deverá ser suficiente para tingir totalmente o mago (no mínimo todo o sangue de um ou dois adultos). Repita os versos do ritual e os gestos corretos, e o personagem poderá viver para sempre. Magos que ultrapassam seus períodos normais de vida através deste ritual e deixam de realizá-lo envelhecem 10 vezes mais rápido, até que o ritual se realize novamente. A partir da primeira vez que o ritual é realizado, o mago não envelhece nem um só dia sequer, mantendo sua idade aparente. Magos que utilizam este ritual começam a ficar insanos, com ilusões e mania de perseguição, para não dizer paranóicos. Alguns dizem que a alma dos mortos perseguem os que realizam estes rituais, outros dizem que é somente um enorme sentimento de culpa. Magos muito velhos tendem a se afastar dos humanos, se refugiando em igrejas abandonadas, mausoléus, torres, etc.

Visões do futuro

Apenas por Ritual.

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 3 rodadas

Materiais: Braseiro de prata polida, uma bola de cristal, essências aromáticas

Este ritual permite ao mago vislumbrar cenas do futuro próximo de uma pessoa escolhida. O ritual requer uma bola de cristal e um braseiro, além de ervas especiais que devem ser ingeridas pelo mago antes de realizar o feitiço. O ritual consome 5 pontos de magia por tentativa, e funciona desta maneira:

O braseiro é aceso sob a bola de cristal, e em seguida apagado com água. A fumaça forma imagens rápidas que o mago é capaz de interpretar como acontecimentos que podem vir a ocorrer no futuro. O limite para este ritual e a quantidade de detalhes descobertos ficam a cargo do Mestre. Demônios ou Anjos muito poderosos, ou outros

magos podem modificar ou neutralizar o que um mago bisbilhoteiro está enxergando, se assim desejarem.

Visões do Passado

Apenas por Ritual.

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 3 rodadas

Materiais: Um braseiro de ouro, uma bola de cristal, ervas alucinógenas.

Este ritual permite ao mago vislumbrar cenas do passado de uma pessoa escolhida. O ritual requer

uma bola de cristal e um braseiro, além de ervas especiais que devem ser ingeridas pelo mago antes de realizar o feitiço. O ritual consome 5 pontos de magia por tentativa, e funciona desta maneira: O braseiro é aceso sob a bola de cristal, e a fumaça forma imagens que o mago é capaz de interpretar como acontecimentos ocorridos no passado. O limite para este ritual e a quantidade de detalhes descobertos ficam a cargo do mestre. Demônios ou Anjos muito poderosos podem modificar ou neutralizar o que um mago bisbilhoteiro está enxergando, se assim desejarem.



Rituais Incas

Os Magos Incas se utilizam de magia de uma mescla entre magia Arkana e Xamânica. Abaixo relacionam-se as divindades do panteão Inca assim como alguns princípios do culto ao sol e rituais praticados pela Ordem do Sol, Ordem de Coacalco e Casa do Jaguar.

Os cultos incas eram praticado nos templos. O mais importante era o Coricancha, em Cusco, chamado pelos castelhanos de Templo do Sol. Mas o Sol não era a única divindade adorada em seu interior. Certas partes do templo eram revestidas com lâminas de ouro. O teto era igual a todos os outros: coberto de madeira e palha. O templo tinha a imagem do Sol, uma espécie de mapa celeste e as múmias dos Incas. Um ritual bastante comum era o da adivinhação nos oráculos (Haviam vários oráculos) por todo o Império.

A parte principal do culto eram os sacrifícios. O de maior valor era o sacrifício humano, mas só ocorria em ocasiões solenes ou de grave perigo.

Apachetas

São montes de pedra soltas que se encontram nas trilhas montanhosas, às margens dos caminhos difíceis, depositadas pelos viajantes solitários. Ao passar, os índios colocam uma nova pedra ou deixam uma pequena oferenda. Assim, afastam os espíritos demoníacos da região. Em algumas delas, os padres chegaram a sobrepor uma cruz.

Divindades Incas

Viracocha: divindade principal do Império, sem princípio ou fim. Criador dos outros deuses, homens, animais e plantas. Governava o mundo como o Inca. Havia vivido na terra para ensinar aos homens, mas deixou a tarefa de cuidar do mundo para os seres que estavam mais próximos desta realidade: o Sol e a Lua.

Inti: o Sol, primeiro dos deuses criados por Viracocha. É representado como um disco de ouro com raios.

Quilla: a Lua, mulher do Sol.

Illapa: o Trovão, irmão do Sol. Governa a chuva. Representado como homem enfeitado com

reluzente vestido. Em uma mão leva um porrete, noutra uma funda. O relâmpago é o fulgor de seu vestido ao mover-se. O trovão é a descarga de sua funda.

Libiac: o Raio, governa a chuva junto com Illapa.

Pachamama: a Terra.

Mamacocha: o Mar.

Huaca: lugar de adoração, lugar santo ou santuário. Não se trata somente de templos, mas de qualquer objeto ou lugar de significação religiosa, seja um morro, uma sepultura, o lugar de uma batalha. Têm importância variada. Recebem (mesmo durante a colônia) venerações e oferendas, inclusive sacrifícios. Eram guardadas pelos sacerdotes.

Perfis

Ordem do Sol

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Veterinária], Artes [Canto, Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura inca], Idiomas – [Inca, Castellano], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Ocultismo [Xamanismo, Hermetismo, Cabalismo], Religião [Culto ao Sol], Venefício [Ervas e Plantas venenos, Manuseio de Veneno]

Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos (Água, Ar, Fogo, Terra, Luz, Trevas, Animais, Plantas, Humanos, Spiritum, Arkanun Metamagia), Pontos de fé.

Outras Raças permitidas: Nenhuma

Casa do Jaguar

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Veterinária], Artes [Canto, Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura inca, Cultura Maia, Cultura Olmeca, Cultura Asteca, Cultura Indígena], Idiomas – [Inca, Maia, Azteca, tupi guarani, jê, Castellano, Francês, Holandês, Etc.], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Ocultismo [Xamanismo], Venefício [Ervas e Plantas venenos, Manuseio de Veneno]

Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos (Animais, Plantas, Humanos, Spiritum), Pontos de fé.

Outras Raças permitidas: Nenhuma

Ordem de Coacalco

Perícias Sugeridas: Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura inca, Cultura Maia, Cultura Olmeca, Cultura Asteca, Arkanun, Infernun], Idiomas – [Inca, Maia, Azteca, Castellano, Francês, Holandês, Etc.], Ocultismo [Hermetismo, Cabalismo, Bruxaria Infernalista], Venefício [Ervas e Plantas venenos, Manuseio de Veneno]

Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos (Água, Ar, Fogo, Terra, Luz, Trevas, Humanos, Spiritum, Metamagia).

Outras Raças permitidas: Demônios de Arkanun.

Rituais

Chamado

(Criar/Controlar Animais 4-5)

Custo: 2 pontos por animal

Tempo de Conjuração: 1 rodada.

Materiais: O personagem se concentra e envia um chamado mental.

O personagem convoca para o lugar onde se encontra todos os animais da espécie escolhida que estiverem na área de atuação do encanto (1 km de raio). Ele possui boa relação com o animal de sua preferência. Sendo assim, estes sempre estarão predispostos a ajudá-lo. O personagem só poderá estar vinculado a uma única espécie. No caso do Sacerdote do Jaguar, será obrigatoriamente um felino.

Chama solar

(Controlar Luz 2)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: 1 rodada.

Materiais: É necessário contato visual com o raio de sol.

O sacerdote pode transformar os raios de sol em raios flamejantes que incidem sobre o alvo, fazendo 1d6 + 4 de dano. Para isso, é necessário haver sol e que este banhe o alvo desejado. Como a chama vem sempre de cima para baixo, e repentinamente, a Esquiva é quase impossível e quase sempre a chama acerta a cabeça. O encanto não funciona em dias nublados e nem à noite. Quanto mais longe estiver o alvo, mais difícil fica acertá-lo, pois diminui a percepção espacial do sacerdote. Isso ocorre a partir dos 50m.

Espada astral

(Criar spiritum 2)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: : instantâneo.

Materiais: Gestos

Na forma astral o sacerdote poderá criar uma espada mística capaz de fazer danos nos espíritos ou em outra forma astral durante 1d6 + 6 rodadas. No plano físico, ele poderá usar a espada para lutar contra um espírito. Para isso deverá usar também a Visão astral. A espada astral não é vista no plano físico.

Luz solar

(Criar Luz/Metamagia 2)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo.

Materiais: o sacerdote deve erguer a mão na direção do alvo.

O sacerdote emite um raio de luz, semelhante à Luz divina, só que não faz dano. A luz pode servir para iluminar as trevas (como a Luz divina) e também para cegar. No segundo caso, ela deixa quem quer que seja cego por 1d6+2 rodadas. Se a pessoa estiver com Visão noturna, é o dobro do tempo. Se uma pessoa possuída por um ser maligno for atingida pela luz, ela recuperará o controle de si mesma por 1d6 rodadas. Ao contrário da Luz divina, a Luz solar não atravessa os seres humanos normais.

Metamorfose Divina

(Criar Humanos/Animais 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo.

Materiais: Nenhum

Após fazer o encanto, a transformação demora uma rodada inteira para ser completada. Neste meio tempo, o personagem será uma massa de carne totalmente indefesa. O sacerdote se transforma apenas em uma espécie específica:

- Ordem do Jaguar: felinos (naturais do continente), falcões e condor.

- Ordem do Sol – um animal típico da cordilheira. Uma vez escolhido o animal, deverá ser sempre o mesmo.

Suas habilidades como animal são do mesmo nível de suas habilidades como homem. Ao chegar aos 70 pontos em Xamanismo, a transformação será quase instantânea.

No caso do Sacerdote do Jaguar, além do bônus acima, ele não precisará de teste de perícia. Mas isso ocorrerá apenas com o jaguar (onça). Ao chegar aos 100 pontos, a transformação em jaguar passa a ser da natureza do sacerdote, sem acarretar

em gasto de Poder mágico. Os poderes mágicos e divinos funcionam normalmente na forma de animal.

Olhos D'Água

(Entender Água 2)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: transe místico. O personagem deverá estar concentrado. O transe pode ser quebrado por interferência externa.

Custo: 6

O personagem, ao encostar nas águas de um rio ou lago de água doce, tem a visão do que está sob as águas numa distância de 10 metros, mas não há como ter certeza das características de cada objeto ou ser; é como se fossem sombras. Ele vê uma moeda, um baú, pedras, uma forma humana.

Pururauca

(Controlar Terra 6)

Custo: 3 pts.

Tempo de Conjuração: 6 rodadas.

Materiais: É necessário contato visual com os Pururaucas. Funciona a longas distâncias. O sacerdote faz gestos e orações para o sol.

Com este ritual, o sacerdote é capaz de reanimar as Pururaucas, pedras em forma humanas capazes de ganhar vida por $2d6 + 2$ rodadas. As Pururaucas atendem a um único e simples comando, que geralmente é lutar. Este encanto permite apenas reanimar as Pururaucas já existentes e espalhadas pelas cordilheiras. É necessário um teste de Mitos e Lendas para reconhecer uma Pururauca. Só o sumo-sacerdote do sol, o Huillac-Omo, possui o conhecimento de criar as Pururaucas.



Pururauca

CON[5D+6]**FR** [5D+6] **DEX** [5D+6] **AGI** [5D+6]

INT[0]**PER**[0]**WILL**[0] **CAR** [0]

Pontos de Vida: 25-30 **IP:** 6

#Atq. [2] **punhos** 60/60 6d6+FR

Ventania

(Controlar Ar 1)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: instantâneo.

Materiais: o personagem tem que estar o tempo inteiro concentrado na magia. Só pode ser feito em lugares abertos.

Descrição: Por 1d6 + 4 rodadas, o personagem é capaz de criar uma ventania de 20 km/h. Sempre que dobrar o poder gasto, ele aumenta em 10 km/h a ventania. Junto com Levitar, o personagem poderá simular um vôo.

Vigor.

(Criar Humanos 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: para aumentar a Resistência de um companheiro, será necessário contato físico

Custo: 5

Com esta magia, o personagem aumenta a capacidade física dele ou de outra Pessoa por 1d6 + 2 rodadas. ganha um Bônus de + 10 em CON e 10 PVs adicionais que ele gastará neste período primeiro que os seus.

Elo mental divino (felinos);

(Criar/Controlar Animais/humanos 4)

Custo: 1 por rodada / 4 na criação

Tempo de Conjuração: instantâneo.

Materiais: o sacerdote precisa fixar os olhos do animal, que não pode estar inquieto.

A primeira tentativa de formar o elo será uma tarefa normal; a segunda tentativa será difícil; a terceira será quase impossível. Se o sacerdote não for bem sucedido em nenhuma das três tentativas, jamais poderá formar um elo com o mesmo animal. Durante o elo, o sacerdote fica totalmente concentrado no encanto. através do elo, o sacerdote é capaz de ver e ouvir através dos sentidos do animal, percebendo o mundo através dele. O elo é uma relação espiritual e física entre o sacerdote e o animal escolhido. Se um deles for ferido durante a utilização do elo, o outro sofrerá ¼ do dano. Em caso de morte durante o elo, o outro perderá a consciência por algumas rodadas.

Há três diferenças importantes entre este encanto e o feitiço Elo mental com animais. Primeiro, só

pode ser feito com felinos. Segundo, o elo pode ser feito com qualquer felino a qualquer momento, mesmo que seja a primeira vez que os dois se encontrem. Terceiro, o elo criado não permanece, não podendo ser ativado a qualquer momento. O elo começa no momento em que é feito e termina no momento em que é interrompido.

Longevidade

(Criar humanos/Luz/Água 30)

Custo: 50

Tempo de Conjuração: ritual de três dias

Materiais: o sacerdote se isola em um templo por três dias, em total jejum, orando, se concentrando e purificando a alma. Faz parte do ritual se banhar na Chama Sagrada, para garantir a pureza da alma. No terceiro dia, o sacerdote se induz ao estado de morte (geralmente através de veneno ou sangria). No final deste período, ele acorda revigorado. O ritual pode ser feito sozinho ou com a participação de outros sacerdotes. É permitida a união de poderes para realizar o encanto. O teste de habilidade é feito antes da “morte”.

Os sacerdotes do jaguar e de Coacalco conseguiram desenvolver um encanto que permite viver durante séculos. Foi a maneira que encontraram de preservar o culto ao jaguar e aos antigos deuses de Arkanun e Olmec. O sacerdote não se torna imortal, mas sim longo. Ele não envelhece, mas pode morrer por meios físicos. Porém, de 50 em 50 anos, ele deve se purificar na Chama Sagrada para perpetuar o encanto, não sendo necessário repetir o ritual. Como vivem muito, acabam adquirindo grande poder, e por isso podem parecer imortais, pois são bem difíceis de matar. Se o teste não for bem sucedido, o encanto só poderá ser tentado novamente após exatos 12 meses. Mesmo quando há a participação de outros sacerdotes no ritual, é a perícia do sacerdote no encanto que será testada.



Rituais da Ordem de Imale

Ordem de Imale

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais], Armas Brancas [Espada/Facão, Tacape/Porrete, Machado], Caça e pesca, Combate corporal [Briga, Capoeira], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Negra], Esquiva, Idiomas [Português, fon, Yorubá, Árabe], Manipulação [Liderança], Natação, Ciências (Naturais), Ciência/Filosofia, Conhecimentos Culturais [Cultura Negra], Idiomas [Português, fon, Yorubá, Grego, Hebraico, Latim], Ler e Escrever, Medicina [Medicina moderna], Métodos Divinatórios [Astrologia], Ocultismo [Alquimia/Hermetismo, Cabala], Venefício [Alquimia/Química]

Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos, pontos de Fé

Outras Raças permitidas: Mulatos.

Os feiticeiros do Ferro e fogo são guerreiros da resistência, guerreiros místicos que se especializaram no domínio do fogo e da terra e dos metais. Seus rituais são simples porém poderosos. Ideologicamente misturam maleses, yorubás, fons escravos católicos. A unidade entre os povos negros deve ser conseguida. A luta é contra a escravidão, a tortura. As técnicas herméticas se aliam a dança, a capoeira, o facão é uma arma tosca porem disponível. A resistência dos quilombos tem dependido em muito desta linha de frente.

Atear fogo

(Criar Fogo 3)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: O personagem precisa tocar na superfície que pretende incendiar.

O personagem é capaz de incendiar qualquer superfície com o toque. O custo mínimo permite incendiar uma área de 1m². Se o fogo vai se alastrar ou se vai se apagar no segundo seguinte vai depender do que foi que ele incendiou.

Barreira de fogo

(Criar Fogo 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: é necessário contato visual, ou a barreira se erguerá imediatamente à frente do feiticeiro.

Descrição: barreira de chamas com cerca de 2m de altura por 5m de largura que dura 1d6 + 1 rodadas. Quem atravessá-la sofrerá 2 pontos de dano. Ainda há a possibilidade do fogo se alastrar. Neste caso, a barreira de fogo desaparecerá, restando apenas as chamas do que foi incendiado.

Bola de fogo

(Criar Fogo 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais:

o personagem cria uma bola de fogo que é arremessada e explode ao atingir o alvo, causando 1d6 + 6 de dano, sem permitir absorção. Seu alcance é de 20 metros.

Imunidade ao fogo

(Controlar Fogo/humanos 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: Poção ingerida, de ervas mágicas.

Durante 1d6 + 2 o personagem se torna imune ao fogo.

Lâmina de fogo

(Criar Fogo 3)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: quando fizer a magia, o personagem deverá correr os dedos ao longo da lâmina. Durante 1d6 + 3 rodadas surge um fogo místico em volta da lâmina de uma arma. Dando à arma um bônus + 5 pontos de dano.

Moldar metais

(Controlar Fogo/Terra 3)

Custo: 3

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: Metais a serem moldados.

Durante 1d6 + 2 o personagem poderá manusear qualquer objeto de metal como se fosse argila, mudando-lhe a forma como desejar.

Pele de ferro

(Criar Terra/Humanos 12)

Custo: 12

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: Gestos de combate.

Durante $1d6 + 3$ rodadas uma fina película de ferro recobre o personagem, dando-lhe uma resistência de +8 pontos a ataques físicos. A Pele de Ferro funciona como uma espécie de super-absorção com IP 12, o que faz a magia ser conhecida também como Corpo Fechado.

O feitiço é basicamente auto-imposto, exceto quando se usa a poção. Se alguém tomar a poção sem saber o feitiço, tornará seus movimentos difíceis, pois não estará acostumado com a pele de ferro, que limitará seus movimentos. Se, por algum acaso, ele tiver um estoque de poções de Pele de ferro, o mestre do jogo, com o tempo, poderá acabar com essa dificuldade.

Punho de ferro.

(Criar Terra/Humanos 2)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais:

Durante $1d6 + 2$ rodadas um dos punhos do personagem torna-se duro como ferro e seus golpes passam a fazer $1d6 + 2$ de dano impactante (mais o bônus de força do personagem). A utilização desta magia requer o uso da habilidade de luta desarmada.



Rituais da Ordem de Luisiada

Durante séculos os Nephalins atlantes juntaram rotas e informações buscando restaurar sua antiga civilização. Sua influência se perpetuou em várias secretas. A perseguição medieval levou a estabelecimento de uma frente única, os atlantes se infiltram na ordem dos cavaleiros de Avis, os Magos atlantes reuniram e guardariam as antigas rotas marítimas e os cavaleiros de Avis as protegeriam. A ordem de Avis no entanto estava ligada ao Magos da Ordem de Yamesh e ao Estado Português, outros interesses eram colocados em jogo. O plano renascentista de iluminação do homem, o primado da razão, a retomada de contato com os Deuses clássicos solares, e a constituição de um único império marítimo ligado a coroa. Os deuses já jogavam suas cartas, facções do Olimpo se aliaram a cidade de prata, Portugal seria a nova Roma. Monstros terríveis impediam as viagens marítimas, deveriam ser destruídos, a superstição e os mitos formavam formas pensamento que impediam a expansão, deveriam ser extirpados da terra, todos os segredos seriam revelados e um único império cristão de influência clássica seria firmado. Assim uma facção da Ordem de Yamesh, aliada aos cavaleiros de Avis, rouba antigas rotas marítimas e parte para os descobrimentos, se autodenominando Ordem de Luisiada. As primeiras Viagens da Ordem de Luisiada foram registradas pelo escriba Luiz Vaz de Camões em seu livro "Os Lusíadas". Um novo plano estava em execução.

A magia não deveria ser extirpada do mundo, mas controlada, as formas pensamento deveriam ser direcionadas para um avanço perpétuo, Hefaiсто é o grande artesão e a magia passa a se configurar como técnica. Uma nova forma de relacionar as energias do planta deve ser realizada, a antiga alquimia medieval deve ser classificada, expandida, disponibilizada a todos, a física aristotélica deve ceder a Newtoniana. Várias sociedades renascentistas passam a surgir às novas idéias, O colégio Cartesiano na França, A escola dos Sentidos na Inglaterra e a Ordem dos Iluminados. O mundo seria iluminado à luz da ciência, os monstros e superstições extirpados da terra. O homem se reconhece como criador, e constitui um novo mundo à sua imagem.

Mestres da Astronomia, e das novas ciências, a ordem de Luisiada se utiliza de aparatos modernos para a realização de seus rituais. A bússola, o

astrolábio, as constelações, mecanismos, barcos, engrenagens, mapas, instrumentos de medição, lentes, constituem suas ferramentas de trabalho. A magia é explicada pela relação entre as forças, calor, densidade, inércia, a composição da matéria, e a novas ciências que se desenvolvem. Há profundos estudos em relação aos caminhos elementais e em metamagia.

Rituais da Ordem de Luisiada

Automatus

(Controlar Terra 2)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: Construção do autômato.

Materiais: peças de metal, madeira, couro, parafusos, etc.

Com este ritual torna-se possível construir mecanismos com engrenagens, alavancas, pinças e rodas que se movem sozinhos e realizam tarefas simples.

Combustão

(Criar fogo 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: Preparação do líquido.

Materiais: Álcool, tubos e cateteres.

O ritual cria um líquido que se exposto ao ar gera uma explosão de 4d6 de dano em uma área de 10m. Esta magia no futuro será chamada de nitroglicerina.

Gaiola do arbítrio

(Controlar Humanos 3)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: Um saco de Moedas.

O mago dá uma ordem a sua vítima e lhe oferece um saco de moedas, a vítima se quiser resistir deve passar em um teste de WILL X WILL com o mago ou executará a tarefa sem a mínima reflexão e de maneira mecânica.

Maquina Voadora

(Controlar Ar 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: A Máquina Construída.

Asas ligadas a um navio, ou um mecanismo feito de pedais com hélices permite ao mago voar, as hélices ou asas movimentam o ar que chega a uma força de 4D, podendo gerar uma velocidade de 20m/s.

Munição

(Controlar Terra/fogo 2)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: instantâneo

Materiais: A arma a ser utilizada, algo como munição.

O mago carrega sua arma com pedras, pregos ou outros objetos, o calor interno transforma estes corpos em munição que pode ser utilizada como munição comum.

Pintura perfeita

(Entender Luz 4)

Custo: 2

Tempo de Conjuração: O tempo da pintura.

Materiais: Materiais para desenho.

Em uma fração de minutos o mago consegue, capturar uma imagem real em definição, profundidade, iluminação, textura e cor em uma folha de papel, parede de gesso ou tela de pintura.

Terras distantes

(Controlar Metamagia 2)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: A Construção da Luneta.

Materiais: Uma luneta, coordenadas da localidade a ser observada.

O mago calcula as coordenadas do ponto que quer observar e com uma luneta tona-se possível enxergar uma imagem que esteja a até 2000 km do ponto onde ele se encontra.

Tesouro escondido

(Controlar Metamagia 2)

Custo: 1

Tempo de Conjuração: A construção da Bússola.

Materiais: Uma bússola.

Com uma bússola e alguns reparos cria-se um instrumento que localiza coisas perdidas. Alguma informação sobre o objeto a ser procurado, deve ser conhecida pelo mago (forma, descrição). A bússola modificada não aponta para o norte mas estabelece um campo magnético com o objeto procurado apontando para ele.



Regras de Magia

Formas e Caminhos

A Magia no Sistema Daemon está dividida em Formas e Caminhos. Existem três Formas de Magia: Entender, Criar e Controlar. As formas dizem respeito ao COMO você faz a magia ou a intenção do místico quando está criando um ritual. Os principais Caminhos da Magia são os seis Caminhos Elementais: Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas. Além destes, existem também os Caminhos Naturais das Plantas, Animais, Humanos e os Caminhos Spiritum, Arkanun e Metamagia. Um mago pode se especializar em apenas um Caminho ou conhecer vários deles.

Formas

Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 10 em qualquer Forma.

Entender: Lida com a compreensão, entendimento, conhecimento de características, comunicação, etc.

Criar: Lida com a criação, conjuração, manutenção e também com a destruição, anulação, aniquilação e esconjuração.

Controlar: Lida com o controle, transformação, modificação, movimento etc.

Caminhos

Nenhum personagem jogador pode ter Focus acima de 4 em qualquer Caminho.

Fogo: o mais destruidor elemento. O caminho do Fogo é o mais tentador, mas também o mais perigoso. O místico pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor.

Água: O místico pode criar, controlar e moldar água. Como o corpo Humano é formado por 73% de água, este caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões – e também coisas mais sutis, como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora.

Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição. O místico da terra tem poder sobre o solo e as pedras,

mas também sobre a duração, a determinação, a força de vontade...

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa da luz refletida; portanto, o místico da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... Ou não vêem. O caminho Luz também trata de magia purificadora, ligada ao bem.

Trevas: o Caminho das sombras, escuridão e destruição. Este Caminho é mais utilizado por vilões, como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das trevas, pois este é o Caminho ligado ao mal e decadência.

Plantas: Este caminho lida diretamente com as plantas, vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira (incluindo objetos de madeira) e tudo o que se refere ao reino vegetal.

Animais: Este Caminho lida com animais de todas as espécies, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres inteligentes). Animais aquáticos precisam Animais + Água, pássaros e outros animais voadores precisam de combinação Animais + Ar, animais escavadores de Animais + Terra e assim por diante. Monstros precisam de Animais + Metamagia.

Humanos: Este Caminho lida diretamente com seres Humanos. Encantamentos, mutações e leitura de mentes também entram nos reinos deste Caminho.

Espíritos: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos, o reino dos mortos e alguns planos de existência próximos.

Arkanun: Lida com criaturas do plano de Ark-anun e dos outros planos físicos inferiores. É um caminho muito raro e perigoso de ser trilhado.

Metamagia: Este é o Caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, detectar magias, encantar e desencantar, runas, distorção do tempo e espaço, criaturas mágicas e outros. Este Caminho, aliado aos Humanos, permite afetar as raças não humanas (encantamento, mutações e leituras de mente) do mesmo modo que o caminho Humanos os afeta.

Focus

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos, e com o nível do personagem. Estes pontos devem ser gastos nas formas e caminhos que você escolher. Todos os

personagens começam o jogo com Entender 0, Criar 0 e Controlar 0.

O que isto significa?

Que apesar de seu personagem não ter pontos nestas Formas, elas ainda PODEM ser somadas aos Caminhos para a realização de rituais, por exemplo, alguém com Ar 3 pode fazer automaticamente os Rituais Entender Ar 3, Criar Ar3 e Controlar Ar 3.

IMPORTANTE: Nenhum Caminho pode ter mais de 4 pontos de Focus. Para rituais com Focus 5 ou mais, você deve gastar os pontos de Focus nas Formas.

No sistema daemon usamos a seguinte denominação para descrever uma magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados seguido do valor de Focus Total (resultado da soma Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra, somando-se o menor de Forma e de Caminho. Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Tipos de Magia

Existem dois tipos de magia no sistema Daemon: magia espontânea e ritual.

Magia espontânea é aquela realizada com o próprio conhecimento da mago no caminho utilizado e sua Força de Vontade para afetar a realidade, bem como algum fetiche para facilitar a magia. Nesse caso, a magia sofrerá uma penalidade de -1D no efeito devido ao imprevisto, a mudança rápida que ela provoca na realidade e a descrença dos mundanos. Além disso toda magia espontânea necessita que o mago passe em um teste de WILL para poder realizá-la.

Um ritual é um tipo de magia mais elaborada, que foi codificada num pergaminho ou outro meio de registro e que possui passos e fetiches específicos para sua realização. Neste caso, o mago não sofre penalidades, mas deve seguir o ritual à risca para obter o efeito desejado, pois se algo der errado nada pode acontecer, no mínimo. Outra vantagem de se usar rituais é que qualquer pessoa com pontos de magia e conhecimento suficientes (10% na perícia *Ciências Proibidas – Rituais* para cada nível de focus do ritual) podem aprender e realizar o ritual.

Grimório Pessoal do Mago

Não é porque o místico possui determinado número de pontos de Focus em um Caminho e Forma que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito mágico, o Mago precisa primeiro estudar os Rituais que deseja realizar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e os materiais necessários.

Quando escreve um grimório muitas vezes o místico o faz em linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Armadilhas e efeitos colaterais são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando a magia se não souber evitá-las.

Ter Criar Fogo 3 não significa que o místico poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu Personagem conhece, quais são as Magias que ele sabe ou aprendeu, quais os materiais necessários para sua realização e coisas assim.

Em termos de jogo, um Personagem leva 100 horas por nível de Focus final da magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas, etc.

O máximo de horas que um místico consegue trabalhar sem parar em um ritual é de $(CON+INT)/2$ horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir seu trabalho.

Um místico pode interromper sua pesquisa quando desejar, ou mesmo prosseguir com duas pesquisas ao mesmo tempo. Basta apenas contabilizar corretamente o número de horas gasto com cada uma delas quando retomar seus estudos.

Quando é criado, um personagem místico já dispõe de um número de rituais sabidos igual à sua INT, que ele aprendeu ou criou.

Como a Magia é realizada

Um ritual mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (místico), utilizando certas chaves místicas (gestos, fetiches ou mantras), impõe sua força de vontade sobre a natureza. É composto de quatro fases:

- **Mentalização do efeito:** Quando chegar sua vez de agir na rodada, o personagem anuncia ao mestre que pretende lançar uma magia. O ritual precisa ser conhecido e o Personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada. Escolhe-se a magia pretendida dentre aquelas que o místico conhece. Não é possível “criar” magias ou lançar magias que não são conhecidas pelo personagem. Depois de escolher a magia, escolha com qual nível ela será feita: naturalmente, um personagem não pode fazer magias com um nível maior que o total de focus que possui nos Caminhos e Formas necessários. Um místico com Focus 3 (somando Forma + Caminho) não poderá realizar a magia em um nível maior que 3.

- **Chaves Místicas:** Nesta etapa, verifica-se se o Personagem possui focus suficiente para realizar o efeito. Na parte de Caminhos (à frente), temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de rituais possíveis de serem desenvolvidos. Quando o Personagem for criar um ritual que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na Tabela de Efeitos Máximos, à frente.

Os fetiches são objetos, gestos, cantos, mantras, etc. que um místico precisa fazer/ter para que sua magia saia perfeita. Em termos de regras, é necessário que uma magia tenha pelo menos dois fetiches. Se este fetiche for material, será algum objeto, gemas, líquidos, ervas etc. que não irão custar mais que (Focus da magia) Moedas de Cobre. Caso o fetiche seja vocal (poemas, cantos, palavras) é necessário que o místico seja capaz de falar perfeitamente. Fetiches somáticos (gestos, danças) só podem ser executados se o Personagem tiver plena possibilidade de movimentação. Por isso os Magos em geral não utilizam armaduras, pois elas limitam muito os movimentos, impedindo-os de fazer os gestos ou tocar seus instrumentos.

- **Pontos de Magia:** Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficiente para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da magia. Magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 ponto de Magia por ativação; Magias com 3 e 4 pontos de Focus requerem 2 Pontos de Magia por ativação; magias com 5 e 6 pontos de focus requerem 3 Pontos de Magia por ativação. Efeitos com 7 ou mais focus requerem 4 Pontos de Magia por ativação. A energia mítica fica próxima ao místico. Quando gasta, essa energia se dissipa e o místico precisa reuni-los novamente. Esse é um

processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de Magia.

- **Efeito:** Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra-atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (escondendo-se ou saindo da área de efeito). Não esquecendo que para cada Ponto de Focus necessário para realizar a magia o jogador perde 1 ponto em sua iniciativa, a magia finalmente é lançada, e seus efeitos acertam o alvo automaticamente.

Limites e Efeitos Máximos

Jogadores e Mestres podem estar se perguntando: até que ponto posso ir? De quantos pontos de Focus preciso para conseguir esse efeito? Qual a proteção atingida por aquele efeito? Para responder a essas e muitas outras perguntas sugerimos a utilização dos limites abaixo para TODOS os Caminhos.

Força (Atributos): Refere-se à Fonte ativa de um efeito. Devem ser jogados tantos d6 quanto os indicados. O

resultado será a fonte ativa ou passiva (dependendo do caso) do efeito mágico.

Alcance: É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o Mago

e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores conseqüências, incapazes de causar dano.

Dano direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o alvo.

Aumento de dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (note que esse tipo de efeito requer um fetiche material). Não se trata de dano direto.

Índice de proteção: O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura,

conferindo proteção e absorção, movendo-se com o místico, mas proporcionando penalidade em AGI e DEX; ou

com uma barreira física, imóvel, mas que não afeta os Atributos.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia desse círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesem 100 quilos.

Aumento de Tamanho: Trata-se de o quanto pode-se ampliar alguma coisa. O alvo do efeito deve caber

dentro do raio de efeito após o aumento de tamanho.

Redução de Tamanho: Trata-se de o quanto se pode diminuir alguma coisa. O valor na tabela é a fração do

tamanho original que pode ser obtida. O alvo do efeito deve caber dentro do raio de efeito.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar a pé ou voando. Divida esse valor por 4 quando

a situação for sob a Água, mas apenas por 2 se o Caminho Água for usado.

Raio de Efeito: É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar ou

congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas

utilize também este limite.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito.

Não se aplica a efeitos com área que cause dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em magias nas quais o místico promove grandes alterações na aparência e estrutura física

de seu corpo, ou no de outras pessoas, esse é o limite mais importante.

Duração: Todas as magias duram 3d6 rodadas.

Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance	Dano/ Cura	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	1	IP 1	25kg				
2	2D	25m	2d6	2	IP 2	50kg	5 m/s		1 Membro	
3	3D	50m	3d6	1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	O místico	1 Membro
4	4D	100m	4d6	2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	O místico
5	5D	200m	5d6	3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	6d6	4d6	IP 8	3600kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3600m	7d6	4d6	IP 9	7200kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	7200m	7d6	4d6	IP 10	14200kg	1280 m/s	128m	64	32

Água

1º Círculo

Entender Água

Permite ao personagem saber o gosto de um líquido apenas tocando-o. Permite descobrir as propriedades (ponto de fusão, ponto de ebulição, densidade, viscosidade, acidez, opacidade etc.) de um fluido qualquer até um raio de 10m. Também é possível identificar a presença de veneno, mas não é capaz de especificar os tipos e efeitos.

Criar Água

Cria água suficientemente para encher um pequeno balde, ou uma garrafa de bebida alcoólica. A temperatura pode variar de muito fria até muito quente, sem, contudo, ser fria/quente o suficiente para causar danos.

Controlar Água

O personagem pode alterar uma propriedade de um líquido qualquer, com fonte ativa de 1D. Pode entrar em uma garoa sem se molhar. O personagem pode lavar o rosto e os cabelos sem molhar o rosto do corpo.

2º Círculo

Entender Água

Pode escutar ou enxergar perfeitamente debaixo d'água até 25m, em quaisquer condições que esteja a água. Pode descobrir as propriedades de um líquido qualquer sem tocá-lo. Dobra o tempo em que o Mago consegue ficar submerso sem respirar (6 minutos). Identifica os efeitos de um veneno (a

Magia não identifica o veneno em si, mas o Mago pode reconhecer os efeitos do veneno pela sua experiência pessoal).

Criar Água

Cria água ou outros líquidos em quantidade suficiente para encharcar uma pessoa, dar um banho em alguém ou para encher um barril. A água pode ser pura, viscosa, ou até mesmo escorregadia como óleo. Um dos efeitos conhecidos deste círculo consistem em criar um líquido escorregadio em superfícies ou em objetos. Pode criar bebidas simples.

Controlar Água

O personagem pode mover uma poça d'água de lugar; fazer um pouco de água subir uma rampa; moldar uma pequena quantidade de água ou outro líquido. A água é relativamente fraca, contando apenas com Força 2D. Pode entrar numa chuva sem se molhar. Faz com que um líquido envenenado se separe do veneno, fazendo-o boiar.

3º Círculo

Entender Água

O personagem pode nadar ou se movimentar normalmente n'água (2,5m/s). Também é possível respirar normalmente embaixo d'água; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 1d6 pontos, afetando os PVs de modo temporário também. Ao sofrer dano, primeiro se perdem os temporários. Usada em conjunto com Caminho dos Humanos, pode saber o estado de saúde de uma pessoa (doença, venenos e ferimentos).

Criar Água

Pode criar uma chuva leve de água num raio de até 50m, um jato de água das mãos (ou outro objeto) do personagem. Pode criar água dentro dos pulmões de uma pessoa, afogando-a. Essa Magia causa 3d6 de dano, mas a vítima pode fazer um teste de Constituição para receber ½ dano. Retira a água do pulmão de uma pessoa que se afogou; se a pessoa ainda estiver viva, cura 2d6 pontos de dano causados pelo afogamento. Combinado com o Caminho do Ar, pode-se criar dardos de 3d6 gelos perfurantes que atingem um oponente quase simultaneamente causando 1 ponto de dano cada.

Controlar Água Pode criar uma tensão superficial na água com Força 3D para permitir que uma pessoa flutue nela. Pode criar braços ou tentáculos de água, ou seja, qualquer corpo de água com até 10m de comprimento com Força 3D. Pode alterar as propriedades de um líquido com até 100 litros de volume; moldar um balde d'água na forma de uma esfera ou de uma coluna; pode entrar em uma tempestade sem se molhar, ou em uma garoa e evitar que os companheiros se molhem.

4º Círculo

Entender Água

O personagem pode sentir o corpo de água mais próximo (incluindo seres que tenham sangue) num raio de 100m; pode sentir quantas pessoas estão em uma sala próxima e sua exata localização, através da umidade de seus corpos; pode aumentar temporariamente a Força ou Constituição em 2d6 pontos. O personagem pode se movimentar velozmente na água (até 5m/s, o que é mais rápido que muitos seres aquáticos).

Criar Água

Cria água o suficiente para alagar uma pequena sala; pode criar um cone d'água das mãos do personagem com força suficiente para empurrar uma pessoa (Força 4D). Cria uma pequena tromba d'água, com até 5m de altura, capaz de infligir 4d6 de dano por impacto

Controlar Água

O Mago pode causar redemoinhos ou grandes ondas dentro d'água capazes de afundar uma canoa ou virar uma pequena embarcação; também pode formar uma barreira d'água de Força 4D com 5m de largura e 2m de altura capaz de proteger o Mago de muitos ataques físicos.

5º Círculo

Entender Água

O Mago pode conversar com uma lagoa ou rio. Um lago geralmente conhece os peixes, barcos e criaturas que nele estão ou passaram. Cada tipo de corpo d'água possui uma personalidade diferente (a cargo do mestre). Permite ao personagem se movimentar muito rapidamente debaixo d'água (10m/s); pode criar um sonar de raio 200m, com o qual o Mago conhece a precisa localização de quaisquer objetos e criaturas.

Criar Água

Pode-se criar uma chuva leve em uma área de 200m de raio, ou uma tempestade em uma área com 100m de raio; pode alargar ou secar uma casa; pode-se curar quantidades grandes (barris) de diversos líquidos, como vinho ou álcool. Junto dos caminhos Luz e Humanos, é possível curar pessoas de grandes danos físicos ou de doenças graves.

Controlar Água

Pode moldar as águas de um lago para criar ondas de até 8m de altura, capazes de virar pequenos barcos ou afogar nadadores (5d6 de dano com direito à resistência para ½ dano). O personagem também pode criar um Elemental de água a partir de uma poça d'água existente com 10PV (Ataque por soco 50/50, dano 2d6), recuperando 1PV por cada ponto de dano que seria aplicado por uma

Magia do Caminho da Água; Pode criar barreiras com IP5; Pode fazer uma chuva mudar de cor, mas

o líquido continua sendo água.

Ar

1º Círculo

Entender Ar

Permite ao Mago saber de onde uma corrente de ar está vindo; aumenta a sensibilidade do Mago às correntes de ar, aos sons e à direção dos ventos. O personagem é capaz de sentir uma propriedade do ar (se ele é venenoso ou seu cheiro) em um raio de 10m. Enxerga perfeitamente através de uma neblina densa ou nuvem de poeira em um raio de 10m.

Criar Ar

Cria ar suficiente para encher uma bolsa de uma pequena caixa; pode formar uma neblina com até 10m de raio que dificulta a visão, cria efeitos assustadores usando uma capa.

Controlar Ar

Controla uma pequena corrente de ar com força suficiente para levantar uma saia ou alguns papéis (Força 1D); faz com que o ar à volta do personagem forme um círculo com força suficiente para afastar e impedir a entrada de insetos; faz um grito parecer duas vezes mais alto, sendo ouvido a até 200m.

2º Círculo

Entender Ar

Permite ao personagem sentir possíveis rotas que o ar (ou névoas, fumaça) tomou de sua origem até chegar a ele; permite identificar um cheiro próximo com certa precisão (desde que se conheça o cheiro); pode passar mensagens para outro personagem a até 25m de distância sem outras pessoas escutarem; pode sentir vibrações ou mudanças no ar, tais como uma pessoa se movendo ou vozes, em um raio de 25m. Com sua simples concentração, o personagem pode entender o que duas pessoas

Criar Ar

O personagem pode criar ou cessar uma pequena brisa, ar o suficiente para encher um barril ou um jato de ar dos dedos del, com Força suficiente para afastar pequenos animais ou apagar pequenas chamas (Força 2D). Pode manter até 50kg flutuando levemente através de concentração; um livro pode ficar voando perante o personagem por

um longo período; pode paralisar uma pessoa. (com Força 2D).

Controlar Ar

Aumenta ou diminui a voz de alguém; pode controlar um vento para varrer a poeira do chão; cria um estalo seco (Força 2D) que pode deixar uma pessoa surda por alguns minutos; caso ela falhe em um Teste de Constituição; cria uma barreira com IP2 contra flechas; pode abrir e fechar portas (desde que não estejam trancadas).

3º Círculo

Entender Ar

Permite ao personagem identificar um cheiro distante e determinar se esse cheiro é nocivo ou não à saúde. Pode enxergar em fumaça, névoa, tempestade de areia ou outra manifestação do ar. Pode escutar as palavras ditas por alguém a até 50m de distância, em quaisquer condições, ou passar mensagens para uma pessoa sem que as outras escutem. Permite visualizar a dispersão de mínimas quantidades de gases e vapores (o personagem “enxerga” um cheiro e espalhando pelo ar); identifica o padrão de uma voz de uma pessoa.

Criar Ar

Cria uma brisa em uma pequena sala, suficiente para manter o ar respirável; pode alterar o cheiro do ar (rosas, esterco, vinagre); pode criar uma pequena ventania; reproduz o padrão de voz de uma pessoa em um raio de 50m; produz o som de um instrumento de sopro para ser ouvida a uma distância quatro vezes maior que um normal.

Controlar Ar

O personagem pode criar barulhos, estalos ou sons estranhos (assustadores), pode criar um redemoinho ou pequeno tufão (Força 3D); pode ampliar sons (volume) em até 100% ou diminuí-los até a metade; pode criar uma barreira de ar sólido com até 3 pontos de Índice de Proteção contra ataques físicos. Levita a si próprio (com todos os seus pertences) ou algum objeto grande (Força 3D). Junto a efeitos de Luz, cria excelentes ilusões.

4º Círculo

Entender Ar

Pode escutar perfeitamente as palavras de alguém a até 100m de distância, mesmo sussurrando. O personagem pode saber com precisão qual vai ser o clima no dia seguinte; pode determinar com exatidão as correntes de ar próximas para facilitar a navegação (torna todos os testes de Navegação Normais em Fáceis). O personagem pode identificar um gás nocivo até 100m de distância do mesmo, evitando ser afetado por ele.

Criar Ar

Pode criar uma ventania, com poder suficiente para empurrar um homem ou afastar e atrapalhar arqueiros (FR 4D). É um caminho conhecido pelo efeito muito utilizado para propeler barcos à vela com grande eficácia; imitar o som de animais, do próprio vento ou de um moinho; pode tentar asfixiar uma pessoa destruindo quase todo o ar a sua volta (faz um dano de 4d6 por sufocamento).

Controlar Ar

Controla um vendaval ou um círculo fortíssimo de ventos ao redor do personagem, com poder suficiente para afastar pessoas ou objetos arremessados contra eles. Pode criar uma nuvem de ar que possibilita o personagem voar com velocidade de até 20m/s; pode roubar as palavras de uma pessoa., guardando-as em um frasco por até um mês e um dia; pode criar um círculo de ventos que pode funcionar tanto como prisão com FR 4D para uma pessoa ou criatura. O personagem pode levantar uma outra pessoa.

5º Círculo

Entender Ar

O personagem pode, dentro de um raio de 200m, mover-se na escuridão sem esbarrar em objetos, utilizando o ar para “sentir” os objetos; pode passar mensagens para uma pessoa a até 200m de distância sem que ninguém além da própria pessoa ouça a mensagem; também pode conversar com o ar, embora ele seja lento e de memória curta, lembrando-se apenas dos últimos minutos. O personagem enxerga normalmente através de densos nevoeiros ou tempestades de areia.

Criar Ar

Pode criar um vendaval de Força estupenda (5D) capaz de arrancar árvores do chão ou danificar paredes menos resistentes, pode conjurar vento o suficiente para mover nuvens no céu, causando pequenas mudanças climáticas (deslocar para mais perto ou mais longe uma chuva por exemplo); pode fazer um cavalo galopar nos céus como se estivesse andando em terra firme; também pode deter uma multidão enfurecida com uma rajada de vento impedindo que esta se mova por alguns momentos na sua direção.

Controlar Ar

Pode criar uma nuvem de ar, que possibilita ao personagem voar com uma velocidade de até 40m/s, ou junto a uma outra pessoa a metade dessa velocidade; pode criar um elefante feito de fumaça que agüente o peso de um Humano no seu dorso. Cria um pequeno espião de fumaça capaz de passar por frestas mínimas e capaz de guardar uma imagem ou conversa por 3d6 rodadas, mas é incapaz de combater; possui 10PVs, recuperando 1PV para cada ponto de dano que seria aplicado por Magias do Caminho do Ar.

Fogo

1º Círculo

Entender Fogo

O personagem pode sentir a temperatura exata de um corpo ou objeto apenas ao toque. Pode sentir uma propriedade física do fogo (temperatura, tipo de combustível, quanto tempo ainda deverá durar etc.). Pode sentir locais onde fogueiras estiverem acesas recentemente. Outro efeito possível é informar há quanto tempo a carne está assando no fogo e quanto tempo falta para ela ficar no ponto (de acordo com o gosto pessoal). É possível saber quanto tempo falta o metal fundir ou um pedaço de madeira pegar fogo.

Criar Fogo

O personagem pode criar uma chama em seu dedo, semelhante à produzida por uma vela, isqueiro ou fósforo. Permite criar ou extinguir uma pequena chama, capaz de causar 1d6 de dano, que salta das mãos do Mago ou de qualquer outro local próximo que ele indicar. Essa chama pode atear fogo em materiais inflamáveis ou outros combustíveis, mas sozinha não chega a ser muito perigosa (em termos de jogo, o contato com essa chama faz apenas 1 ponto de dano).

Controlar Fogo

O personagem controla uma chama simples, alterando sua forma como bem desejar. Ele pode fazer seu dedo pegar fogo sem queimar a mão ou mudar uma chama, do tamanho de uma vela de

lugar (apenas alguns centímetros). Também é capaz de mudar uma característica e luminosidade.

2º Círculo

Entender Fogo

Pode calcular aproximadamente o tamanho de uma chama, dado o volume e o tipo de combustível. O personagem pode saber o que as cinzas que ele segura originalmente eram antes de queimar (tipo de material, formato, função, idade e como começou a queimar). Torna a pele do personagem resistente ao fogo ou frio com IP2 e pode sentir onde está a chama mais próxima. Com outro efeito, é capaz de enxergar através de uma fogueira que esteja a até 100m do personagem, mas isso exige concentração.

Criar Fogo

Pode aquecer uma barra de metal até ficar extremamente quente ao toque, causando 2 pontos de dano por rodada em contato com a pele. Pode conjurar ou apagar uma chama de até 1m de altura (uma fogueira), ou várias totalizando o mesmo volume, causando um total de 2d6 de dano. Permite acender ou apagar até uma centena de velas instantaneamente. Transfere o calor de todo um tamanho do objeto do tamanho de um grimório para um único ponto, esfriando o objeto e, ao mesmo tempo, superaquecendo um ponto que geralmente explode ou derrete. Aquece o ar entorno de uma pessoa, causando calor incômodo ou eliminando o frio ambiental.

Controlar Fogo

Afeta, transforma ou molda uma ou mais chamas até 1m de altura (uma fogueira), de acordo com a vontade do personagem. Pode fazer com que o fogo forme chicotes, tentáculos ou espalhe-se pelo chão. Um efeito mais elaborado transforma uma tocha em uma espada de fogo, permitindo que o personagem lute com ela até o fim do combate. Com alguma concentração, o místico pode controlar o calor de uma chama aumentando-o ou diminuindo-o em até 50%. O personagem consegue colocar uma mão dentro do fogo sem se queimar.

3º Círculo

Entender Fogo

Faz sua pele resistente ao fogo, com 3D de proteção, pode detectar o volume do fogo aproximado em uma região de até 50m de raio. O personagem pode sentir o calor de uma pessoa, animal ou objeto se aproximando, ou a temperatura de um corpo à distância.

Criar Fogo

Pode criar uma explosão no ar, ou colocar um balde de carvões em brasa. Cria uma bola de fogo

de 1m de raio, podendo ser arremessada a até 50m de distância, capaz de causar até 3d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma arma com fogo, causando adicional de +1d6 pontos de dano ao dano normal da arma.

Controlar Fogo

Transforma uma fogueira em uma chuva de pequenas bolas de fogo, que podem saltar a até 10m de distância da fogueira. Cria fogos de artifício ou uma chuva de faíscas a partir de uma tocha. Transforma em um círculo de fogo em uma pequena prisão, que não queima quem estiver dentro, mas impede sua saída com Força de 3D. Pode formar tentáculos de fogo de até 3m de comprimento que atacam vítimas próximas

4º Círculo

Entender Fogo

Permite ao personagem enxergar o calor emitido pelos corpos a uma distância de 100m. Pode sentir quantas pessoas (ou animais de sangue quente) estão em uma sala próxima e sua exata localização e disposição, através do calor de seus corpos e pode descobrir os padrões de temperatura de uma sala ou ambiente.

Criar Fogo

Criar ou extinguir uma chama com quase 3m de altura capaz de infligir 4d6 de dano. Pode cobrir a lâmina de uma espada ou outra arma com uma língua enorme de fogo causando 2d6 pontos de dano além do dano natural da arma, sem no entanto ferir o controlador da arma. Pode extinguir o calor irradiado de um corpo, tornando-o invisível a detectores de calor (a Força desse efeito é 4D para resistir a efeitos de Entender Fogo). Arremessa uma bola de fogo com até 2m de raio a uma distância de 100m, causando 4d6 em quem for atingido.

Controlar Fogo

Coloca o calor de uma fogueira dentro de uma pedra de carvão. A pedra ficará em brasa, mas armazenando calor. Se for quebrada, o calor explode, liberando chamas com até 2m de raio. Cria um círculo de fogo, cujas ondas de calor só se propagam de dentro ou pra fora, de acordo com a vontade do personagem, fazendo até 4d6 de dano. Pode fazer com que um objeto do tamanho de uma pessoa (até 100kg) não incendeie em contato com o fogo natural e adquira uma proteção de 4D contra fogo mágico.

5º Círculo

Entender Fogo

Permite ao personagem conversar com uma fogueira, fazer perguntas e entender as respostas. O personagem pode observar locais distantes até 1km

dentro de uma chama (requer algum tempo de concentração). Confere uma resistência de 5D contra efeitos relacionados ao fogo, na forma de uma aura translúcida semelhante à de uma fogueira.

Criar Fogo

O personagem pode criar uma chama suficientemente grande e poderosa para queimar um quarto inteiro ou causar 5d6 de dano em todos que forem tocados por ela. Cria uma pequena bola de fogo nas mãos, que pode arremessá-la até uma distância de 200 metros, com 4 metros de raio. A

bola explode ao toque causando 5d6 de dano (divididos como desejar).

Controlar Fogo

Modifica, transforma ou molda uma chama de tamanho equivalente a uma carroça (até 5m de altura) na forma desejada. Pode segurar ou roubar o calor de uma chama, para que ela não irradie calor, sem, no entanto alterar o efeito visual. Para retirar o calor do fogo por algumas rodadas de modo a que ele só cause dano com atraso.

Terra

1º Círculo

Entender Terra

Pode saber que tipo de pedra ou metal está segurando (se já conhecer aquele material anteriormente). O invocador pode sentir a presença de determinado tipo de pedra, minério, metal (não ouro) ou pó a até 10m de distância.

Criar Terra

Pode Criar/Destruir terra, pedras, barro ou metal suficiente para encher um balde, na forma que desejar; pode criar uma chave, faca, anel ou bracelete; pode criar um punhado de moedas, mas não de ouro.

Controlar Terra

Pode cravar seus dedos na terra ou afundar e prender muito melhor um prego ou gancho de escaladas; transforma terra em pedra, ou pedra em barro, ou barro em metal; também conforma uma peça metálica pequena; pode fazer uma ponta de barro ficar afiada como uma faca e causar 1D de dano. Forma uma barreira de terra ou metal que confere IP2.

2º Círculo

Entender Terra

Pode “sentir” alguém andando sobre a terra em um raio de 25m, pode escutar o que está acontecendo em uma sala através de uma parede de pedra; determina a idade aproximada (com 10% de erro) de um objeto de pedra, material ou metálico.

Criar Terra

Cria ou remove poeira do chão para cobrir uma pequena área (1m de raio); pode criar uma pedra de tijolos ou uma espada, machado ou maça; pode explodir uma pedra do tamanho de um punho, causando uma explosão de 2d6 em 50m de raio.

Controlar Terra

Pode moldar um pedaço de argila seca em um material mais duro (como metal) ou em pó; pode amolecer tijolos em volume equivalente a um cachorro médio. Transforma pedra em barro ou em vidro; pode revestir os braços em pedra, dando a ele IP4 e um bônus de +2 no dano; pode segurar uma pessoa com Força 2D.

3º Círculo

Entender Terra

É possível sentir se um terreno é ou não firme, pode sentir rachaduras em um prédio ou falhas na sua estrutura. Detecta pontos fracos em vigas ou em armaduras. Sabe se uma arma metálica está corroída ou com sua estrutura comprometida. Sabe o que está na terra num raio de 50m.

Criar Terra

Cria uma lança ou armadura complexa (até Cota de Malha com IP3); cria terra suficiente para encobrir uma pessoa, ou uma pedra que pode ser arremessada pelo personagem, e se tocar em alguma coisa, explode em centenas de pedrinhas, que causam 3d6 de dano em uma área de 1m de raio. Pode causar uma brecha na parede.

Controlar Terra

Pode fazer lama ficar rígida como pedra, com Força 3D, em uma área igual a 4m². O personagem pode criar uma dezena de pequenas mãos ou garras que podem segurar uma vítima com Força equivalente 3D. Endurece o braço do personagem conferindo bônus de dano de 1d6. Pode levantar até 100kg de pedra ou metais. Cria uma barreira de terra ou metal com IP6 ou endurece seu escudo para mesmo valor.

4º Círculo

Entender Terra

O personagem pode “enxergar” pegadas deixadas em um chão de pedra, terra, areia ou poeira deixadas há um dia, em um raio de 200m; pode determinar a idade exata de uma pedra ou mineral; é capaz de identificar corretamente qualquer amostra de pedra ou metal; pode comparar duas amostras e saber se ambas são originárias do mesmo local.

Criar Terra

Pode criar poeira densa em um raio de 100m, cria uma parede de terra, com até 2m de altura por 5m de comprimento; permite criar uma chuva de pedras em uma circunferência de 2m de raio e dano 4d6. Pode conjurar objetos grandes de metal ou pedra como armários, cofres, grades, correntes, grandes vidros e outros.

Controlar Terra

O personagem pode criar uma prisão de pedra que envolve a vítima e possui Força 4D. Outros efeitos bem conhecidos são criar braços de pedra, ou mesmo moldar a terra em forma de uma estátua com Força 4D e IP4. Pode envergar uma barra de ferro ou qualquer outro metal (exceto ouro) de até 1cm de espessura com um simples toque.

5º Círculo

Entender Terra

O personagem é capaz de conversar com a terra, pedras ou até mesmo estátuas, se elas possuem cabeça. A terra normalmente gosta de falar, mas

possui uma versão muito limitada no que diz respeito a movimentos. Pode saber a localização de qualquer objeto de metal, cerâmico ou cristalino (idade, condição ou uso).

Criar Terra

Pode mover terra o suficiente para gerar um deslizamento. Pode criar uma parede de pedra ou terra com 2m de altura e até 10m de comprimento, com Força 5D. Cria uma chuva de meteoros a uma distância de até 200m, com 4m de raio e 5d6 de dano. Ergue 5 lanças metálicas do solo, apontando na direção do inimigo. Essas lanças causam 1d6 de dano cada, dobrando caso o oponente estar correndo. Em um dos mais devastadores efeitos conhecidos, o Mago pode desintegrar o equivalente a 400kg de pedra.

Controlar Terra

Abre uma vala na terra com até 3m de profundidade. Com um Ritual, o Mago pode conter parcialmente os efeitos e um terremoto. Também pode conter parcialmente os efeitos do terremoto. Também pode controlar uma estátua do tamanho de um homem em qualquer forma, movendo-a seu gosto. Pode prender uma pessoa em um casulo de terra de 5D. Pode criar um gárgula de 1,5 de altura a partir de um volume equivalente de pedra, com 15PV, Ataque por garra 50/50, dano 2d6, IP10, recuperando 1PV para cada ponto de dano que seria aplicado por efeitos do Caminho da Terra.

Luz

1º Círculo

Entender Luz

Visão perfeita. Pode perceber ilusões de óptica e truques de prestidigitadores (truques de mãos rápidas). Aumenta temporariamente a Percepção em 1 ponto. Cria o efeito de olhos brilhantes na escuridão. Com um simples efeito, pode identificar um sinal luminoso ou saber o que está gerando uma luz.

Criar Luz

Cria uma luz suficiente para leitura de mapas ou painéis, efeitos semelhantes à luz produzida por uma vela, por um curto período de tempo. Cria um pequeno feixe de luz, brilhos, faíscas ou outras manifestações simples de luz. Pode criar uma faixa de luz. Pode criar uma faixa de luz que distraí (mas não é capaz de cegar, nem ofuscar) um oponente.

Controlar Luz

Pode fazer pequenos truques de presdignitação semelhantes aos dos mágicos. Pode mudar cores de objetos ou afetar outras propriedades visuais. Pode deixar um objeto invisível por um curto período de tempo. Pode fazer um objeto estar a alguns centímetros de onde realmente está. É possível mudar a cor dos olhos e cabelos, mas a mudança será obviamente mágica.

2º Círculo

Entender Luz

Pode perceber detalhes observando atentamente um objeto ou pessoa a até 50m. É possível enxergar pessoas invisíveis ou através de clarões de luz.. Tem uma chance de enxergar através de ilusões (faz um teste de Resistência com 2D de Força contra a ilusão) . Também é possível filtrar cores de uma imagem, como se estivesse usando

lentes coloridas. Pode também eliminar completamente uma das cores, ou todas as cores.

Criar Luz

Permite ao personagem criar um feixe de luz de qualquer cor nas palmas, de modo semelhante a uma pequena lanterna de mão. Pode criar uma imagem silenciosa e parada do tamanho aproximado de um barril, mas bastante convincente. Pode gerar dezenas de pequenos focos de luz que se movimentam independentemente como vaga-lumes.

Controlar Luz

“Mãos mais rápidas que a vista”. Pode alterar levemente a imagem do rosto de uma pessoa (mas, se alguém tocar o rosto, saberá que é uma ilusão). Pode distorcer os sentidos da visão de uma pessoa. Pode alterar a aparência de uma pessoa ou objeto.

3º Círculo

Entender Luz

Com esse efeito, pode alterar a percepção da luz para ver com maior clareza eventos distantes (como binóculo ou luneta) até 100m. O personagem pode tornar o invisível visível, mas somente a seus olhos. Com esse grau de conhecimento, o personagem não é ofuscado por luz natural (nessa característica não é requerido o uso de Magia).

Criar Luz

Cria uma imagem, silenciosa e estática do tamanho de um homem; ou uma imagem móvel do tamanho de um barril. Cria um clarão tão forte quanto uma explosão. Uma pessoa fica temporariamente cega, se falhar num teste de Resistência contra Força 3D. Cria uma bola de luz. Pode revestir uma arma com uma camada cortante de luz celestial que aumenta o dano em +1d6.

Controlar Luz

Pode fazer uma pessoa ficar invisível se ficar imóvel (note que ela ainda possui reflexo no espelho). Pode “borrar” a imagem de uma pessoa, ou torná-la translúcida, conferindo IP3, sem as conseqüentes penalidades por Agilidade e Destreza, contra quaisquer ataques físicos. Apaga e altera o reflexo no espelho de uma pessoa. Pode mudar a cor dos olhos e cabelos e de uma pessoa.

4º Círculo

Entender Luz

O personagem é capaz de enxergar imagens de pessoas e objetos que estiveram em uma sala ou cômodo a até 1 hora. Ele também pode enxergar através de paredes com até 1m de espessura. Permite enxergar detalhes semelhantes a um microscópio óptico (embora muito do que seja visto seja incompreensível) ou a uma luneta. O

personagem pode conversar com um feixe de luz e perguntar a ele o que viu. A luz tem a informação completa e detalhada do sobre qualquer pessoa ou situação pela qual tenha passado, mas responde de forma ambígua, podendo até mentir caso se sinta coagida.

Criar Luz

Cria uma imagem com movimento independente do tamanho de um homem. Não é preciso se concentrar na imagem para que ela pareça coerente, mas para que produza sons, precisa combinar com o Caminho Elemental do Ar. Cria sobre uma pessoa, sem que ela o perceba, uma ilusão que esta pessoa é outra criatura, de 25% a 200% do tamanho normal da pessoa com qualquer aparência que desejar. Pode aumentar o dano de uma arma em 2d6 ao torná-la mais afiada, porém ela emitirá um brilho intenso.

Controlar Luz

Pode alterar a aparência de uma pessoa, ou o reflexo de um espelho. Pode deixar um objeto transparente ou o vidro escuro. Pode fazer duas pessoas ficarem invisíveis e se mover. Pode dobrar a luz, permitindo novos campos da visão (olhos na nuca) a até 100m de distância. Permite também uma vista superior, equivalente a 20m do local aonde o místico se encontra.

5º Círculo

Entender Luz

Pode ver no passado até 1 dia atrás, ou ampliar seu campo de visão para até 500m. Também consegue rastrear uma pessoa na multidão, desde que já tenha a visto pelo menos uma vez antes.

Criar Luz

Cria uma imagem real animada de quatro pessoas que não exige concentração por parte do invocador para se manter. Ele pode criar uma poderosa serpente de luz com Força 5D. Pode marcar uma pessoa ou objeto com uma aura visível a olho nu apenas pelo personagem. Cria uma arma cortante de dano 3d6.

Controlar Luz

Pode alterar a iluminação de uma sala inteira. Pode amplificar as sensações de uma pessoa, de modo que tudo pareça diferente (mais assustador, mais romântico ou o que desejar, apenas no campo visual), Pode deixar uma pessoa invisível sem reflexos nem sombra. O personagem também pode criar um pequeno elemental do fogo de 10cm de diâmetro a partir de uma fonte de luz com 5PVs, ataque por energia luminosa 50/20, dano 2d6, IP2, recuperando 1 ponto de dano que seria aplicado por luz.

Trevas

1º Círculo

Entender Trevas

Enxerga melhor no escuro, mesmo sem uso de Magia. Adapta-se muito mais rápido à falta de luz. Pode enxergar no escuro, até uma distância de 10m. Ele pode descobrir o que está gerando uma sombra, desde que ela seja natural e não mágica.

Criar Trevas

O personagem é capaz de aumentar ou diminuir o tamanho de uma sombra em até 25% do seu tamanho, tornando-a mais agressiva, afastada ou o que precisar em termos de forma. Truques com as mãos e uma vela (formas bastante complexas, até mesmo impossíveis de serem criadas). Pode mudar a forma da sombra de um objeto escolhido por um curto espaço de tempo.

Controlar Trevas

O personagem consegue controlar sua sombra, fazendo movimentos simples ou tornando-a assustadora. Pode mover pequenos objetos reais utilizando sombras, com Força suficiente para mover 25kg (Força 1D). Pode fazer seu rosto ficar mais sombrio, envolto pelas trevas. Se estiver usando um manto com capuz, o Mago jamais terá seu rosto mostrado acidentalmente.

2º Círculo

Entender Trevas

O personagem consegue esconder-se com muita facilidade em ambientes escuros, puxando as sombras como se elas fossem um véu sobre seu corpo. Ela pode se mesclar parcialmente às trevas, tornando-se quase invisível nas sombras, desde que permaneça imóvel. Pode enxergar em uma sombra o que está acontecendo próximo a outra.

Criar Trevas

Pode aumentar o intensidade de uma sombra, fazendo-a ficar tão escura quanto tinta nanquim. O personagem pode expandir as sombras geradas por um objeto em até 50%. Pode deixar uma caixa, um manto ou capuz tão escuro que não se consegue ver o que há dentro sem magia (Força de Magia 2D).

Controlar Trevas

Pode fazer a escuridão tornar-se sólida com Força 2D. O personagem consegue arrastar a escuridão para seu corpo, tornando-o mais forte. Ele recebe um bônus de +2 de dano. Pode criar tentáculos ou outras formas de sombra com Força igual a 2D, capaz de derrubar ou mover pequenos objetos. Pode distorcer ou aumentar uma sombra próxima.

3º Círculo

Entender Trevas

O personagem consegue enxergar normalmente na mais completa escuridão a até 50m de alcance. Ele fica completamente invisível nas sombras, mas ainda pode ser atingido por objetos físicos. Ele é capaz de reconhecer se uma sombra é natural ou arcana.

Criar Trevas

Pode-se multiplicar o tamanho da sua própria sombra. Pode deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo a sua identificação. Permite deixar seu rosto totalmente coberto, impedindo sua identificação. Permite envolver uma pessoa ou objeto em um casulo de escuridão, na forma de rede ou aranha, com Força 3D. Pode literalmente puxar as sombras próximas e envolvendo-o em uma capa negra, tornando sua aparência extremamente sombria.

Controlar Trevas

Com esse caminho, é possível moldar tentáculos, imagens ou mesmo Guerreiros feitos de trevas, com Força capaz de erguer um ser Humano (3D). Pode controlar feixes de trevas ou faixas moldáveis de escuridão. Reveste uma arma com uma área negativa e fria capaz de drenar a força vital do oponente, aumentando o dano em 1d6. Pode conjurar uma capa defensiva com IP3 durante um combate.

4º Círculo

Entender Trevas

Pode mesclar-se às sombras, tornando seu corpo tão escuro e intangível quanto uma sombra de verdade. É possível enxergar no escuro a até 100m. O personagem pode conversar com as sombras e dela extrair informações preciosas. Embora seja muitas observadoras, as sombras tendem a contar apenas os aspectos negativos das pessoas que observam. Se uma sombra for de origem arcana, se pode tentar descobrir quem a criou. (FR4D contra WILL do invocador).

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma sala, ou em um raio de 2m, uma sombra escura como breu. Pode criar objetos totalmente feitos de sombra (cópias perfeitas, porém construídas inteiramente do material sombrio). Se for criada uma arma, causa dano por dreno de energia vital, de até 2d6.

Envolve com sombras um inimigo, deixando-o com penalidade de 4 pontos em um Atributo Físico. Uma região de 100m de raio fica mais escura, como se estivesse num guarda-sol.

Controlar Trevas

Envolve uma pessoa em um casulo de trevas, tão escura quanto nanquim. Pode fechar esse casulo com Força equivalente a 4D. Permite ao personagem quadruplicar as dimensões de sombra ao seu redor ou reduzi-la a um quarto do tamanho original. Pode fazer uma sombra atacar seu próprio dono pelas costas fazendo dano de até 2d6. Pode fazer com que todas as sombras de até 2 inimigos envolvam seus rostos deixando-os com a visão impedida até o final da batalha.

5º Círculo

Entender Trevas

O personagem consegue mesclar-se às sombras que existem ao seu redor, sendo capaz de transportar-se a uma distância de até 50m. O personagem pode se tornar literalmente uma sombra, arrastando-se pelas paredes e passando por

pequenas frestas (esta é uma forma que recebe fontes luminosas, sendo uma forma arriscada). Ele pode conversar com as sombras e saber quem ou o que passou por perto, mas as sombras costumam ter uma atitude negativa e podem mentir intencionalmente para o personagem.

Criar Trevas

Cria trevas suficientes para escurecer uma área igual a um raio de 200m, ou para deixar uma área de 4m de raio escura como tinta nanquim, sendo capaz de ver seu interior. Pode criar um “buraco” no tecido do espaço, capaz de absorver até 400kg. Uma pessoa pode ser arrastada contra sua vontade, para dentro de uma sombra, ficando completamente invisível.

Controlar Trevas

Pode “solidificar” as trevas, envolvendo uma área equivalente a 4m de raio, com Força 5D. Pode criar tentáculos que, somados tenham 5D de Pontos de Vida e 5D de Força, todas elas com IP5. Pode esconder até 5 pessoas em uma sombra.

Plantas

1º Círculo

Entender Plantas

Sabe o gosto de uma fruta ou verdura, ou cheiro de uma planta pelo toque. Sente uma propriedade de uma planta (se é venenosa, medicinal, aromática). Sabe, com exatidão, que tipo de planta o místico esta tocando (depende do fetiche utilizado). Seleciona os melhores grãos de um punhado de sementes. Prepara pequenas poções e elixires com plantas, para curar dores de cabeça, resfriados, e doenças comuns.

Criar Plantas

Cria uma pequena planta específica ou uma fruta. Produz objeto pequeno de madeira esculpida. Cria algumas folhas de papel, de qualquer tipo. Permite ao místico conjurar um buquê de rosas (ou outras flores).

Controlar Plantas

Muda a cor, forma ou cheiro de uma flor, fruta, ou outra planta. Transforma um cajado, planta ou arbusto em outra espécie, ou então muda completamente a sua forma. Pode criar espinhos afiados como navalhas em qualquer superfície de madeira que o místico toque.

2º Círculo

Entender Plantas

O Mago se Orienta melhor na floresta (não anda em círculos). Permite ao místico saber intuitivamente como se aproveitar melhor de uma área da floresta sem causar danos ao meio ambiente. Tem o conhecimento sobre ervas medicinais e chás alucinógenos que auxiliam em viagens astrais.

Criar Plantas

Pode criar um buquê de flores gigante de qualquer tipo que o místico conheça, ou um banquinho, um martelo de madeira, uma cadeira, uma estaca afiada ou outro objeto do mesmo tamanho. Cria uma pequena árvore ou um arbusto com cerca de 1,5m (a árvore permanecera em terra durante turno iguais a sua força de vontade, ou uma cena, desaparecendo em seguida), cordas de cipó com FR 2D ou um pequeno livro ou grimório.

Controlar Plantas

Pode endurecer ou amolecer o caule e raízes de uma planta. Faz um arbusto se mover, ou um galho sacudir (ou mesmo atacar o oponente). Muda a forma, cor ou textura de qualquer árvore com 1,5m de altura. Permite endurecer uma folha de papel ate que ela fique com a mesma resistência de madeira.

3º Circulo

Entender Plantas

Permite ao místico conseguir encontrar um determinado tipo de planta que ele procura em uma floresta (o místico precisa ter um exemplar da planta em mãos). A floresta transmite sinais para o místico de onde estará a planta que ele quer. Percebe diferenças nas plantas dentro de um círculo de 10m. O místico pode desenvolver elixires, fragrância, remédios ou poções mundanas a partir de ervas e plantas comuns.

Criar Plantas

Permite criar árvores ou mato suficiente para encher uma pequena sala (3mx3m). Cria de uma terra fértil cipós fortes o suficiente para segurar um homem. Produz objetos de madeira grande (uma porta, uma lança, uma chuva de fechas) ou cobre uma superfície pequena com limo escorregadio.

Controlar Plantas

Pode fazer um objeto de madeira contorcer-se, sobrar-se ou mesmo se partir. Faz uma árvore se movimentar, seguindo ordens do místico. Desvia fechas de madeira e arrebenta trancas e portas de madeira.

4º Circulo

Entender Plantas

Conversa com plantas e com árvores. As plantas tendem a ter problemas em descrever ações que impliquem em movimento, pela sua própria natureza estática. Faz com que o místico não escorregue em uma superfície coberta de limo, podendo caminhar, ou ate mesmo correr sobre superfícies desse tipo. O místico possui um entrosamento tão grande com a floresta que pode sair correndo de olhos fechados (literalmente) dentro de uma mata fechada sem medo de tropeçar.

Criar Plantas

Produz uma muralha de espinheiros, com 2m de altura por 5 de largura, ou suficiente para preencher um corredor ou sala. Conjura uma árvore de qualquer tipo com ate 3m de altura (desde que tenha terra suficiente para sustentar suas raízes) ou um cesto cheio de frutas. Cria do chão uma barreira de lanças afiadíssimas, capazes de segurar uma cavalaria. Cria ou conjura objetos de madeira com ate 200 kg

Controlar Plantas

Faz uma corda de vime se transforma em madeira de lei. Pode estraçalhar um cajado fazendo dúzias de farpas voarem em direção a uma vitima (dano de 1pv por farpa, 4d6 de farpas). Deixa o tronco de uma árvore tão resistente quanto o ferro ou tão mole quanto massa de modelar.

5º Circulo

Entender Plantas

Permite ao místico saber a localização exata de todo um tipo de madeira ou planta próxima a ele (e isso inclui flechas e outros objetos de madeira arremessados contra ele). Esses objetos (com exceção do visgo) podem ser convencidos a desviarem suas rotas e não aceitarem o místico.

Criar Plantas

Pode criar uma barreira de lanças naturais, de plantas venenosas, ou uma gigantesca planta carnívora com 2m de altura, sobre uma superfície grande com limo escorregadio. Cria uma árvore gigantesca como um pinheiro ou uma grande macieira (ate 400kg se imóvel)

Controlar Plantas

Pode mudar a forma de uma árvore com ate 3m de altura. Faz com que a árvore de ate 200kg movimente-se com se fosse um boneco de marionetes e lute seguindo os movimentos do místico que a controla.

Animais

1º Circulo

Entender Animais

Deixa a pessoa mais susceptível aos animais (afasta um pouco o medo deles). Permite ao místico sentir o estado de espírito de um animal qualquer (se está cansado, com fome, alegre, triste). O místico consegue obter uma imagem mental de um animal se segurar um pedaço dele (uma pata, um pelo, uma pena). O místico é capaz de identificar o tipo de animal cuja parte esta segurando.

Criar Animais

Cria alguns insetos ou outros animais pequenos cria uma pele de cordeiro, um pedaço de couro cru ou outra pele de animal. Tira um coelho de dentro de uma cartola, conjura um rato, galinha, esquilo, gato, cachorro pequeno ou varias pombas de dentro de um lenço.

Controlar Animais

Altera o gosto de um pedaço de carne, transforma carne crua em vermes, borboletas, outros insetos ou um pequeno animal em outro. O místico é capaz de passar pequenas instruções que serão obedecidas prontamente pelo animal.

2º Circulo

Entender Animais

O místico é capaz de identificar um animal bastando ter em mãos um pelo, uma pena ou um pedaço de couro (desde que o místico conheça o tipo de animal em questão caso contrario ele não conseguirá identificar o animal). Sente a direção do animal mais próximo de determinada espécie. O místico consegue enxergar através dos olhos de um animal.

Criar Animais

Pode criar um pedaço grande de couro ou pele de qualquer animal que o místico conheça, cria carne suficiente para alimentar 2 pessoas, ou transforma um pedaço de carne equivalente em moscas, vermes, insetos. Conjura um animal maior como um cachorro grande, um bode ou uma raposa (ate 50 kg).

Controlar Animais

Altera uma característica física do animal (cor dos olhos, pelo, manchas, garras). Controla um animal de tamanho maior (até 50 kg). O animal poderá obedecer ordens complexas e ate mesmo atacar um oponente, mais não obedecer a ordens que causem sua destruição direta. Pode transformar um animal pequeno em outro animal por um curto período de tempo.

3º Circulo

Entender Animais

Permite Conversar com animais, entender o significado preciso de seus gestos e movimentos. O místico é capaz de enxergar atrás dos olhos de um animal que carregue uma ligação arcana do místico (uma coleira especialmente confeccionada, por exemplo). O místico pode identificar um animal apenas olhando para suas pegadas ou rastros.

Criar Animais

Cria, ou conjura uma ninhada de ratos, um enxame de pequenos insetos, alguns animais pequenos ou mesmo um animal grande com um javali, um jaguar, uma hiena, um lobo, um cachorro são Bernardo ou outro animal (ate 100kg), ou os destrói (dando 3d6 de dano). Somando Humanos 3, o místico pode copiar uma habilidade de um animal (o pulo de um gato, a teia de uma aranha, os dentes de um tubarão, o veneno de um escorpião).

Controlar Animais

Controla animais maiores (ate 100 kg) de uma mesma espécie. Pode alterar fisicamente um animal qualquer, fazendo-o crescer em ate 100% para mais desde que não ultrapasse 100 kg ou encolher 50% para menos. Faz um animal fica com um medo incontrolável do místico. Mantém o controle físico total de um animal pequeno e aliado

à forma entender permite o místico literalmente tomar o corpo do animal em questão.

4º Circulo

Entender Animais

O místico é capaz de tocar a cabeça de um animal e compreender o que aconteceu com ele durante as ultima horas (quanto mais diferente do homem, mais difíceis e confusas as imagens se tornaram). Pode imitar com perfeição os sons e gestos de um animal qualquer.

Criar Animais

Cria animais maiores (leopardo, canguru ou outro animal ate no Maximo de 200 kg), ou os destrói (dano 4d6). Em conjunto com o caminho Humanos, permite ao místico transformar-se em animais como leão, cavalo, lobo ou tigre, ou aproveitar poderes específicos deles, com garras, mandíbulas, venenos, ferrões, presas, chifres, cascos, e outros.

Controlar Animais

Controla uma ninhada de ratos, ou uma criatura do tamanho de um gato ou cachorro. Pode aumentar os insetos em um enxame em ate 3 vezes o tamanho de cada um. Pode "purificar" um animal fazendo com que ele adquira as melhores características de sua raça (a visão perfeita, uma corrida melhor, olfato apurado).

5º Circulo

Entender Animais

Pode falar a língua dos animais e interpretar exatamente o que eles querem dizer ao místico. O místico escuta através dos ouvidos de um animal ou cheirar através de suas narinas (se ele os tiver). O místico pode formar um simulacro temporário, dominando completamente um animal médio.

Criar Animais

Atrás dos círculos e pentagramas, conjura um grande animal com tigre, leão, cavalo, alce, zebra ou mesmo um búfalo (até 400 kg) para defendê-lo.

Controlar Animais

Altera um animal para seu "lado negro", transformando-o em uma basta assassina (precisa possuir a forma entender para poder controlá-la depois desta modificação). Pode transformar um animal em outro, dentro do limite Maximo de pesos e tamanhos. Com o auxilio de Metamagia 4, pode modificar a forma física de um animal, criando ou conjurando aberrações com leões de 6 patas, macacos com assas, lobos de 2 cabeças, aranhas verdes com 50 kg, cobras aladas, javalis com pelos metálicos afiados com navalhas (Com o Caminho Terra 4) e outros.

Humanos

1º Circulo

Entender Humanos

O místico aumenta seu conhecimento básico sobre uma pessoa que nunca viu antes, com peso, altura, idade, cor dos cabelos ou se a vítima esta com alguma doença (caso a pessoa mantenha essas informações confidenciais, como um vampiro ou demônio, ela tem direito a um teste de WILL X 1d6 para passar uma informação falsa).

Criar Humanos

Altera pequenas características (Cor dos olhos, cor ou tamanho das unhas). Ao contrario do caminho da luz essas mudanças são físicas e não ilusórias. Pode modificar uma pequena parte de um ser Humano (formato do nariz, da boca, cor dos cabelos, tamanho dos dentes)

Controlar Humanos

Hipnotismo básico com relógio, ou pendulo. Aumenta a resistência de uma pessoa à dor, ao frio ou calor intenso. Pode apagar pequenos trechos de uma conversa da mente de uma pessoa (com gafes, por exemplo) ou fazer pequenas incursões leves na mente de uma pessoa (para buscar fatos públicos e notórios, como nome do pai, mãe, irmão, endereço). Se por um acaso a vítima não pretendia divulgar essas informações para o místico, um teste de WILL X 1d6 é necessário.

2º Circulo

Entender Humanos

O místico pode saber um ponto fraco de uma pessoa, ou o ponto forte. O místico sente as emoções básicas que uma pessoa esta sentindo (angustia, medo, dor, alegria), pode aumentar, ou modificar algumas dessas emoções.

Criar Humanos

Remove manchas e pintas ou apaga cicatrizes por um curto período de tempo. O místico pode alterar os olhos para enxergar no escuro por um tempo, distorce ou deforma a pele do rosto de uma pessoa, muda discretamente seu próprio rosto. Previne o apodrecimento de um cadáver (um ponto de magia deve ser armazenado). Remove ou altera uma tatuagem por um curto período de tempo. Pode sentir se a pessoa está com dores em alguma parte do corpo, se quebrou algum osso ou se danificou algum órgão interno.

Controlar Humanos

Faz uma pessoa acreditar em alguma coisa durante um curto espaço de tempo (por exemplo, o gosto

de uma cebola e igual de uma maçã). Comando: O místico pode gritar uma ordem para uma pessoal e ela (caso falhe em um teste de WILL) obedecerá ao místico.

3º Circulo

Entender Humanos

Compreender uma língua estrangeira, com alguém que esteja se comunicando direto com o místico (isso não inclui aprender a língua, somente entender o que a pessoa quer dizer). Permite ao místico entender os sinais sutis que uma pessoa passa por meio de gestos (e descobrir se ela esta mentindo, por exemplo). Decifra e interpreta corretamente uma caligrafia.

Criar Humanos

Pode alterar bastante as feições de uma pessoa, de forma a imitar uma outra com 75% de perfeição (esse valor com base pode ser aumentado com uso correto das sombras ou maquiagem) molda carne como se fosse argila.

Controlar Humanos

Pode controlar uma pessoa mentalmente. Para isso deve por olhar nos olhos da vítima. O controle dura apenas alguns segundos, o suficiente para uma ou duas frases de comando. Alguns poderes afetam lembranças e memórias.

4º Circulo

Entender Humanos

Compreende uma língua estrangeira, observando a conversa de outras pessoas, entende uma linguagem de sinais. O místico pode modificar os sentimentos ou emoções de uma pessoa. Existem rituais capazes de marcar uma pessoa, ou de identificar o seu padrão espiritual. Uma vez realizado o místico pode identificar o individuo mesmo que ele esteja disfarçado ou misturado em uma multidão. O místico é capaz de localizar uma pessoa que já conheça dentro de uma multidão (um estádio lotado, por exemplo) ate o raio de 100m.

Criar Humanos

Pode deixar uma pessoa mais forte, rápida, ou ágil (aumenta 1d6 pontos de um atributo físico temporariamente), ou criar unhas afiadas, capazes de causar dano grave (até 1d6) mudar o formato dos dentes. Altera o peso e altura de uma pessoa ou de si próprio, para 200% ou para 50% do valor original. É base para qualquer mudança envolvendo outros caminhos no corpo do próprio

místico. A partir de criar Humanos 4 e de outro caminho elemental com focus 4 pelo menos, o místico pode alterar seu corpo ou parte dele para um outro elemento. Os Rituais mais comuns são Pele Ígnea (Fogo), Transformação em água (Água), Pele de mármore (terra) Forma de vapor (Ar) Invisibilidade continua (Luz) e Mesclar-se as sombras (trevas). Também pode ser usado com os caminhos naturais para se transformar em plantas, animais, demônios e etc..

Controlar Humanos

Permite ao místico implantar uma sugestão no subconsciente da vítima. Aumenta ou diminui o senso de equilíbrio de uma pessoa, fazendo com que ela adquira características sobre humanas ou fique paralisada. É a base para qualquer ritual que envolva dominação mental de outra pessoa, seja através de contato olha-a-olho, seja através de objetos ou em conjunto com outros caminhos de magia. Um teste de WILL vs. 2d6 sempre é permitido.

5º Circulo

Entender Humanos

Determina a localização de uma pessoa que o místico conheça, até um quilometro de distancia. O místico pode alterar radicalmente os sentimentos de uma vítima. Cria um laço espiritual entre duas bruxas, Assim elas podem compartilhar sentimentos, emoções e pensamentos superficiais.

Criar Humanos

Pode moldar a carne humana em pequenos pedaços com se fosse argila ou mudar o formato de ossos e músculos apenas puxando ou torcendo-os. Cria um homúnculo. É a base para qualquer transformação que resulte em uma criatura monstruosas (junto a outros caminhos), com metade Humano e metade cavalo, cobra, aranha e etc..

Controlar Humanos

Controle de uma pessoa apenas pelo toque. A pessoa pode ficar sobre o controle do místico por ate uma hora e tem direito a um teste de WILL a cada outra hora. O místico pode criar uma aura de paz e tranqüilidade em volta de uma pessoa. Controla simultaneamente ate 2 pessoas ou divide seus pensamentos de forma a realizar simultaneamente duas tarefas (como ler dois livros ou lutar e resolver um problema de matemática ao mesmo tempo)

Spiritum

1º Circulo

Entender Espíritos

Permite ao místico sentir a presença de espíritos que estejam perto, mais não terá certeza sobre o tipo de espírito. O místico pode, tocando os olhos de um cadáver, observar a ultima imagem do olho que o morto enxergou.

Criar Espíritos

Conjura um pequeno espírito ou elemental, pode fazer pequenos rituais Necromânticos (com costurar a boca de um sapo com o nome da pessoa para que a mesma tenha dificuldades de fala). Ou rituais simples com bonecos para afetar a vítima a distancia (mais só com efeitos leves com pouco dano (1d6).

Controlar Espíritos

O místico é capaz de comandar pequenos espíritos de animais ou criar pequenos efeitos com espíritos jogando cadeiras, mesas e móveis em todos os lugares. O místico pode criar um "corpo fechado" (força 1D) para evitar a entrada de espíritos.

2º Circulo

Entender Espíritos

Pode fazer 2 pedras, uma branca e uma preta, responder uma vez por semana, uma pergunta de sim ou não, pegando uma delas no bolso, sem ver (preto sim, branco não). O místico escuta os espíritos da floresta para ajudá-la, mais eles são confusos e nem sempre ajudam.

Criar Espíritos

Chama um pequeno vento espiritual, capaz de pequenos truques com apagar velas, mover objetos ou criar pequenos sons. Conjura objetos pequenos na forma espiritual.

Controlar Espíritos

Conjura atrás de complexos rituais o espírito de um animal maior ou um pequeno espírito capaz de animar um homúnculo ou um elemental de 2D (em conjunto aos caminhos Elementais). O místico pode tocar em espíritos ou mover objetos em sua forma astral.

3º Circulo

Entender Espíritos

Conversa com os mortos. O místico é capaz de fazer 3 perguntas a uma pessoa que estiver morta a até um mês e um dia, mais ainda garante que o morto o respondera corretamente as perguntas. As perguntas devem ser respondidas com Sim, Não, ou Irrelevante. Leitura de auras. O místico é capaz de entender uma emoção básica de um espírito. Viagem astral.

Criar Espíritos

Permite ao místico controlar um elemental de até 3D. Convoca um ser do mundo dos mortos, mais com uma chance pequena do ser entender, e aceitar o pedido. O místico consegue projetar sua voz no mundo dos mortos a uma distância de até 50m. este é o ritual básico para criação de amuletos ou itens mágicos baseados no aprisionamento de espíritos

Controlar Espíritos

O místico se torna capaz de atravessar o véu dos mistérios e tocar objetos e entidade no mundo dos mortos. O místico consegue controlar um espírito com 3D, equivalente a uma pessoa. Permite ao místico convocar um elemental maior na terra (Junto com os caminhos Elementais). É o suficiente para o místico conjurar um espírito Humano qualquer, para habitar um corpo sem alma, ou um elemental.

4º Circulo

Entender Espíritos

Mediunidade. Perguntas mais complexas, com qualquer tipo de resposta, podem ser feitas a um espírito de uma pessoa falecida a até uma estação e um dia (ainda permanecem 3 perguntas). O místico pode encher o caminho de um espírito no mundo dos mortos, e seguir o espírito por ele. Permite ao místico saber as impressões espirituais de um objeto que esteja segurando saber se ele já

presenciou alguma morte, qual foi a morte, quem morreu. O místico pode levar alguém para o mundo dos mortos por um curto período de tempo.

Criar Espíritos

Caso o místico tenha alguma ligação sentimental com uma pessoa morta, ele é capaz de conjurá-la (mas nada garante que o espírito irá obedecê-lo). Esta magia não funciona caso o espírito já tenha reencarnado ou se o espírito estiver mais afastado no mundo dos mortos.

Controlar Espíritos

O místico consegue controlar as ações de um espírito a até 4D, ou acalmar um espírito irado. O místico pode erguer uma proteção de IP 4 contra espíritos ou contra efeitos do mundo dos mortos.

5º Circulo

Entender Espíritos

Permite ao místico visualizar um espírito, ou conversar com um espírito superior. O místico pode saber se um espírito baixo esta falando a verdade ou não. Consegue conversar com o espírito de alguém morto a até um ano e um dia. Podem se observar as formas astrais de um demônio, se o conhecimento sobre demônios for suficiente (focus 5).

Criar Espíritos

Permite ao místico saber a localização aproximada de um espírito no reino dos mortos, caso ele esteja dentro da terra. O místico é capaz de aprisionar um espírito, se possuir os conhecimentos necessários (força 5d)

Controlar Espíritos

Permite ao místico segurar ou colher o caminho de espíritos no mundo dos mortos, forçando o morto a voltar à vida (força 5D contra a WILL da vítima).

Arkanun

1º Circulo

Entender Demônios

O místico sente um "arrepio" na presença de um demônio, ou é capaz de sentir sua presença a até 10m de raio. Caso o místico consiga olhar um demônio profundamente em seus olhos (mesmo que este esteja disfarçado), o místico será capaz de sentir que a "algo errado" com aquela pessoa.

Criar Demônios

O místico consegue conjurar um demônio menor de outro plano. O místico pode tornar seu rosto

maligno, deformando seu rosto e seus dentes a fazer a voz ficar demoníaca.

Controlar Demônios

O místico pode influenciar um demônio menor. O místico é capaz de controlar um pequeno demônio IMP ao toque. O místico pode criar, através de rituais, uma proteção de IMP 1 contra efeitos relacionados ao Caminho Demônios.

2º Circulo

Entender Demônios

O místico consegue sentir uma característica básica de um demônio que ele toque. O místico sente a presença de demônios em um círculo de até 25m de raio. O místico pode fazer com que suas palavras sejam ouvidas em uma pequena região (até 25m de distância) em planos com demônios.

Criar Demônios

Pode comandar ou conjurar um IMP. O místico cria garras afiadas por um curto período de tempo, capaz de provocar um dano de 2d6 se acertar o inimigo (por apenas 1 rodada), ou uma versão mais duradoura (WILL/Turno), que aumenta em +2 pontos de dano o combate corpo a corpo.

Controlar Demônios

O místico pode mentir para demônios menores sem medo de ser descoberto. O místico pode gritar uma ordem para um demônio e ele, caso falhe em um teste de WILL, obedecerá. Pode manter o controle mental de um IMP. Pode fazer um círculo de 50 cm de raio que demônios não poderão atravessar (WILL da criatura vs. força 2D)

3º Círculo

Entender Demônios

Permite ao místico comunicar-se com um demônio, ou localizar um ser em planos com demônios em meio a multidões. Permite detectar demônios em um raio de 50m. O místico pode abrir um portal temporariamente para planos com demônios, e ir para lá por WILL/Turno. O místico é capaz de uma emoção básica de um demônio.

Criar Demônios

Permite ao místico conjurar 2 IMPs, ou um demônio qualquer médio. É a base de todos os rituais envolvendo demônios familiares (demônios que encarnam em animais, principalmente gatos, cão do inferno, corujas). O místico pode criar assas em suas costas, semelhantes as de um demônio ou de um dragão, capazes de fazê-lo voar a uma velocidade de 10m/s (se estiver também com o caminho do Ar).

Controlar Demônios

O místico é capaz de controlar demônios Médios por um curto período de tempo. É capaz ficar invisível para um demônio inferior. Pode criar um círculo de proteção de 3D de força, ou controlar uma demônio no raio de 1m. O místico pode deixar sua pele com a de demônios e resistente a dor (IP 3).

4º Círculo

Entender Demônios

Permite ao bruxo ler os pensamentos superficiais de um demônio, através de rituais caros e complexos. O místico consegue detectar a presença de um demônio, mesmo que este esteja transformado em homem ou disfarçado, até um raio de 100m. Pode transportar uma pessoa para planos de demônios através de portal especialmente confeccionado, por um curto período de tempo.

Criar Demônios

Permite ao místico conjurar 4 IMPs, ou 2 demônios médios. O místico pode mudar sua aparência incorporando a aparência de demônios (chifres, garras, dentes, rabo, asas, pele). Pessoas que não estiverem acostumadas a essa visão dever fazer um teste de WILL, para não entrarem em pânico.

Controlar Demônios

O místico é capaz de controlar um pequeno grupo de demônios durante um intervalo de tempo. Através de pentagramas pode controlar demônios médios através de 1 toque, ou liberar um demônio de um controle.

5º Círculo

Entender Demônios

Permite ao místico enviar uma frase de até 25 palavras a um demônio em outro plano. Permite ao místico vislumbrar uma paisagem em planos demoníacos. Detecta um demônio em um raio de 200m. Localiza aproximadamente um demônio em seu plano, ou pode camuflar a presença de um demônio para outro místico. O místico é capaz de aprisionar um demônio, se possuir os conhecimentos necessários (força 5D).

Criar Demônios

Através dos pentagramas de conjuração e círculos de proteção, o místico consegue conjurar um demônio maior por um curto espaço de tempo. É capaz de criar um portal de garras, composto de 12 garras negras que britam do chão segurando a vítima e causando 2d6 pontos de dano, e segurando a vítima com Força 5D.

Controlar Demônios

Permite ao místico colocar sugestões psíquicas em um demônio menor. Possibilita ao místico controlar um demônio menor em seu plano de origem, desde que o místico seja capaz de poder visualizá-lo (o raio de controle é de 4m). Através de amuletos especialmente confeccionados, o místico é capaz de seduzir um demônio e utilizar o em seus rituais.

Tabela de Invocação de Demônios de Arkanun

Pontos de Focus	Imps	Sernezs	Bergahazzas	Daemons
1	1	-	-	-
2	2	1	-	-
3	3	1	-	-
4	4	2	1	-
5	5	2	1	-
6	6	3	1	-
7	7	3	1	-
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1

Obs: Gerais, Bestas de Bolgardan e Lamazuus somente podem ser invocados sob rituais específicos, que exigem artefatos escondidos, locais específicos e determinadas conjurações planetárias.

Metamagia

1º Circulo

Entender Metamagia

Pode-se perceber se o ambiente esta ou não impregnado de magia. Percebe se uma pessoa tem aptidão mágica ou não, ou se é um ser sobrenatural (O mestre deve fazer um teste me segredo porque nem sempre este ritual funciona). Permite detectar se existe magia em um objeto pequeno.

Criar Metamagia

O místico pode criar uma tela astral invisível e etérea de ate 1m quadrado que possui uma ligação com ele (e pode ser usada com alarme, caso alguém se aproxime). Pode fazer o místico tocar com os dedos um objeto que esteja em outro plano.

Controlar Metamagia

Cria um relógio biológico perfeito, o místico sabe exatamente as horas que desejar. O místico pode descobrir medidas relacionadas ao tempo e espaço (com a distancia exata entre 2 pontos) apenas se concentrando. Também pode criar uma bússola magnética natural. O místico calcula ou deduz medidas relacionadas ao espaço (altura, distancia, volume) apenas olhando e sempre sabe onde fica o norte magnético.

2º Circulo

Entender Metamagia

Detecta se um objeto é ou não mágico (o objeto pode estar camuflado com magia, nesse caso, um teste de 2d6 versus WILL de quem fez a aura é necessário). Permite ao místico descobrir que tipo de caminho e forma aparecem em um objeto

encantado. Pode criar uma ligação mágica com um objeto. Coloca uma aura mística em um objeto mundano (essa aura pode servir para o místico criar uma conexão arcana com o objeto).

Criar Metamagia

O místico pode alterar o resultado de dados ou cartas antes delas serem distribuídas. Faz com que o místico desenvolva uma grande "sorte" em jogos de carta, ou que seja capaz de acertar um chute de um valor cuja probabilidade de ocorrer seja maior que 1/100 (suficiente para tirar uma carta de um baralho). Permite o místico enxergue ou plano próximo do que a pessoa resida.

Controlar Metamagia

Excelente noção do tempo e espaço. Pode determinar distancia que ele não é capaz de enxergar com bastante perfeição. Permite ao místico dobrar o espaço interno de uma bolsa, baú ou saco por um curto período de tempo. Apos este intervalo os objetos são perdidos.

3º Circulo

Entender Metamagia

O místico pode remover pontos de magia de um objeto ou criatura (desencantar). Conseguir mascarar sua aura de modo a não ser afetado por leituras de aura, ou ainda, tentar dar um curto-circuito em um encantamento por um pequeno espaço de tempo.

Criar Metamagia

O místico pode entender a teoria do caos. Faz com que eventos simultâneos de interesses comuns aconteçam em um mesmo espaço tempo (também

chamados pelos mortais de coincidência). Com estes rituais, o místico pode prever eventos aleatórios da ordem de 1/1000. Criar Metamagia ajuda na tração de círculos de proteção e barreiras místicas contra seres de outros mundos.

Controlar Metamagia

Permite ao místico criar uma bolsa com distorção espaço-temporal, demo do que consiga guardar até 4 vezes seu volume interno. Pode fazer o tempo contrair ou dilatar em até 2 vezes em uma pequena área.

4º Circulo

Entender Metamagia

O místico detecta naturalmente a magia em até 50m de raio. O místico pode ficar completamente invisível a métodos místicos de detecção. Consegue rastrear efeitos mágicos até sua origem. O místico carrega objetos com pontos de magia seus, pelo espaço de tempo de até 24 horas. Entender metamagia neste focus é a base para a criação de amuletos e talismãs.

Criar Metamagia

Permite ao místico abrir pequenas janelas de observação para os planos próximos. Este focus é suficiente para o místico consiga guiar-se sozinho nos planos próximos, pois funciona com uma bússola astral. O místico pode usar Metamagia para forçar a fusão entre outros planos e a terra.

Controlar Metamagia

Permite ao místico criar bolsas com volume interno 16 vezes maiores que o externo. O místico em conjunto com outros caminhos, pode percorrer

grandes quantidades de espaço em um curtíssimo tempo (uma versão mais fraca de teleporte usando ligações arcanas).

5º Circulo

Entender Metamagia

O místico pode detectar se ocorreu alguma magia no local a pouco tempo e que tipo de caminho foi utilizado, seguindo as trilhas residuais de energia mística (magias feitas a até 1 dia). É a base para a confecção de armas mágicas permanentes, fixador de poções e elixires e energizador de círculos de proteção. Permite ao místico drenar e usar com se fossem seus pontos de magia armazenados em um objeto. Uma vez usados os pontos de magia são perdidos.

Criar Metamagia

É a base para construções de portais entre os planos de existência e para a transferência de objetos através de planos. Junto a outros caminhos, permite que o místico utilize rituais de controle ou conjuração de animais e plantas em seres mitológicos (por exemplo: dragões, grifos, cicatrizes, árvores de Arcádia, fadas, gnomos, orcs e outras criaturas).

Controlar Metamagia

Permite ao místico teleportar-se em pequenas distâncias. É usada em conjunto com outros caminhos para expulsar criaturas extra-planares. Faz com que o tempo fique dilatado ou comprimido próximo a onde o místico se encontra, fazendo com que ele tenha uma iniciativa maior.

Outros Efeitos e Caminhos

Os caminhos podem ser combinados gerando outros caminhos. . Em termos de regras considera-se o focus mais baixo como o foco do caminho secundário ou terciário. As combinações possíveis são infinitas. O Caminho do Magma (Fogo + Terra) permite desde andar sobre as brasas (Entender Magma 1) até invocar pequenas erupções vulcânicas (Controlar Magma 4), O caminho das Cinzas ou Fogo Negro (Fogo + Trevas) permite que se aqueça um acampamento sem se alertar os inimigos (Criar Cinzas 2), queimar um inimigo sem que se veja as chamas (Criar Cinzas 2,3 e 4) ou se conjurar demônios de chama negra (Controlar cinzas 5 ou 6), o caminho das Cores e Brilhos (Fogo + luz) permite a criação de ilusões perfeitas (Criar Cores 4) luzes que

hipnotizam (Criar Cores 3) ou cegam (Criar Cores 5 ou 6), O Caminho da Fumaça (Fogo + Ar) pode encobrir ataques (Criar fumaça 3,4 ou 5) sufocar um inimigo (Controlar Fumaça 4 ou 5), o caminho dos Relâmpagos (Ar + Luz) pode permitir ao mago até controlar os raios durante uma tempestade (controlar relâmpago 6 ou mais), vários outros caminhos ou efeitos são possíveis o caminho do Gelo (Ar + Água), Vitalidade ou Vapor (Água + Luz), Cristais (Terra + Luz), Lama (Terra + Água), Pó e Corrosão (Trevas + Terra), Vácuo (Ar + Trevas), Venenos (Água + Trevas), animais mitológicos, dinossauros (Animais+Metamagia) disparo de armas de fogo (Terra+Fogo), Necromancia (Arkanun+ Spiritum) entre infinitas possibilidades.



Apêndice

Resumo do mundo de trevas/Arkanun

Planos de Existência

O mundo de Trevas/Arkanun tem por princípio a roda dos mundos, um plano superior drena as energias místicas e vitais dos planos inferiores que passa a alimentar seu poder e magia. Envolvendo todos os planos de Existência se encontra o Aether e no Aether se constituem os Orbes. O Orbe da terra é envolvido por uma camada espiritual, **Spiritum** (também conhecido por Plano Astral, um reino de fantasmas e espíritos, que navegam entre os planos no ciclo de reencarnações se ligando. O tecido de Spiritum toca os outros orbes) Onde se desenvolvem duas camadas ideais, O **Sonhar** (A terra dos sonhos, formada de formas pensamento e para onde a alma transita a noite, governada por Morpheus, Phantasus e Proebetus) e **Arcádia** (a terra das fadas, onde se cristalizaram as formas pensamento mais sólidas da humanidade, os mitos, as lendas, as fábulas, etc. pindorama encontra-se em Arcádia). A magia na **Terra** foi ensinada primeiramente por habitantes de um plano inferior chamado **Arkanun**. Os habitantes de Arkanun descobriram a milênios a roda dos mundos que passaria a alimentar sua magia com os contatos com um plano abaixo de Arkanun chamado **Infernun**. Abaixo de Infernun havia já uma terra destruída chamada de **Tenebras** (O mundo morto, lar de criaturas onipotentes que escaparam ao limbo, quando seu plano foi destruído, e aguardam milênios e milênios para quando os planetas se alinharem, e os portais se abrirem voltem a reinar sobre a terra, Satã é uma criatura de Tenebras). O plano de Infernun foi destruído pela magia de Arkanun e seus deuses monstros exilados em uma fenda em Spiritum chamada **Abismo**. O plano de Arkanun foi corrompido pela própria magia que desenvolveu, em 3500 AC, os habitantes de Arkanun tomaram contato com algumas civilizações na terra. Pouco tempo depois criaturas de um plano superior chamado **Paradísia** (onde encontra-se a Cidade de Prata; lar dos anjos cristãos, A cidade dourada de Rá; Lar dos deuses egípcios, Olimpo, Asgaard, etc.) passam a tomar contato com os habitantes da terra, seu poder derivava das almas que adquiriam como seguidores, a disputa por almas passa a desencadear conflitos em paradísia, internos em paradísia, mesmo dentro da Cidade de Prata há divergências sobre como direcionar os homens que leva a Cidade de Prata a duas rebeliões; os anjos caídos da primeira rebelião foram jogados a um fosso em spiritum onde constituíram o **Inferno** que passa a ser regido por Lúcifer (líder da rebelião), Saithan (Criatura de Tenebras) e Baalzebuth (demônio de infernun). Além de paradísia encontra-se o **Edhen**, plano de criaturas onipotentes e superiores, O Demiugo, Gaia, Uranus, Khepera, Leviathan são algumas entidades que cruzaram este plano em direção à paradísia e constituíram suas civilizações.

Nodos, Mecas e Taichs

As energias místicas que alimentam a magia circulam entre os planos de existência por meio de linhas de força. Há dois tipos de linhas; as linhas prateadas que levam as energias de Arkanun para a Terra e as linhas enegrecidas que coordenam os fluxos da terra para paradísia. Quando estas linhas se cruzam criam locais onde a magia circula com maior facilidade ou que drenam as forças mágicas. Estes locais são conhecidos desde a antiguidade por Nodos, Mecas e Taichs.

Nodos: Locais de cruzamento de duas linhas prateadas, onde a magia circula com maior facilidade, em termos de regras um nodo possui uma escala de poder de 1 a 6 que se soma ao focus das magias realizadas ali, assim um mago com criar fogo 3, realiza seu efeito com criar fogo 6 em um nodo de poder 3.

Mecas: Locais de cruzamento de duas linhas enegrecidas, onde a magia circula com maior dificuldade, em termos de regras um meca possui uma escala de poder de 1 a 6 que se subtrai ao focus das magias realizadas ali, assim um mago com criar fogo 4, realiza seu efeito com criar fogo 1 em um meca de poder 3.

Taichs: Locais de cruzamento de uma linha prateada com uma linha enegrecida, onde a energia mágica fica retida formando sorvos. Os taichs são reservas de pontos de magia, com uma escala de poder de 1 a 6, que estabelece o quantos pontos de magia podem ser retirados do Taich por dia.

O Arkanun Arcanorum

Fundado sobre os preceitos da ordem do templo de Salomão, o Arkanun Arcanorum se solidifica na idade média, criando uma organização mágica entre as sociedades secretas. O controle sobre os Nodos, a política entre os planos de existência, a resistência à perseguição formam pautas a serem debatidas nos conselhos. Cada cidade estabelece seu Arcanorum, as sociedades secretas de maior influência normalmente conseguem os melhores postos. Os Arkanun Arcanorum é regido por concílios representados por seis diáconos, em ordem de importância: Diácono Superior, Leste, Sul, Oeste, Norte e Inferior. Em caso de problemas em maior escala geográfica, concílios maiores podem ser convocados com um representante de cada concílio regional.

Sociedades Secretas

Escola de Pyros: Formada a partir de uma facção dos Magos Vermelhos, eles tentaram tomar a liderança de sua antiga ordem com auxílio demoníaco de Infernun e foram banidos. Especializaram-se em magias de combate e tem um ódio especial pelos magos de Yamesh. Devido à sua organização militarizada atuam como inquisidores em várias cidades e fazem parte de grandes grupos de combate do Arcanorum.

Magos Vermelhos: Fundadas por demônios de Arkanun, essa ordem teve seguidores na antiga Mesopotâmia onde seus membros foram considerados deuses (Tiamat, Bhaal). São exímios conhecedores de rituais de fogo e ligados aos demônios arkanitas. Tiveram influência no norte da África e seus seguidores vieram para a América trazendo suas artes. São temidos principalmente por seu ritual de Crânios de Conhecimento e geralmente tem voz ativa no Arcanorum.

Ordem de Dagon: Magos descendentes de Dagon e Kthulhu, eram híbridos entre demônios e humanos. Após o Dilúvio espalharam-se pela Mesopotâmia e depois pelo resto da Europa. Seguem rituais de conjuração demoníaca, principalmente de Tenebras e infiltraram-se em outras ordens para crescer em influência.

Magos Atlantes: Como o nome indica, são remanescentes dos antigos habitantes de Atlântida. Seus espíritos ficaram presos na terra, vagando até que a antiga glória atlante seja restabelecida. Possuem muito conhecimento mágico e procuram recuperar antigos cristais de poder que só eles sabem como usar. Após a queda da cidade esses cristais foram espalhados pela terra. Vivem em cidades próximas do oceano, mas ocasionalmente se fixam em locais perto de rios e lagos.

Escola de Yamesh: São os magos descendentes de Yamesh, filho de Poseidon que foi transformado no Mar Morto por seu pai. Os profetas e seus protetores, anjos da Cidade de Prata, vagaram pelo oriente e Mediterrâneo. São solitários, possuem dons mediúnicos e proféticos, além de terem desenvolvido a Metamagia no século XV. Formam grupos de magos e artistas que tem pouca relação entre si atualmente.

Escola Cabalística de Luft: Os magos nórdicos originaram-se da cabala conhecida como Rosa dos Ventos, que acabou se fragmentando em grupos menores no século VIII. É raro encontrar pessoas que não sejam de etnia nórdica dentro da ordem. Foram a escola mais poderosa na Idade Média devido aos seus rituais de comunicação e seu domínio sobre o Ar. Acompanharam as migrações de seu povo e espalharam-se por colônias alemãs e dinamarquesas pelo mundo. Tem contatos com Arcádia, sendo que fadas e elfos participam da ordem.

Magos do Vácuo: (Sagrada Ordem dos Magos ,Thulegesellschaft ou Thules) Os Thules foram uma dissidência dos Cabalistas de Luft que acabou por se tornar uma poderosa sociedade. Pregam a supremacia ariana e tentam dominar as outras ordens e o Arcanorum. São muito dissimulados e a maior parte de seus membros permanece infiltrada em outras ordens a espera de uma oportunidade de tomar o controle. São aliados de demonologistas de Arkanun.

Senhores da Tempestade: Desde o século VII, a Ordem Luft enfrentava grandes problemas internos, com a guerra entre algumas facções rivais dentro da Rosa dos Ventos. Em 788 D.C., a Rosa despedaçou-se em várias cabalas. A Ordem da Tempestade manteve-se dentro da Escola de Luft até 1217, quando os dois maiores magos da escola entraram em conflito direto. Luigi Canterri e Mathias Szachmary, dois grão-mestres do círculo interno, começaram uma batalha mística entre suas principais cabalas e acabaram sendo afastados da ordem por determinação do círculo Interno. Canterri refugiou-se com os trinta magos originais dos Senhores da Tempestade, enquanto Szachmary fundou a primeira Thule, dedicada ao domínio do mundo conhecido pelos magos germânicos. A Ordem dos Senhores da Tempestade está ligada à cultura celta e viking, com os mesmos Rituais de casamento, graduação e enterro. Possuem suas principais sedes no alto dos maiores arranha-céus e alguns magos mais antigos e tradicionais possuem castelos e fortificações localizadas sobre as nuvens na Europa do Norte.

Magos Petros: Os Adoradores da Pedra Negra (hadjar) vem de Constantinopla desde o século VII. Tem armas especialmente preparadas dessa pedra e são extremamente ligados à elas. São paranóicos em relação a inimigos, possuindo organização terrorista em algumas cidades. Seus sábios participam ativamente do Arcanorum e são em maioria descendentes de árabes.

Ordem Mármore: Esses magos tem como objetivo proteger a terra da destruição causada pelo uso da magia e tentam evitar que a terra se auto-destrua como em Arkanun. São muito antigos e atuam em todo o mundo, organizados em magos e guerreiros. São aliados da Casa de Chronos, agindo com eles em muitas cidades. Participam do Arcanorum ativamente.

Casa de Chronos: Os magos filósofos sempre são muito intelectualizados e possuem um conhecimento extraordinário sobre rituais e teoria mágica, normalmente buscando atuar em centros de estudo, pesquisa e bibliotecas. Seus templos são conhecidos como Academias e possuem vasto conhecimento mundano e místico. São ativos no Arcanorum e reconhecidos sábios e conselheiros. Pacifistas ao extremo, envolvem-se em debates e buscas por relíquias e conhecimentos antigos.

Irmandade de Tenebras: A irmandade de Tenebras é a mais antiga escola de Magia existente e controlada por entidades tão poderosas que até mesmo os demônios têm medo de invocar. Os círculos demoníacos de Tenebras são em número de 53,

cada um coordenado por uma das entidades remanescentes de Tenebras, encrustrados em uma montanha astral entre o Inferno e o Mundo Morto. Seus principais sacerdotes vieram para a Terra no século IX e desde a sua chegada foram atacados pelo Arcanorum, pelos templários e pela Igreja. Mantiveram-se afastados da sociedade mortal, tomando aos poucos algumas cidades e estabelecendo seus templos em segredo absoluto. Têm se infiltrado nas bases das Thules, dos Templos de Ísis e Osíris, da Ordem de Dagon e muitas outras menores.

Magos das Sombras: Esses magos formaram-se como dissidência da Irmandade de Tenebras e tem por objetivo a total destruição dessa ordem. Eles sabem dos sombrios desígnios dos Tenebras e buscam salvar a Terra da total destruição. Poucos sabem disso, já que são tão temidos e odiados quanto os seus rivais. Usam de meios demoníacos para atingir seus fins, atuando muito pouco no Arcanorum; infiltram-se em muitos aspectos da sociedade mortal de uma cidade buscando pistas do seu alvo e quando agem, o fazem de modo sutil, mas eficaz.

Ordem de Salomão: Os discípulos do mago Salomão formam uma ordem de sacerdotes guerreiros seguidores do Deus único e dedicados a erradicar da Terra qualquer criatura sobrenatural maligna. A ordem foi usada por anjos de Paradísia para atacar outros magos e fragmentou-se, dando origem a várias sociedades. A maior manteve o nome e foi a grande responsável pela fundação do primeiro Arcanorum. Eram respeitados e corajosos. Com a Inquisição se esconderam e aguardaram pacientemente até que se pudesse criar o segundo Arcanorum e participam com vontade das políticas de ordens, sempre visando seus objetivos. Comandaram durante muito tempo, junto dos Iluminados, o Arcanorum e tem muita influência

Templo de Ísis e Osíris: Os magos egípcios são uma ordem antiga de sacerdotes e manipuladores espirituais. São muito reclusos e atuam em absoluto segredo. Apesar disso, seus templos são magníficos e seus sacerdotes ostentam muitos tesouros. São especialistas em explorar o Astral e o Espiritual, e desligados da sociedade mundana.

AGNI: Originalmente composta por Daiphires (filhos vampiros, híbridos de Rakshasas e humanos) com o objetivo de exterminar todas as criaturas sobrenaturais da Terra, especialmente os vampiros e os avatares dos deuses maléficos hindus. Com os ciganos, o AGNI cruzou fronteiras, estabelecendo-se na Europa Oriental e viajando o mundo junto das caravanas ciganas. Com o tempo, dividiu-se em duas facções aliadas: os místicos (aqueles que baseiam as caçadas em métodos místicos e sobrenaturais) e os hiotas (caçadores que utilizam tecnologia e armamentos em sua caçada, em conjunto com as Magias ciganas). Os hiotas são grandes aliados dos templários em suas caçadas, auxiliando-os sempre que possível.

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

Ordem do Dragão: A Ordem do Dragão foi formada originalmente para deter o avanço turco pela Europa, combatendo-os na Romênia e Transilvânia. Treinados com

marechais dos antigos exércitos templários, a ordem envolveu-se com os mistérios quando um de seus maiores líderes (Vlad Teppes) foi convertido ao vampirismo por Radu Negru. A partir desse período, os guerreiros mais audaciosos e vitoriosos da ordem tem sido transformados em strigoi pelos descendentes de Drácula e utilizados em sua luta perpétua pela conquista da Transilvânia.

Ordem do Graal: Fundada por Arthur Pendragon e seu conselheiro Merlin, a Ordem do Graal tem dedicado sua existência à procura do Santo Graal (um artefato legendário capaz de trazer a vida eterna a quem beber dele, entre outros poderes alegados). Também protegem a Bretanha dos demônios e dos espíritos maléficos, sendo uma das ordens mais ativas do Arcanorum (apesar do pequeno número de membros). Muitos dizem que o conselheiro mestre de todo o círculo interno é Merlin em pessoa, mas nunca ninguém fora da ordem conseguiu confirmar esses boatos. Seus membros tendem a ser magos muito rigorosos ou aventureiros, apaixonados por relíquias antigas. Onde quer que alguém tenha achado valiosos tesouros escondidos, lá estará um membro da Ordem do Graal para investigar.

Druidas e Bruxas: Os magos naturais têm muita afinidade com a natureza, seus ciclos e estações. Tem poderes sobre plantas e animais e são descendentes dos sábios celtas. Essa ordem se dedica à proteção de nodos e áreas naturais em todo planeta, procurando harmonizar o humano e a natureza como um todo.

Brujas: As antigas bruxas espanholas dedicavam-se ao culto de Baco e depois da Inquisição espalharam-se em segredo para outras partes do mundo. Seu culto provocativo ainda hoje é objeto de caça de outras sociedades, o que as mantém em vigília. As Brujas são escolhidas ainda jovens e obrigadas a servir na ordem, depois de iniciadas no segundo círculo seus poderes despertam e ela pode ser considerada uma feiticeira. A maioria das Brujas são mulheres, ocasionalmente homens servem como mercenários ou conselheiros e sempre em posição hierárquica inferior.

Ordem de Luvithy: Esta antiqüíssima ordem de feiticeiras originou-se na Grécia Antiga, das videntes e das bruxas comedoras de carne humana. Com o tempo, espalharam-se pela Europa e pela Rússia, espalhando pragas e destruindo vilas, em busca de aprendizes dispostas a trilhar os Caminhos da verdadeira feiticearia. Foram muito perseguidas durante a Idade das Trevas, quando aliaram-se às wiccans e às brujas para enfrentar a Igreja Católica. Passado o perigo da Inquisição, a aliança teve pouco tempo de vida devido às crenças e métodos radicais que a Ordem de Luvithy utiliza. Muitos sábios afirmam que a Ordem de Luvithy foi verdadeiramente responsável pela imagem terrível que as bruxas antigas possuem.

Sociedade de Hassam: Este é um grupo derivado dos mais tradicionais assassinos do islã. A palavra “assassino” deriva de Hassan, fundador da Sociedade. Formados por membros da Ordem Mármore, pelos guerreiros petros e por templários convertidos, é composta apenas por humanos e dedicada à caça e erradicação de todas as criaturas sobrenaturais da Terra (anjos e demônios principalmente). Não fazem parte oficialmente do Arcanorum, estando atualmente em contato com dezenas de escolas, negociando uma posição política dentro da Grande Fraternidade. São grandes aliados dos Magos Petros, que às vezes fornecem armas de Hadjar para suas missões.

Hellfire Club: Opositores da idéia de um Deus único e absoluto, esses cultistas combatem a forma-pensamento dos anjos desde tempos antigos. O primeiro Clube do Inferno surgiu em Londres, onde quase foram extintos por um contra ataque dos anjos. São devotos da idéia de libertação dos humanos das garras de deuses escravagistas; não permitem demônios em sua hierarquia e caçam vampiros e outras

criaturas sobrenaturais. Ao contrário do que se pensa, não desejam o mal por si, não são maníacos homicidas e poucos dentre eles são magos.

Asima: Os asimas africanos existem desde os primórdios da civilização, divididos em dois grupos: como feiticeiros/curandeiros nas vilas africanas, afastadas da sociedade européia até o século XV e como os magos do norte da África, que fizeram contato com os cartagineses, com os gregos, romanos e mais tarde com os mouros. Essas correntes sempre se auxiliaram mutuamente, mesmo em tempos de grande dificuldade.

Ordem da Rosa e da Cruz (ou Rosa Cruz): Formada por matemáticos, sábios e alquimistas perseguidos no século XVII, foram chamados de a Ordem Invisível por seus caçadores. Sua doutrina chama a América de Nova Atlântida e prega a liberdade de culto. Dedicam-se à paz e a evolução do pensamento da humanidade.

Vampiros

Strigoi: A esta raça pertence quase a metade da população vampírica. Os Strigoi têm origem na Antiga Roma, quando a lendária bruxa Strix, à beira da morte, suplicou à Nix, deusa da noite, a vida eterna, tornando-se assim a primeira vampira da raça. Strix passou o Dom das Trevas para apenas 3 discípulos que espalharam a maldição dos Strigoi pelo mundo. Vampiros famosos como Drácula e a Condessa Bathory pertencem a essa raça.

Brujas: As vampiras conhecidas como Brujas surgiram quando um Coven composto de 13 bruxas espanholas capturou o vampiro strigoi Lacaste e realizou um ritual com seu sangue, tornando-se um novo tipo de Vampiras. Apenas mulheres podem se tornar Brujas, qualquer tentativa de vampirizar um homem o tornaria um Ghoul descerebrado. Novas brujas surgem de séculos em séculos, e apenas em rituais realizado pela ordem.

Sábios: A raça dos Sábios surgiu quando um Vampiro Strigói, Santiago deLa Roya, invadiu com seu secto um castelo templário. Vencido, o líder dos templários foi transformado também em um vampiro, mas suplicou aos céus, que lhe enviassem um Anjo, que o cegou e destruiu os invasores. Todos os Sábios são cegados quando vampirizados e muitos podem ver o futuro e o passado.

Lamiai: Os Lamiai descendem de uma das amantes de Zeus, Lamia, que após dar a luz a um filho do deus supremo viu-o morrer nas mãos de Hera. Lamia rogou a Nix, pedindo uma maneira de vingar-se da deusa ciumenta e foi transformada num monstro com seis braços e cauda de cobra, passando a vagar pela Grécia devorando as crianças recém nascidas. Lamia passou o Dom das Trevas para frente e suas crias deram origem as lendas sobre sereias.

Ekimmu: Os Ekimmus descendem de Vampyr, uma entidade de Tenebras que após se confrontar com o Arcanjo Miguel foi destruída e sua essência passou a vagar pelos baixos umbrais. São os vampiros descritos nos livros da Anne Rice. Muitos vampiros famosos como Lestat de Lincourt pertencem a esta raça.

Vrikolakas: Os Vrikolakas descendem dos 17 dentre os cinquenta filhos de Licaon que foram concebidos por ninfas e semideusas, por tanto imortais. São vampiros com características lupinas, muito ligados a natureza e a seus irmãos lobisomens. Assim como sua personalidade, seus poderes também são ligados ao controle e entendimento da natureza.

Eretik: Os Eretiks são parentes distantes dos Vrikolakas. Os lobos brancos da Rússia. Vampiros Vrikolakas modificados pela magia russa, e nomeados como hereges, uma vez que Rússia se acreditava que os hereges ao morrerem se tornavam vampiros.

Nosferatu: Uma facção dos Vrikolakas, esta raça se originou com o conde Orlock, um nobre do Século XI, extremamente malévolo, que teve o infortúnio de provocar uma feiticeira, a qual jogou-lhe uma praga que culminou na terrível aparência do conde, quando o mesmo foi transformado em um vampiro.

Asimani: Essa raça descende de Asema, uma criatura que rondava as noites africanas devorando carne humana e se alimentando de sangue com seus dentes de ferro. Os Asimanis são vampiros monstruosos, com membros compridos e dedos longos, transformados em garras, dentes de ferro afiados como os de tubarão, olhos vermelhos e cabelos desgrenhados. Muitos se assemelham a morcegos em sua forma original.

Kiang-Shi: Os vampiros orientais são os mais misteriosos e provavelmente mais poderosos existentes, bem como os mais raros. Um Kiang-shi surge quando, após a morte, a segunda alma, denominada P'ai continuava em seu corpo, tornando-se assim um vampiro. Diz-se que uma pessoa é predestinada a se tornar um desses vampiros e que os Kiang-shis mais antigos realizam rituais para chegarem até essas pessoas e treiná-las. Normalmente os Kiang-shis têm uma inclinação para o "mal", mas conta-se que quando a alma P'o consegue vencer a alma P'ai ele torna-se independente, normalmente tornando-se um caçador de vampiros.

Rakshasa: Os Rakshasas são os vampiros hindus, descendentes da deusa Kali, que teve sua alma corrompida pela essência de Vampyr, e da entidade conhecida como Raktabija, que se duplicava a cada gota de sangue derramada. Os Rakshasas possuem cabeça de tigre ou babuíno, são extremamente fortes e adeptos dos prazeres e orgias, muitas vezes controlando o mercado de drogas e pornografia nas cidades que ocupam.

Arcádios: As primeiras lendas a respeito dos Arcádios surgiram durante os primeiros séculos da própria criação e surgimento de Arcádia, o território banido por Zeus. Nessa época, alguns vrikolakas se afastaram de suas famílias e partiram para o plano das fadas. Quando o sangue vampírico entrou em contato com o sangue fey, originou uma nova raça de vampiros, com traços de ambos os lados.

Kamazots: Relatos de vampiros na região do México podem ser encontrados até a época dos Maias, que viviam no território onde hoje fica a Guatemala, mas que no passado chegava até a península de Yucatan. Durante toda a história do México, esse era conhecido com o território dos Morcegos-Vampiros mas, ao contrário das outras raças de vampiros, os Kamazots nunca se misturaram à sociedade mortal, permanecendo sempre como seus algozes.

Anjos

Corpore: A esta Casta pertence a grande maioria dos Anjos da Cidade de Prata. Anjos que pertençam a essa Casta tem maior afinidade com magia, sendo mais comuns magos nela do que em outras castas. Apesar do nome de outra casta parecer indicar essa ocupação (os Protetore), os Corpore é que são designados como Anjos da Guarda, mas apenas para os cristãos merecedores.

Capture: Os Capture são a Casta guerreira da cidade dos anjos. Responsáveis pela caça/captura/eliminação de demônios, anjos caídos e outros infieis, os Anjos que pertencem a esta caça são treinados no Distrito de Marte, com auxílio das valquírias, no manuseio de espada e outras artes da guerra. Das valquírias nórdicas também a influência sobre suas vestimentas.

Protetore: Anjos Cabalísticos, os Protetore são a casta mais abrangente, englobando dentro de si Serafins (os primeiros e mais poderosos Anjos da Cidade de Prata), os Querubins (Anjos com aparência de bebês; eram muito retratados nos quadros renascentistas), Tronos (os anjos amantes e adoradores da música), Virtudes (atuam como uma força especial, como "anjos de preto"), Dominações (uma espécie de elite militar,

algo como uma SWAT celestial), Potências (os Anjos amantes e protetores da natureza), Anjos e Arcanjos (os guerreiros e mensageiros de deus) e Pricipados (Anjos responsáveis pelo controle de uma cidade na Terra).

Nimbus: Os Anjos diplomatas da Cidade de Prata. A maioria eram juizes, advogados ou políticos quando em vida, por isso existem muito poucos deles na Cidade (a maioria vai direto para o inferno). Os Nimbus mais antigos são os grandes jogadores celestiais que, juntamente com seus irmãos caídos, manipulam a humanidade numa espécie de jogo de xadrez celestial.

Recípere: Os Recípere são os Anjos responsáveis pelas Almas dos mortais, e também atuam muitas vezes como negociadores/mercadores delas. São os responsáveis pelo encaminhamento dessas almas e por transformá-las (quando merecido) em novos Anjos, da casta que melhor couber a esta alma. Juntamente com os Nimbus são a Casta mais facilmente corrompida, pois lidam com assuntos onde há muito poder em jogo.

Demônios

Anjos Caídos: Os Anjos Caídos foram os primeiros demônios. Eles datam da primeira rebelião da Cidade de Prata, quando Lúcifer juntou um terço dos anjos contra o Criador e, perdendo a batalha, foi banido para a região futuramente conhecida como Inferno. Um anjo cai quando comete algum pecado grave, perde a fé em Demiurge ou por qualquer outro motivo que é banido da Cidade. A partir daí ele se torna um demônio e desenvolve poderes demoníacos.

Death Knights: Não se sabe exatamente a origem desta casta, ela simplesmente surgiu um dia no Inferno. Muitos especulam que tenham se originado dos 140 templários queimados em 1314, outros dizem que eles seriam espíritos muito antigos, vindos de regiões longínquas do plano astral. Os DeathKnights procuram entre os condenados, pessoas capazes de se aliar a casta, quando algum apresenta as características necessárias é retirado de sua pena e treinado para se tornar um deles.

Daemons: Os daemons, ou demônios, são as almas dos habitantes de Arkanun, que quando morrem se dirigem para o Inferno. Por não pertencerem a religião cristã, não precisam sofrer as penas dedicadas a eles. Existem incontáveis tipos de daemons, desde demônios aquáticos com aspecto de peixe, passando por criaturas aladas, humanoides com pata de bode e chifres e até dragões.

Espectros: Os espectros são almas que foram tocadas e corrompidas pelo que sobrou do espírito vagante de Vampyr após seu combate com o Arcanjo Miguel. Os espectros são criaturas extremamente perversas, que tiveram suas mentes totalmente mudadas pela essência de Vampyr, a mesma essência que deu origem a raça de vampiros conhecida como Ekimmu.

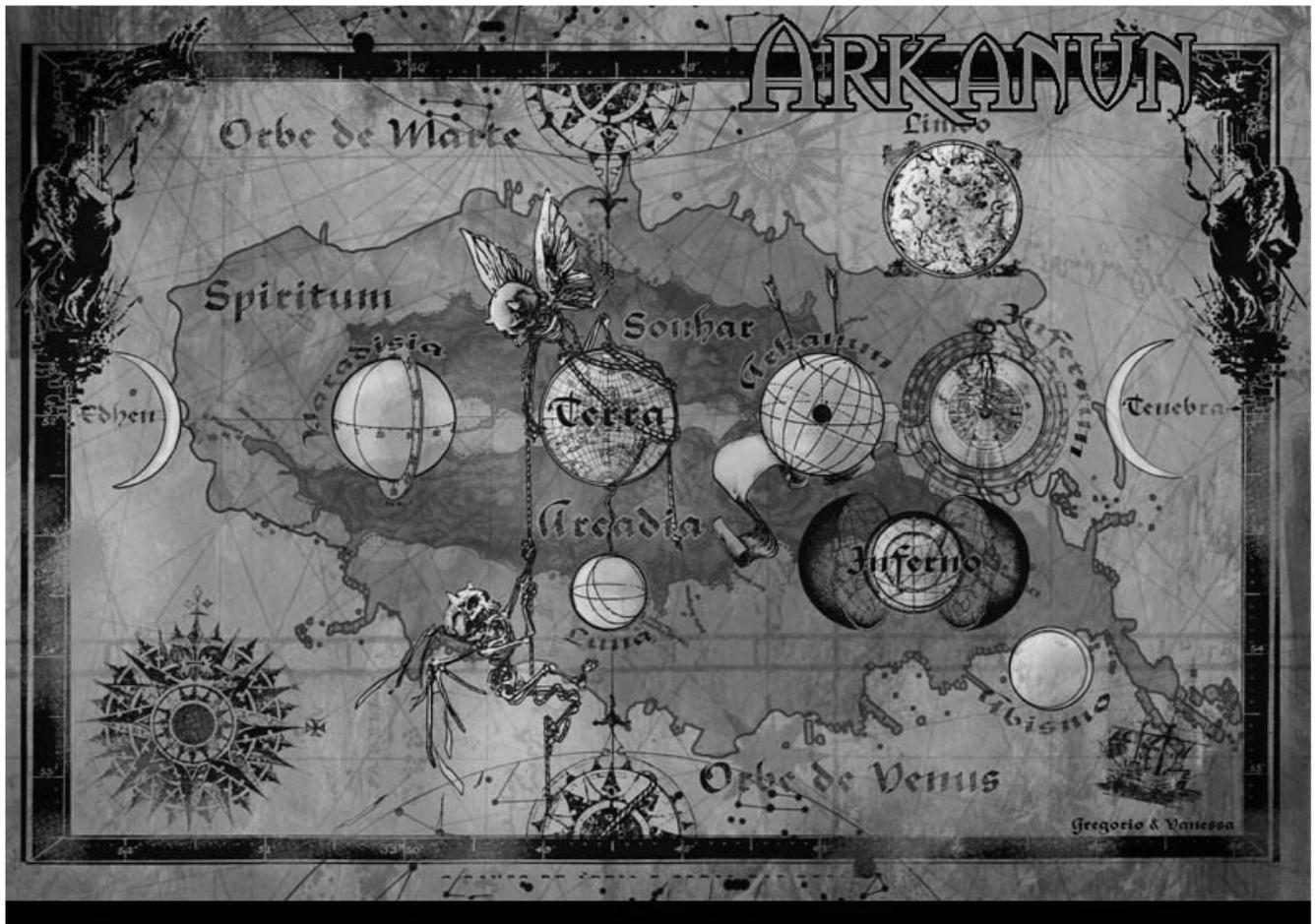
Incubi/Sucubi: Os demônios dos prazeres e orgias. Surgiram quando Lilith, segunda mulher de Adão (Eva foi a terceira), foi para o inferno, onde copulou com daemons, seus filhos foram os primeiros succubus (para mulheres)/incubbus (para homens). Possuem 3 Rainhas, Lilith, Britettir (criada com o resto do Barro da Criação) e Ishta (que se juntou as outras duas). Habitam principalmente as cidades de Sodoma e Gomorra, que foram transportadas para o Inferno depois de destruídas na Terra, no Sexto Círculo.

Hordas: Hordas são grupos de pequenos demônios como Imps ou Gremmylins que foram criados (normalmente com restos de almas) apenas como bucha de canhão para as Legiões Infernais. Todos os integrantes são pequenos demônios fracos e pouco inteligentes, normalmente muito atrapalhados e que só são eficientes quando juntos (e nem tão eficientes assim). Por

serem obviamente inferiores, as Hordas são esnobadas por todo o resto do inferno.

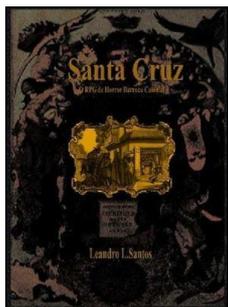
Hellspawns: A casta de condenados, chamados de Hellspawns por Merlin, no século V, são resultado das almas dos mortais

pecadores que por um motivo ou outro conseguiu atrair a atenção dos poderes reinantes no inferno, e conseguiram ser transferidos de seus castigos para o serviço nas fileiras infernais.

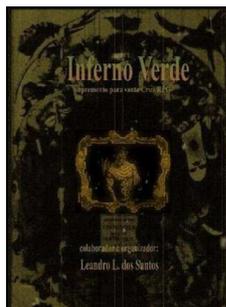


Bibliografia Complementar

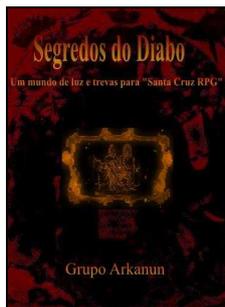
Livros do Projeto Santa Cruz RPG



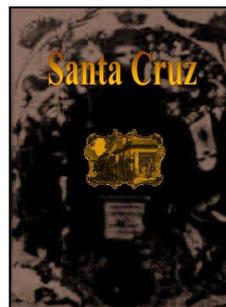
Santa Cruz



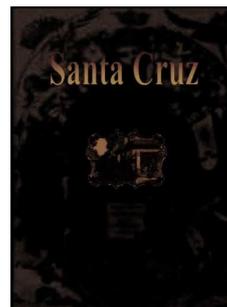
Inferno Verde



Segredos do Diabo

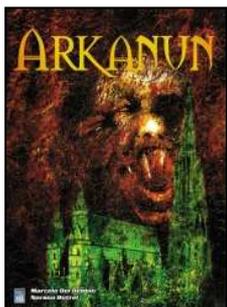


Escudo do Mestre

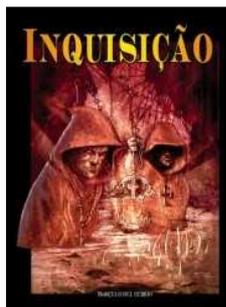


Guia de Aventuras

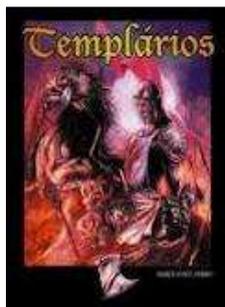
Livros que descrevem o Mundo de Trevas/Arkanun



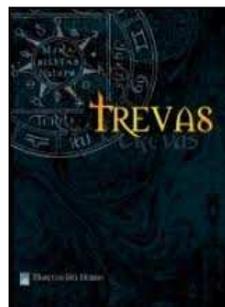
Arkanun



Inquisição



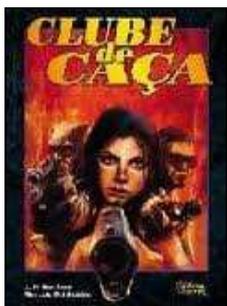
Templários



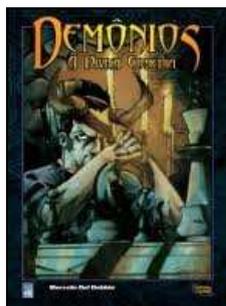
Trevas



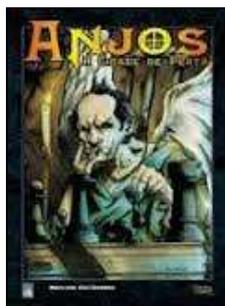
Vampiros Mitológicos



Clube de Caça



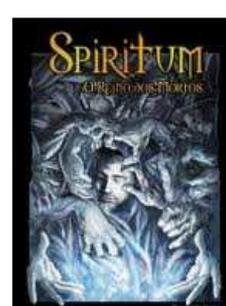
Demônios – A divina Comédia



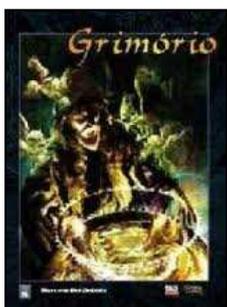
Anjos- A cidade de Prata



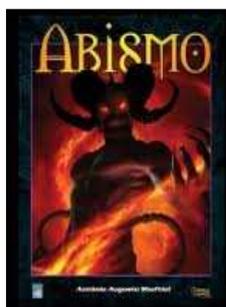
Jyhad – A Guerra Santa



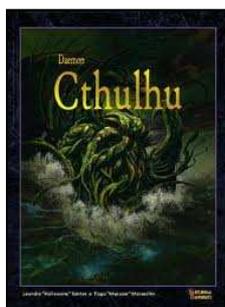
Spiritum – O Reino dos Mortos



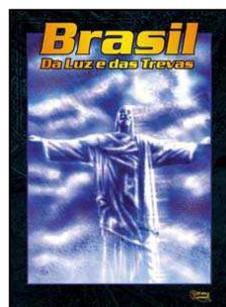
Grimório



Abismo



Daemon Cthulhu

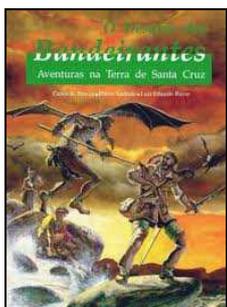


Brasil da Luz e das Trevas

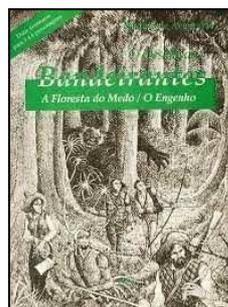


Arkanun- Arquivos de Bell Kalaa

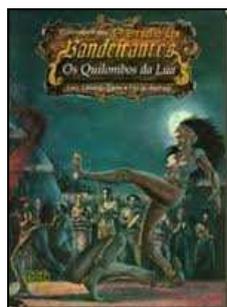
Livros de “O desafio dos bandeirantes”



O Desafio dos Bandeirantes



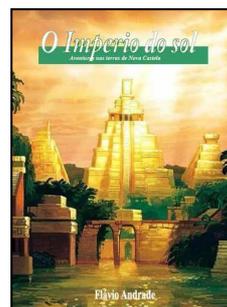
A Floresta do Medo/
O Engenho



O Quilombo da Lua



O Vale dos Akritós



O Império do Sol

Santa Cruz das Trevas

O Mundo presente de Santa Cruz é o mundo da guerra da conquista. Da tentativa do estabelecimento de uma nova sociedade pelas ordens mágicas, da resistência das forças místicas e deuses indígenas, da luta contra a dominação e a escravidão pelos negros, do imperialismo português e espanhol ligado à cidade de prata. Um novo mundo está para se formar e este é o momento das decisões.

Agora desenvolvem-se uma série de conflitos que trarão mais Trevas ao mundo de Santa Cruz. Espero que este guia sirva para que você possa desenvolver seus próprios conflitos. Um mundo novo deve surgir nas mãos de cada Mestre.