

SPIRITUM

◉ REINO DOS MORTOS



MARCELO DEL DEBBIO

Sistema
Daemon

SPÍRITUM

O Reino dos Mortos

Marcelo Del Debbio



Daecon Editora

fax (11) 3675-1860

email: daemon@daemon.com.br

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

SPIRITUM

Criação: Marcelo Del Debbio
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel
Revisão: Ana Flora Schindwein.
Capa: Evandro Gregório
Arte: Joe Prado, Rod Reis, Evandro Gregório, Cristiano Rodrigo
Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express.
Impresso por: Gráfica Scortecci

Agradecimentos

- A nossos pais, por todo o apoio.
- À Luciana Bacci, por toda a ajuda e paciência no decorrer deste projeto.
- A Marcelo Cassaro "Paladino", pela Dragão Brasil, a melhor, maior e única revista de RPG do Brasil.
- Ao Gregório, pelas capa magnífica,
- Ao Joe Prado, Rod Reis e o Yes Cabrita, por transformarem nossas idéias em desenhos fantásticos.
- Ao Douglas, Mauro, Iano e Débora, por tudo o que a Devir já fez e ainda fará pelo RPG no Brasil.
- Ao Shaftiel, Garrell, Carlos Frederico, Telmo da Silva, Leishmaniose, Arzzak, Roberto Rofellos, Ivan Piro, Fabrício Botelho e Rodrigo Silva por toda a ajuda em nossos projetos.
- Aos Mestres da Lista Arkanun, pelas inestimáveis dicas e sugestões que vocês sempre colaboraram.
- A todos os jogadores de ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e TEMPLÁRIOS, que sofrerão um bocado nas mãos dos Mestres que estarão lendo este livro agora.

**NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
OU PARA PESSOAS COM QI MENOR QUE 80.**

Dúvidas e sugestões: mxyzplk@daemon.com.br
Visite nossa Homepage: <http://www.daemon.com.br>



(c) 2003 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito dos autores é proibida, exceto com o propósito de resenha. SPIRITUM, ARKANUN, GUIA DE ARMAS, GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS, ANJOS - A CIDADE DE PRATA, DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA, VAMPIROS MITOLÓGICOS, GUIA DE ITENS MÁGICOS, TREVAS são marcas registradas da Daemon Editora. Todos os direitos reservados.

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

Introdução

Spiritum é o primeiro RPG da linha Daemon que eu escrevo tendo em mente Jogadores e Mestres experientes, portanto, se este é o primeiro livro de RPG que você colocou as mãos, pode devolvê-lo para a prateleira e escolher um livro mais simples como TREVAS ou ARKANUN.

As pessoas para as quais este livro foi escrito já devem conhecer a mecânica do universo de TREVAS, suas principais forças e seus principais elementos (anjos, demônios, vampiros, magos...). Spiritum também envolve conceitos que os jogadores iniciantes não vão entender direito, como o meta-jogo.

O que é o Meta-Jogo?

Em um jogo normal de RPG, os jogadores criam seus Personagens, escrevem uma história e desenvolvem todo o *background* de seus Personagens fictícios. Em um Meta-Jogo, o Jogador (e principalmente o Mestre) precisa bolar algumas encarnações dos Personagens e uma trama que envolva o grupo em diferentes períodos históricos. Além disso, muitos dos inimigos e monstros que o grupo enfrentará deverão aparecer em várias encarnações, e o resultado de uma aventura no passado pode influenciar uma aventura que ocorra nos dias de hoje.

A maneira como o grupo se conheceu também passa a ser importante. Não mais um grupo aleatório de indivíduos reunidos em uma taverna à espera do estranho que lhes passará uma missão. O universo de ARKANUN e TREVAS exige muito mais de seus participantes.

A Campanha

Uma campanha de Spiritum é definida em suas fundações: Quem são os Personagens? O que eles possuem de tão especial? Quem eles foram em outras encarnações? Eles são humanos ou espíritos? Qual a razão deles estarem todos juntos?

O ponto forte deste tipo de campanha é que ela testará a criatividade e o *roleplay* dos participantes de uma maneira mais intensa que os outros RPGs. Outra vantagem é que você poderá interligar campanhas distintas de Arkanun (que se passa na Idade Média) e Trevas (em outros períodos), conectando o espírito dos Personagens e suas façanhas através da Roda dos Mundos.

Anjos, demônios e vampiros também não estão imunes aos caprichos dos espíritos: muito da construção de seus reinos e de sua Guerra Celestial são travadas no Plano Astral.

Artefatos, itens mágicos e maldições podem ser explicadas. O Mestre pode autorizar Jogadores a criar Personagens com maldições cujas raízes foram estabelecidas séculos atrás, em outra

encarnação, cuja solução dependa de uma campanha em busca dos responsáveis (estejam eles onde estiverem e na forma em que estiverem) para resolver o problema.

Como as vidas passadas variam imensamente na superfície da Terra, um brasileiro pode ter encarnado na França, Espanha, Ásia, Austrália ou até mesmo no Egito Antigo. Prepare-se para viajar! Campanhas de SPIRITUM normalmente envolvem viajar através do mundo. E prepare-se também para procurar sábios isolados em montanhas inacessíveis, necromânticos escondidos nas catacumbas de alguma cidade italiana ou professores de história e arqueologia que possuem o conhecimento do problema que seu grupo enfrentará. SPIRITUM privilegia a informação e o *roleplay* do grupo ao invés da pancadaria (mesmo porque muitas das entidades que seu grupo encontrará são simplesmente poderosas demais para serem enfrentadas diretamente).

Humanos ou Espíritos?

Boa parte da campanha de Spiritum se passa nos Reinos Espirituais, através de portais, rituais de passagem e rituais de simulacro. Estejam preparados para visitar os Reinos mais fantásticos que sua imaginação possa criar. O Reino dos Sonhos possui tantas faces e tantas concepções diferentes que seria impossível descrevê-lo completamente. Além disso, esses reinos mudam de forma constantemente e nenhum caminho pode ser trilhado muitas vezes com segurança.

A velha Campanha

Muitos de vocês já possuem uma campanha de TREVAS em andamento. Como colocar os elementos deste livro em sua campanha sem desbalancear o que já está feito? Simples. Uma das soluções encontradas foi justamente iniciar outra campanha, mas em outro tempo e outro local (digamos exploradores europeus no final do século XIX) e criar as histórias desses Personagens de modo que eles sejam encarnações passadas dos membros da campanha principal. A campanha secundária pode ajudar o Mestre a desenvolver NPCs, mostrando-os como eram no passado; pode explicar mais detalhes sobre a Ordem de Magia que o grupo pertence ou mesmo sobre o próprio passado de cada um dos Personagens.

Bom jogo para vocês!

Marcelo Del Debbio



Conceitos Básicos

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

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

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

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

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

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

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

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

variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

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

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

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Espada longa 35/30*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

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

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

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

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

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

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

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

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o **Sistema Daemon** utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

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

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

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

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

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

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

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma "cena". Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

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

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

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4.

O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui *Espada 50/30*, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A "armadura" que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

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

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Crowley

"Olhe a sua volta, meu jovem. Olhe para estes prédios decadentes, para estas ruas mal iluminadas e para este céu esfumaçado. Olhe para as luzes daqueles arranha-céus. Tudo isto não se fez de nada, sabe? Milhares de anos vivendo neste mundo e os homens ainda não aprenderam. É ou não é mágica?"

Entre, eu estava esperando por você... pra falar a verdade, achei que fosse mais alto.

Meu nome é Aleister Crowley.

Tire os sapatos, sente-se e fique à vontade. Nós vamos começar em breve. Deixe-me apenas esquentar este chá de *Saccharomyces*. Não repare na bagunça.

Ah... e não repare no círculo que eu estou desenhando. É só uma representação, uma maneira de te deixar mais no clima... A magia é baseada na concentração, sabe? Todos estes amuletos, desenhos e runas não passam de bobeira. Voodoo mambo jambo... Um artifício para que os fracos de concentração possam manter seu focus em alguma coisa. É o meu caso.

Está confortável? Bom...

Em primeiro lugar, vamos olhar para o mundo que você conhece. Olhar para as ruas e para os prédios que os humanos chamam de realidade. Mesmo aqui, na escuridão da noite, você pode notar as sombras que se movem no céu? As luzes vistas com o canto dos olhos e o vento passando por entre as janelas abertas daquele prédio abandonado aí em frente? Esta é a realidade que as pessoas enxergam... fria, sem graça. Prepare-se para conhecer o que está além disto...

Tome outro gole de chá...

Esta é a minha casa, meu santuário. Junto comigo, outros dois magos dividem este esconderijo. Sim, esconderijo... muitas pessoas nos matariam assim que pusessem as mãos sobre nós. As sociedades secretas... por que todos tem algum segredo?

Nossos santuários existem e estão espalhados pelo mundo. Muitos magos, muitas seitas, muitos locais como este. Igrejas, templos, cavernas forradas de cristais... Todos os locais onde ELES não podem nos alcançar.

Está preparado?

Então sente-se e respire fundo.



Está sentindo seu corpo mais leve? Bom...
Nós já vamos começar.

Não repare nestas cicatrizes, ok? Eu preciso entalhar estas runas no braço antes de abrir uma porta para o Reino dos Mortos. Dói bastante, mas não conheço outra maneira. Isto é uma coisa que você vai aprender logo logo... a magia sempre cobra a sua parte no acordo.

A primeira coisa que devemos fazer é vencer a barreira que separa a terra de Spiritum, o Reino dos Mortos. Esta barreira é mais forte ou mais fraca de acordo com o lugar onde você estiver. Lembra-se daquela casa mal-assombrada perto da sua casa quando você tinha 12 anos? Nada mais era do que um local onde a barreira permitia a passagem dos espíritos para a terra e vice-versa... Fica frio, eu explicarei sobre os espíritos mais tarde...

Os magos de Luvithy chamam isto de cruzar a barreira dos mortos. Observe como meu dedo manchado de sangue desenha esta porta no ar, permitindo-nos passar para o outro lado. Quando estivermos passando para Spiritum, nossos corpos espirituais serão formados pela mesma matéria que os espíritos são feitos... e nossos corpos ficarão aqui na Terra. Por isso a importância dos círculos... Não queremos nenhum obsessor habitando nosso corpo quando voltarmos, queremos?

Beba isto... é água benta... com mais algumas coisas dentro...

Viu... estamos inteiros. A sensação é estranha para você, não? Costuma ser da primeira vez... Você consegue ver estas cores? Sentir o peso do ar? A densidade? O barulho dos ventos etéreos? Estamos em Spiritum agora, em uma área chamada de Plano Etéreo pelos antigos e de Umbral pelos espíritas. A região que separa o mundo dos homens do mundo dos espíritos. Spiritum não passa de uma reflexão distorcida do mundo real. Uma cópia mais densa, mais carregada de sentimentos e emoções. Aqui suas intenções falam tão alto quanto suas palavras e suas emoções são tangíveis. Em breve nos afastaremos destas brumas e chegaremos ao Reino dos Mortos.

Enquanto passeamos, observe os prédios de sua cidade. Diferentes, não? Cada um deles carrega as emoções e os sentimentos de cada um de seus ocupantes. Vê aquelas sombras caminhando nas ruas? São espíritos. Mortos que continuam a viver sua vida, exatamente como na Terra.

Nunca converse com eles sem ser chamado e nunca se desvie de seu caminho. Estas são lições duras e espero que você não tenha de aprendê-las da mesma forma que eu tive...

Spiritum está dividido em 7 níveis, cada um mais adiantado e afastado da Terra que os outros. Este que estamos é chamado de primeiro nível, onde os espíritos mais agregados à Terra e aos valores mundanos vivem. É o único que conseguiremos ver hoje. Todos os outros requerem níveis de concentração que você ainda levará alguns anos para obter. A partir desses níveis etéreos mais avançados podemos alcançar os Planos Elementais e os Reinos Espirituais mais distantes, como o Sonhar e Arcádia, mas isso fica pra próxima lição.

Se nós nos afastarmos mais, chegaremos até a borda desta orbe. Quando eu digo afastar, significa espiritualmente, pois estamos viajando de uma forma diferente. Na verdade, nossos corpos estão parados aonde estávamos quando começamos; apenas nossos espíritos estão se deslocando. Neste estado, percorremos dezenas de milhares de quilômetros em segundos. Olhe para os céus... Neste momento, estamos nos aproximando do espaço... dá pra sentir a falta da gravidade? Veja as estrelas... A Lua! Em segundos, estaremos em contato com as barreiras da orbe, chamadas de Reinos do Crepúsculo. Olhe para o céu novamente... Parece uma aurora boreal, com a diferença de que esta cobre inteiramente os céus... Você consegue sentir seus pêlos arrepiados com a eletricidade estática?

As barreiras de orbe não deixam os espíritos saírem ou entrarem em uma orbe. Foram criadas por alguma força superior e existem para separar cada orbe de espíritos a uma determinada porção do espaço. Só os espíritos mais evoluídos conseguem ultrapassar esta barreira. Isto é muito bom, pois a barreira da orbe age como um separador de realidades, evitando que as orbes de Marte, Vênus e as outras criaturas e espíritos alienígenas realmente assustadores do espaço exterior entrem em contato conosco, ou mesmo ameacem a Terra. Seres com poderes enormes e uma maldade indescritível...

Você sabia que existe vida em todos os planetas do Sistema Solar? Não vida como a que nós estamos acostumados, é claro! Isso seria muito idiota de se imaginar. Vida espiritual e até mesmo material, com formas radicalmente diferentes das nossas. Júpiter possui as formas mais evoluídas, pelo que sei, enquanto os habitantes de Marte continuam destruindo nossas sondas para que não possamos ver suas cidades...

Mas, nós estamos impossibilitados de viajar até lá, pelo menos por enquanto, pois ainda estamos vivos.

Um dia, quando sua carne estiver decomposta e seu espírito for luminoso o suficiente, você poderá cruzar esta barreira e ver esses mundos por si mesmo. Por enquanto, seguiremos viagem...

Antes de voltarmos a Spiritum... eu quero te mostrar os domínios chamados de Vales Espirituais, ou semiplanos.

Você pode ver aquela ilha flutuando próxima aos raios de luz boreal das orbes? Aquele é um semiplano, criado por algum mago muito poderoso, ou anjo, demônio, sei lá... e acessível da Terra, ou de outro plano interno, através de um portal. Está vendo aquele fio de luz, que segue para a Terra? Aquele fio se prende a um portal. Daqui de Spiritum é muito perigoso tentar invadir um desses reinos, pelo fato de se ter de cruzar a barreira das orbes para chegar lá... O método mais seguro é através do próprio plano de origem, seguindo através do portal. Foi desta maneira que muitos faraós conseguiram chegar à chamada vida eterna... Mas os portais na Terra que permitem entrar em seus reinos estão enterrados pelas areias do Egito.

Daqui de Spiritum podemos chegar ao Mundo dos Sonhos e a Arcádia, mas os dois reinos também requerem condições especiais para poderem ser visitados. Na semana que vem, quando a Lua estiver cheia, poderemos tentar cruzar a barreira até Luna para entrar pelo portal que se encontra lá.

Não me olhe desse jeito! Foram vocês humanos, com toda a sua sabedoria e conhecimento que sufocaram a magia, que fecharam as portas da Terra para as fadas, forçando-as a buscar seus portais em Luna.

Veremos Arcádia, o reino das fadas, terra dos duendes e outras criaturas de contos de fadas, mas não hoje.

O Reino do Sonhar, por outro lado, só pode ser acessado por nossa mente, enquanto dormimos, mas não há problema. Deixaremos esta viagem para a segunda aula. Por enquanto, me acompanhe até aquele ponto, sim?

Está vendo, através das brumas, o plano de Arkanun? Parece com um deserto radioativo, com os céus vermelhos, as areias rosadas e as núvens roxas. Vê aquela coisa voando? É um demônio. Não se preocupe, ele não pode nos ver enquanto estivermos aqui. Nas brumas estamos a salvo.

Não iremos nos demorar demais neste plano, meu jovem, pois alguns poucos demônios podem nos ver. Demônios que se alimentam de espíritos, ou da matéria de que são feitos... Vamos voltar para o Reino das Névoas, que é mais seguro. Além de Arkanun está Infernun, um mundo ainda mais assombroso e apavorante do que este, cujos habitantes são criaturas demoníacas além de nossa compreensão. É assustador ver o que nos tornaremos, não? A Terra um dia será assim. E tudo por nossa causa.

Enquanto nos afastamos, observe aquelas duas manchas nas brumas, uma avermelhada, outra negra. Alí, ao longe...

Aquela mancha avermelhada é um portal para o Inferno. Sim, o tal Inferno de Dante, lar de Lúcifer, o portador da luz, o anjo mais bonito de todos, blá-blá-blá. Que Deus tenha piedade da sua alma se algum dia você tiver de pisar naqueles reinos. Você leu o livro? A realidade é bem pior.

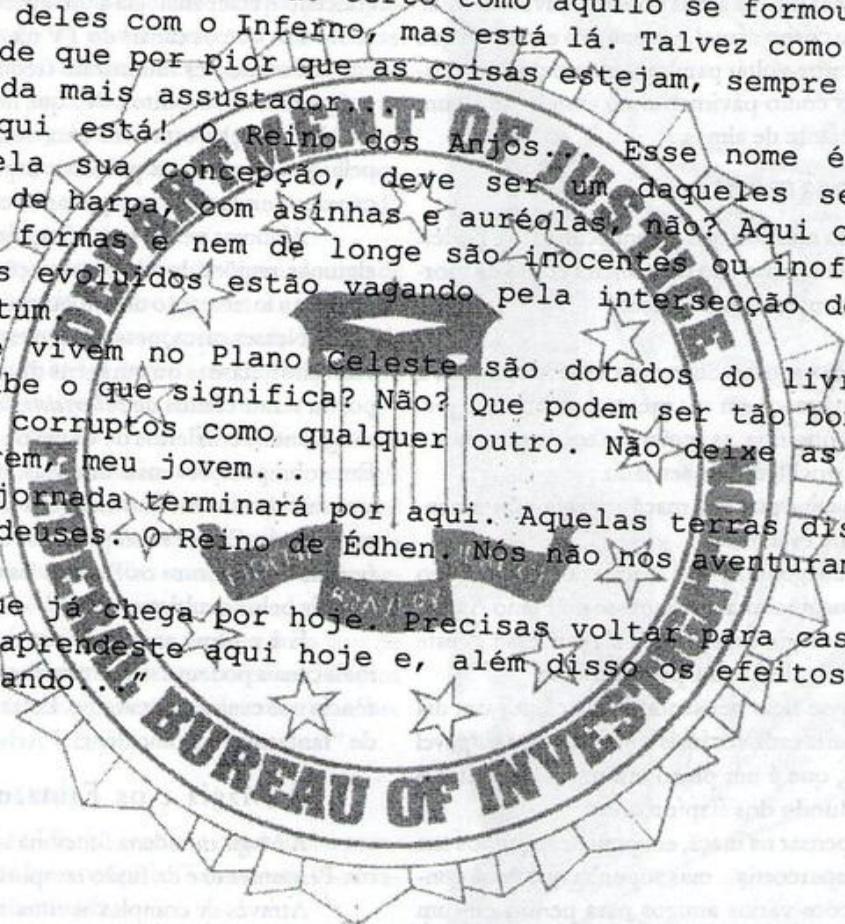
A outra mancha é a camada mais superficial dos 666 níveis do Abismo. O Abismo é a morada dos verdadeiros demônios. Lar de nossos pesadelos. Ninguém sabe ao certo como aquilo se formou, ou qual é a relação deles com o Inferno, mas está lá. Talvez como um lembrete para nós de que por pior que as coisas estejam, sempre existirá um lugar ainda mais assustador...

Ah, aqui está! O Reino dos Anjos. Esse nome é engraçado. Anjos. Pela sua concepção, deve ser um daqueles seres alados tocadores de harpa, com asinhas e auréolas, não? Aqui os anjos vêm em várias formas e nem de longe são inocentes ou inofensivos. Os anjos mais evoluídos estão vagando pela intersecção de Paradisia com Spiritum.

Os que vivem no Plano Celeste são dotados do livre arbítrio também. Sabe o que significa? Não? Que podem ser tão bons ou maus, nobres ou corruptos como qualquer outro. Não deixe as aparências te enganarem, meu jovem...

Nossa jornada terminará por aqui. Aquelas terras distantes são terras de deuses. O Reino de Édhen. Nós não nos aventuramos por lá.

Acho que já chega por hoje. Precisas voltar para casa e ponderar o que aprendeste aqui hoje e, além disso os efeitos do chá já estão passando..."



Conter P. Crowley

O Reino dos Mortos

Esta é sua segunda lição sobre os Reinos Espirituais. Começaremos a aula de hoje com uma breve explicação sobre o que vem a ser o conceito de forma-pensamento, sua aplicação e sua relação com o Plano Astral, Físico e Espiritual.

Estas noções básicas um dia ainda poderão salvar sua vida, pois uma vez fora de seu corpo carnal, a mente e o espírito é que fazem toda a diferença entre voltar para casa inteiro de uma missão e terminar seus dias como pavimento no castelo de algum anjo ou demônio negociante de almas.

Forma-Pensamento

Certa vez um sábio afirmou que o conhecimento é poder. Ele estava coberto de razão, mas não da maneira como os mortais imaginam. Começaremos com o básico:

Imagine uma maçã.

Imagine uma deliciosa maçã. Sinta com a sua imaginação a textura lisa da casca desta maçã em sua mente... o cheiro, o gosto... imagine a polpa branquinha, as sementes em seu interior e os pedaços de casca avermelhados ao seu lado.

Concentre-se. Imagine que esta maçã esteja imediatamente à sua frente, bem sobre esta mesa...

Por uma fração de segundos, uma maçã exatamente como a que você acabou de imaginar materializou-se no Plano Astral, exatamente no ponto onde você queria que ela estivesse. A este ato simples damos o nome de **forma-pensamento**.

Se você conseguisse ficar pensando na maçã por um dia inteiro, essa "forma" estaria cada vez mais e mais densa e palpável dentro do Plano Astral, que é um plano intermediário entre o Mundo de Carne e o Mundo dos Espíritos.

Se você parar de pensar na maçã, em poucos segundos sua forma-pensamento desapareceria... mas suponha que você consiga reunir um grupo com vários amigos para pensar em um objeto durante várias horas... vários dias até. O que aconteceria?

Se eles pensassem com muita força de vontade, é possível que o objeto formado pelo pensamento de todas essas pessoas continuasse existindo no Plano Astral durante algum tempo, mesmo quando todos parassem de pensar no objeto.

Agora basta pensar em todas as religiões antigas e novas, em todas as crenças e idéias geradas durante milênios.

Este "poder da imaginação", que todos os seres vivos possuem, é o que permite aos deuses, anjos e demônios existirem. Eles obtêm seus poderes da crença e dos pensamentos das pessoas. Quando muitas pessoas passam muito tempo pensando em alguma coisa, podem surgir entidades, objetos e locais provenientes dessas formas-pensamento.

E é esta mesma imaginação que, com as chaves e fetiches certos, pode trazer as formas-pensamento do Plano Astral para o Plano Físico. Magia!

Freqüências Vibratórias

Este é um nome pomposo que define a densidade dos corpos e espíritos. A maneira mais simples de se entender este conceito é fazer analogia a um aparelho de televisão ou rádio.

Por que os canais de TV não se misturam?

Porque eles sintonizam freqüências diferentes. O mesmo ocorre entre os espíritos. Por que nós não enxergamos os espíritos? Porque eles estão em uma outra freqüência! Esta é a razão pela qual mesmo os próprios espíritos muitas vezes não são capazes de enxergar seus próprios colegas.

Algumas vezes, essas freqüências podem se sobrepor em algumas regiões, locais ou situações e, nesses pontos, podem ocorrer a intersecção de um ou mais planos vibratórios.

Nesses casos, pessoas que estejam na Terra podem observar vultos, flashes ou miragens durante curtos períodos de tempo, ou sentir efeitos de *poltergeists*, fenômenos físicos como mesas girantes, tabuleiros de Ouija ou copos que se movimentam. Em sobreposições mais intensas, os vultos se tornam imagens translúcidas ou mesmo imagens perfeitas de pessoas, objetos ou animais. Certas sobreposições são tão intensas que formam pontos físicos entre os Planos. Esses pontos são chamados de portais pelos ocultistas.

É a mesma analogia com a televisão. Às vezes, dois ou mais canais podem estar se misturando, o que causa uma interferência nos canais do aparelho. Estas interferências são chamadas de "fantasmas". Coincidência? Acho que não...

A Magia e os Fantasmas

A Magia mundana funciona através da canalização da Forma-Pensamento e da fusão temporária dos planos de existência.

Através de complexos rituais (os rituais são sempre complicados e intrincados, mas existe uma razão para isso, que mais tarde eu explicarei), os magos conseguem doutrinar suas mentes para imaginar o efeito que desejam ao mesmo tempo em que dobram a realidade para que o Plano Astral e o Plano Físico sejam um só. Nesse preciso momento, o pensamento e a vontade do mago rasgam o véu entre as realidades e seu objeto de desejo materializa-se na forma da magia.

Os fantasmas e outros habitantes dos Reinos Espirituais, por sua vez, utilizam-se do Plano Astral para moldarem seus corpos, seus objetos e suas magias também. E muitos deles dominaram a arte de atravessar as barreiras que separam o Reino dos Mortos da Terra e dos outros Planos de Existência, utilizando-se disto para criarem corpos nesses locais.

O Plano Astral funciona como um véu que pertence simultaneamente aos dois planos, o Físico e o Espiritual, e é através dele que todos os efeitos místicos são realizados.

O Plano Astral

O Plano Astral também é chamado pelos ocultistas de Borda, Planos Tocantes, Véu ou Manto. É o Plano que está situado entre todos os Planos, sejam eles espirituais, carnis ou imaginários.

É no Plano Astral que as idéias são formadas, transmitidas e armazenadas. Dizem que o Plano Astral é formado inteiramente de forma-pensamento em sua versão mais primitiva e pura, e que dele podem ser extraídos os materiais para a formação de objetos e conceitos mais complexos, através da imaginação.

Muitas vezes, pensamentos, idéias, sentimentos ou emoções permanecem em um local durante muito tempo, principalmente quando foram emoções muito fortes ou duradouras. Essas concentrações de energia chamam-se **egrégoras** e são muito utilizadas pelos magos para canalizar seus rituais. Exemplos de locais onde existem grandes egrégoras incluem prisões, campos de concentração, campos de futebol, motéis, igrejas, templos religiosos, orfanatos, locais onde ocorreram assassinatos, incêndios ou outras tragédias, entre outros.

Nesses locais, o mago pode canalizar determinado tipo de energia para suas magias, relacionado ao tipo de ritual que está pretendendo fazer. Essa energia pode ser retirada do Plano Astral e armazenada em determinados cristais ou gemas, para uso posterior. Estas gemas são chamadas de **amuletos**.

Outros locais onde a energia mística é muito forte são os nodos ou nodes, que são a intersecção das linhas de energia naturais da Roda dos Mundos na Terra. Chamadas pelos antigos de "Veias do Dragão", as Linhas de Ley são campos de energia astral que percorrem a Terra em direções mais ou menos conhecidas. Nos cruzamentos dessas linhas energéticas estão locais onde o fluxo de energia astral é mais intenso, facilitando o uso de rituais e feitiços. Não é de se estranhar que todos os templos primitivos e círculos de pedras antigos estavam localizados sobre tais cruzamentos.

O Plano Espiritual

Spiritum, o Reino dos Mortos, como é chamado, é composto de sete níveis de densidade, no qual a Terra estaria localizada aproximadamente no terceiro nível.

Quanto mais alto o nível de densidade, mais leve e fluídico os corpos e espíritos se tornam. Quanto mais baixo o nível, mais denso e pesado são os espíritos que vivem nestes planos. É importante salientar que esses planos estão dispostos de uma maneira impossível de se descrever fisicamente. O mais próximo que nossas palavras humanas permitem descrever é que os planos estão "sobrepostos", ou seja, uns sobre os outros, coexistindo todos ao mesmo tempo e no mesmo local, apenas em faixas vibratórias diferentes e separadas.

O deslocamento entre os Planos é feito através de rituais de passagem, cada vez mais difíceis e complexos. A Terra está localizada no terceiro nível do diagrama, enquanto o Sonhar, Arcádia e os Vales Espirituais estão localizados no quarto nível. Paradísia está na faixa vibratória do quinto e sexto nível e o Édhen está localizado no sétimo e mais puro nível espiritual. Na outra ponta da balança está o Plano de Arkanun no segundo nível, o



Inferno (narrado por Dante) e Infernun, o Reino Demoníaco, no primeiro nível. Tenebras, o Mundo dos Pesadelos já foi praticamente apagado da existência.

O Plano Espiritual não possui uma forma que seja facilmente descritível, mas assemelha-se ao interior de uma nuvem visto da janela de um avião, ou de um campo coberto por neblinas e brumas espessas. Tudo aparece em tons de cinza e as cores são vistas como diluídas (pelo menos, para os mortais). É necessário utilizar-se de sentidos especiais ou de magias e feitiços para encontrar a localização exata do ponto onde o feiticeiro deseja retornar a seu plano de origem.

Também não existe norte, sul, leste, oeste, cima ou baixo. Os pontos cardeais não fazem sentido e mapas "normais" são completamente inúteis, pois as brumas espirituais não deixam marcas ou trilhas que possam ser seguidas. Algumas poucas existem, como o Caminho de Santiago, a Muralha da China e o Expresso do Oriente, mas são raros e afastados das grandes rotas que os magos ocidentais costumam utilizar.

É difícil de se movimentar ou mesmo de se guiar dentro dos Reinos Espirituais e muitas vezes apenas um passo nestes locais equivalem a quilômetros percorridos no Plano Físico. Os magos utilizam-se do Caminho de Spiritum e de sua força de vontade para movimentar-se efetivamente nas brumas.

Vales Espirituais

Vales espirituais são pequenos reinos formados pela forma-pensamento de uma entidade, criatura ou grupo de criaturas, geralmente muito poderosas ou com uma força de vontade fora do normal (e quando eu digo fora do normal, quero dizer fora do normal para um anjo ou um demônio!).

Descrever um vale espiritual não faz muito sentido, pois ele pode possuir qualquer forma que seu criador desejar. Apesar do nome, vales podem ter qualquer tamanho imaginável. Existem vales pouco maiores do que quadras de basquete até verdadeiras reproduções de selvas sul-americanas.

Os vales também podem ser criados por histeria coletiva, fanatismo ou mesmo por sucesso de público de algum escritor ou cineasta. Bons exemplos destes vales espirituais modernos incluem a Terra Média, uma área que foi anexada a Arcádia durante a década de cinquenta, o Vale de Hogwarth, criada em meados da década de noventa e a cidade de Miskatonic, criada pelos seguidores de H.P. Lovecraft.

Muitos sábios se perguntam se estes vales espirituais foram criados pelo pensamento dos leitores fanáticos ou se eles já existiam antes e foram trazidos para os leitores por mentes que entraram em contato com estes vales. A Terra Média é um bom exemplo, pois muitas das entidades que a habitam (elfos, anões e halfings) já existiam há milhares de anos, muito antes de serem trazidas ao conhecimento dos leitores na Terra por Tolkien.

O acesso a estes vales espirituais é feito através de portais, que podem ou não serem protegidos e vigiados. Novamente, existem exemplos infinitos de ambos os casos. Existem vales que estão sempre abertos para visitantes, vales que estão fechados e trancados (com Deus-sabe-o-quê dentro) e vales que abrem e fecham seus portais de acordo com as estrelas.

O Sonhar

O Reino dos Sonhos é formado pela forma-pensamento inconsciente das pessoas. É um reino construído durante o sono por todos os seres vivos de todos os planos, durante toda a eternidade. Nele habitam todos os tipos de entidades imaginárias, criadas pelas fantasias, medos e ansiedades de centenas de milhares de encarnações.

O Sonhar possui quatro governantes: **Hypnos**, senhor dos sonhos, criado na distante Grécia quatro mil anos atrás, é o responsável pelo equilíbrio e pela manutenção das Leis no Reino dos Sonhos. Seus três filhos, **Morpheus**, **Phantasus** e **Proebetus** cuidam, respectivamente, das regiões do Sonhar ligadas à Terra, Paradísia e Arkanun.

O Sonhar funciona como um enorme e organizado vale espiritual, subdividido em infinitos reinos menores, chamadas Ilhas do Sonhar, cujos dominantes prestam reverência ao monarca no qual seu reino está incrustado, em uma relação muito semelhante à vassalagem que existia na Terra durante a Idade Média. Apesar desta organização, existem diversas ilhas independentes, mantidas por lordes poderosos o suficiente para se proclamarem senhores de seu reino.

O Sonhar pode ser acessado através de rituais que envolvam o sono e o ato de sonhar. A jornada até o Reino dos Sonhos por outras maneiras é bastante complicada, pois o Sonhar é considerado um reino imaginário, onde corpos físicos e espirituais podem coexistir (mas, ao mesmo tempo, estão sujeitos às leis dos lordes da região onde estiverem, o que pode ser demasiadamente perigoso).

É importante notar que muitos sábios não fazem distinção entre o Sonhar e os vales espirituais, alegando que os reinos de Hypnos não passam de um conjunto enorme de vales reunidos e organizados.

Semiplanos Físicos

Existe uma sutil diferença entre os vales espirituais e os semiplanos, que tentarei explicar a seguir:

Um vale espiritual faz fronteira apenas com as Brumas e é considerado parte de Spiritum. É habitado por espíritos e suas criações. Faz parte de Spiritum. Um semiplano é uma terra física, criada por um ser físico. Um semiplano está SEMPRE separado de um reino espiritual pelo Véu ou Plano Astral e eles nunca se misturam, por motivo algum.

Um espírito que penetre em um semiplano continua sendo um espírito intangível e invisível (na maioria das vezes) enquanto uma entidade física nunca conseguiria entrar em um vale espiritual. Podemos comparar os semiplanos como "bolhas de Realidade", ligadas a seus planos de origem.

Um exemplo disto são as bolsas mágicas e rituais de Metamagia que criam espaços em outras dimensões. Estes semiplanos só podem ser acessados por um portal (o ritual ou a bolsa mágica) e são impermeáveis e invisíveis aos habitantes dos Reinos Espirituais.

Qualquer entidade espiritual que deseje entrar em um plano físico precisa de um simulacro.

Simulacros

Os viajantes interplanares possuem um grande problema quando realizam suas jornadas, que é a falta de um corpo físico no local que desejam estar. Para viajar entre os planos físicos, existem duas maneiras conhecidas:

Portais, onde o viajante atravessa fisicamente de um plano ao outro, levando consigo seu corpo verdadeiro, e **Simulacros**, onde o viajante abandona seu corpo verdadeiro e move através de Spiritum com seu espírito, formando um simulacro idêntico ao seu corpo verdadeiro no Plano que deseja visitar.

Qual a diferença?

Quando se atravessa um portal, corre-se riscos muito grandes, pois a destruição de seu corpo verdadeiro causa a morte do viajante. Mas existem muitos semiplanos que só podem ser acessados desta maneira.

Quando se passa através dos planos utilizando simulacros, o viajante abandona seu corpo original em seu plano original em um estado semelhante ao coma (o corpo fica desprotegido, vulnerável a ataques ou problemas que possam ocorrer). Além disso, se não for corretamente protegido, pode ser possuído por espectros e obsessores. Um terceiro problema é que boa parte dos itens mágicos, amuletos, armaduras e armas mágicas não funcionam em simulacros. Outra desvantagem dos simulacros é que eles nem sempre são tão poderosos quanto os corpos originais, dependendo de diversas condições para existirem.

Muitos demônios, anjos e certas entidades extremamente poderosas (como os deuses de Tenebras) não podem entrar em determinados planos, precisando de simulacros para interagir com os habitantes daqueles mundos. Satan, Bhaal e Belial são conhecidos por utilizarem-se de simulacros quando precisam visitar seus adoradores na Terra.

A maior vantagem do simulacro em relação a estar presente com seu próprio corpo é que se por alguma razão seu simulacro for destruído, sua alma pode retornar ao corpo de origem (embora não deixe de ser uma experiência traumatizante).

Cada uma destas técnicas possui vantagens e desvantagens específicas que devem ser medidas pelo viajante antes de iniciar uma jornada.

As Reencarnações

Por causa do próprio mecanismo da evolução, chamado pelos estudiosos de Roda dos Mundos, os planos espirituais mantêm seus níveis relativamente estáveis, enquanto a entropia faz com que os planos físicos percam suas energias cada vez mais (para efeito destas anotações, consideraremos que os planos físicos são: Paradísia, Terra, Arkanun, Inferno e Infernun, bem como todos os semiplanos criados por entidades pertencentes a estes planos).

Para que os espíritos continuem sua jornada de evolução, é necessário que passem para a próxima etapa de aprendizado, reencarnando em novos corpos e vivendo novas experiências para corrigir os erros do passado ou pagar pelos crimes cometidos contra as leis.

Desta maneira, legiões de espíritos encarnam e desencarnam todos os dias em todos os planos, sendo encaminhados para diversas regiões e vales espirituais, de acordo com sua religião, costumes e, principalmente, com o que eles mesmos acreditam que vá acontecer quando morrerem.

É complicado estabelecer regras para as reencarnações, pois os chamados **engenheiros de reencarnações** são entidades tão poderosas e distantes que não conseguimos detectar nenhum padrão que funcione 100% das vezes... aliás, um de meus colegas costumava dizer que o segredo da nossa existência é justamente desvendar esta charada e pegar o prêmio...

E, claro, existem as exceções... aliás, existem tantas exceções que muitas das regras não fazem sentido. Anjos e demônios, por exemplo. Muitos deles vivem milênios, outros vivem centenas de anos e alguns demônios menores não conseguem viver mais do que poucas décadas. Temos também os vampiros, humanos que abdicam da Roda dos Mundos para passar a eternidade no mesmo casulo humano, e os imortais, que são humanos também, mas escolheram não morrer... outros passam a eternidade como espíritos, morando em vales espirituais e escolhendo não reencarnar.

Também existem os híbridos entre os planos físicos, mas mesmo para eles, cada caso deve ser estudado separadamente. Por exemplo, temos os Nephalins, filhos dos anjos da Cidade de Prata e dos humanos. Uma vez nascidos na Terra, eles são presos por uma maldição imposta pelo Demiurge e continuam reencarnando na Terra mas, a partir de determinada idade, passam a se lembrar de suas encarnações anteriores. Já os híbridos entre os olímpianos e os humanos apresentam características de semideuses, como beleza, força ou sabedoria elevada. Os faraós, híbridos entre os habitantes da Cidade de Rá e os humanos são extremamente raros mas, além de imortais, possuem diversos poderes místicos como leitura de mentes, voz de comando e controle de multidões. Os híbridos de outras raças de anjos também existem, mas são tão raros que nem valem a pena ser citados para estudos.

E temos os elfos, fadas, elementares e outras criaturas, proibidas de habitar o mundo moderno pelas regras da ciência, embora atualmente o mundo tenha sido contemplado com diversos movimentos místicos, principalmente entre as Wiccas e as Sociedades Secretas, com o intuito de mobilizar as mentes adormecidas e aprisionadas das massas para que pensem novamente nos antigos deuses. Estes seres vivem em Arcádía, mas eventualmente acabam aparecendo na Terra através de portais ou magias que deram errado.

Extraído das anotações do dr. Anatoli Veermali,
Pontífice do Sagrado Templo de Poseidon
Los Angeles, Setembro de 1992

Criação de Personagens

O Começo

Antes de mais nada, um aviso que talvez vá deixá-lo chocado: seu Personagem não existe!

Ele é fictício, irreal, inexistente. Tão destituído de substância quanto Indiana Jones, o Homem-Aranha ou o capitão Kirk. Mesmo que seja baseado em uma pessoa real, ele não passa de uma cópia imaginária.

E já que o Personagem não existe, você tem o direito de fazer com ele o que desejar. Ele é sua criação, não tem inteligência ou personalidade próprias. Cabe a você, como criador, dar-lhe essas características. Quanto mais complexo, quanto mais parecido com uma pessoa de verdade, melhor será seu Personagem — e pessoas de verdade são muito, MUITO complicadas. Eu sei disso, passei a vida sendo uma delas e ainda não as compreendo bem!

Alguns Personagens conseguem ser tão convincentes que milhares de pessoas acreditam firmemente em sua existência, como ocorre com Sherlock Holmes. Talvez você não seja capaz de algo tão prodigioso, mas tente. Quanto mais semelhante a uma pessoa real, melhor seu Personagem será.

SPIRITUM ainda traz um pequeno complicador, pois mesmo dentro deste livro nem todos os tipos de Personagens são criados da mesma forma. Humanos com poderes mediúnicos possuem uma história de vida muito diferente de um espectro que veio à Terra com uma missão a cumprir.

Você sabe, o Personagem, não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito como “*Hasta la vista, baby!*”! Quando joga RPG, você entra na pele de outra pessoa. Faz o que ela faria, age como ela agiria e, principalmente, LEMBRA-SE do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que VOCÊ sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem não conhece toda a verdade; ele apenas ouviu rumores incertos ou presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, sabe muito mais sobre o mundo de SPIRITUM (porque leu aqui ou em algum lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não excedê-las. O Personagem sabe que existem anjos, demônios e vampiros entre nós, mas não sabe (pelo menos ainda não) que alguns deles se fazem passar por pessoas da Terra, ocupando cargos nas instituições mortais! VOCÊ pode saber disso, mas o Personagem não. Afinal, ele não leu este livro!

Portanto, para um bom jogo, às vezes você precisa fingir que não sabe de alguma coisa. Precisa organizar as memórias de seu Personagem, resolver o que ele conhece e o que não conhece. Não é tarefa fácil — é sempre duro abrir mão de uma vantagem em qualquer tipo de jogo, e em SPIRITUM, o conhecimento é uma GRAN-

DE vantagem. O Mestre tem liberdade para proibir um Jogador de usar um conhecimento que o Personagem não possui (“você NÃO SABE nada sobre isso!”), ou exigir uma jogada de dados.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais que seus Personagens. Para isso basta mudar o que está no livro. Sim, ele PODE fazer isso! Jogadores que confiarem demais nas informações que leram aqui podem se arrepender mais tarde.

1. Determine seu Passado

Imagine tudo que aconteceu com seu Personagem até tempos recentes. Escolha seu nome, idade e local de nascimento. Pense em como eram seus pais, como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, quais suas experiências marcantes na infância e adolescência, seu objetivo na vida.

Mais importante que isso: determine COMO o Personagem chegou até onde ele está agora. Por quais eventos importantes ele teve de passar e como ele se comportou diante deles.

Vamos estudar um pequeno grupo heterogêneo, para que vocês possam avaliar como os Personagens são construídos:

Milena era uma estudante de medicina em São Paulo. Sua família de médicos aprovava sua escolha e incentivava cada vez mais seus estudos. O único problema que possuía eram suas fortes dores de estômago e falta de ar que freqüentemente a assombravam. Crises gravíssimas que chegavam a durar dias sem que ninguém conseguisse encontrar uma causa.

Certo dia, Milena conversou a respeito disto com um namorado, que sugeriu levá-la a uma sessão nos estudiosos do Umbral, um grupo no qual fazia parte. Examinada por uma oráculo, Milena descobriu que em sua encarnação anterior ela e seu namorado haviam sido ladrões de tumba no Egito, em 1921 e que Milena (Samantha, naquela ocasião) havia morrido vítima de envenenamento em uma armadilha numa das pirâmides que tentaram saquear. Esta era a explicação para suas constantes dores e falta de ar. Seu namorado havia sido Pierre Crimson, marido de Samantha.

Ele e os outros dois membros da equipe haviam sido vítimas de uma maldição e que só estariam livres dela quando retornassem o Ankh dourado que roubaram para o sarcófago de Hansunatép.

Os outros dois jogadores do grupo possuem Personagens com a seguinte descrição:

Theodore nunca reencarnou. Após sua morte em 1932, vagou por Spiritum e pelo Umbral até ser recolhido por um vale espiritual em 1961, onde tem estado desde então. Samuel reencarnou como filho de feiticeiros Asima em 1950, para resolver diversos problemas de encarnações mais antigas (das quais ainda não sabemos se Milena e Felipe fazem parte!) e trabalha em Salvador como pai-de-santo, especializado em portais e conjurações.

O Mestre determinou que a c ampanha começará com estes três Jogadores e que sua primeira missão será justamente localizar e convencer Theodore a ajudá-los. Nossa aventura está apenas começando...

2. Escolha sua Profissão

SPIRITUM lida principalmente com humanos e, como humanos de um jogo de RPG, podemos escolher tantas atividades profissionais quanto aquelas que existem no mundo real. Talvez mais.

A escolha de uma profissão não é obrigatória. Com permissão do Mestre, você pode ter outras fontes de renda (mesada do pai, aluguel de imóveis, riqueza da família...). Mas, se o seu Personagem trabalha, você precisa escolher sua atividade. Você precisa ter no mínimo 30% em uma ou mais perícias para ser um profissional naquela área.

Fantasmas, espectros e obsessores não possuem necessariamente uma profissão, embora existam agentes espirituais que atuam como “anjos-da-guarda” e possuem perícias como medicina, engenharia ou agricultura entre outros, para auxiliar (ou atralhar) a vida das outras pessoas. Espíritos também mantêm recordações de perícias que possuíam em suas vidas passadas.

Milena é uma médium. Como profissão, escolheu a medicina, mas ainda não se formou (possuindo cerca de 40% na perícia Medicina). além disso, foi campeã de natação e ginástica olímpica no ginásio e seus hobbies incluem escalada e surf, além de jogar RPG com os amigos.

*Felipe, seu namorado, nasceu em uma família muito pobre e sofreu quase todo tipo de problema: da morte de seus pais à vida nas ruas, com diversas passagens pela Febem. Numa destas passagens foi recrutado por um agente dos **estudiosos do Umbral** por causa de seus dons mediúnicos. Estes agentes explicaram a ele de sua vida passada (na qual também havia sido um ladrão) e que estaria condenado a se tornar um ladrão pela eternidade, a menos que resolvesse seus problemas. A partir daí, Felipe passou a estudar e a trabalhar com os estudiosos, e até conseguiu passar por um dos vestibulares mais concorridos do país. Certamente NÃO foi uma coincidência ter encontrado sua antiga esposa na faculdade.*

Samuel nasceu em uma casa de favela, filho de pais de santo e bisneto de escravos. Quando tinha doze anos de idade, viu (e ajudou) seu primeiro espírito. A partir desta data, passou a trabalhar com terreiros, ajudando pessoas. Descobriu que tinha talento para conjurar portais e viajar através das dimensões e se tornou um viajante de Spiritum.

3. Enriqueça sua História

Até aqui temos apenas pessoas comuns, que poderia até mesmo existir no mundo real. Mas o Personagem não é uma pessoa comum; é alguém que sabe, alguém que conhece parte da realidade — e luta contra ela! Você terá que decidir como o Personagem entrou em contato com a verdade sobre os mundo sobranatural.

Em nossos RPGs, gostamos de incluir um pequeno questionário que deve ser respondido pelos Jogadores, com o objetivo de descrever melhor seu Personagem e construir um histórico mais rico e cheio de detalhes, que poderão ser usados mais tarde para enriquecer ainda mais a campanha. Detalhes como família, classe social, histórico da infância e adolescência, fatos curiosos, manias e ideais podem (e devem) afetar a personalidade do aventureiro.

Fantasmas, espíritos e outros tipos de assombração também precisam responder a algumas perguntas sobre como morreram, que impressões tiveram de Spiritum ou do Umbral, o que fizeram nos primeiros meses como desencarnado etc...



Perguntas

Válido para esta encarnação, mas recomendamos que Jogadores e Mestres resolvem pequenas pontas em encarnações passadas, que serão resolvidas durante a campanha. Irmãos, amigos e colegas nunca estão com seu Personagem por acaso. Invista algum tempo neles, pois no futuro estas ligações vão render ótimas aventuras.

Família

1. Onde seu Personagem nasceu e cresceu?
2. Quem eram seus pais? Como se chamam?
3. Ele tinha irmãos? Quantos? No que trabalham?
4. Qual a relação dele com sua família?
5. Descreva em poucas palavras a infância de seu Personagem.
6. Como foi a escola/faculdade de seu Personagem?

Profissão

1. Por que ele escolheu esta profissão?
2. Como foi sua trajetória desde o início até chegar onde está?
3. Ele possui inimigos/concorrentes dentro de sua profissão?
4. Se sim, quais? Por quê?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
4. Ele tem medo de alguma coisa?
5. Ele tem alguma mania, tique ou característica pessoal?

Gostos e preferências

1. Como ele passa o tempo quando não está em missão?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele usa algum outro tipo de equipamento único?
4. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
5. Que tipo de companhia ele prefere? E que tipo de amante?
6. Ele tem amigos? Eles sabem o que seu Personagem faz?

Ambiente

1. Em qual distrito/cidade ele mora, e como é este lugar?
2. Como é a casa/apartamento/alojamento do Personagem?
3. Por que ele escolheu este local para morar?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária quando não está em missão?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física mais distintiva ou mais facilmente notada?

Ambições

1. Que tipo de ambições seu Personagem possui?
2. Ele tem algum objetivo maior?
3. O que fará quando conseguir alcançar este objetivo?
4. E se falhar?

Equipe

1. Como ele entrou em contato com sua equipe?
2. Como se relaciona com seus colegas de equipe?
3. Como seus colegas se relacionam com ele?
4. Qual o objetivo da equipe a médio prazo? E a longo prazo?
5. Ele tem alguém que considera um mentor?

A oráculo que atua como uma das mentoras de Felipe conseguiu algumas informações sobre onde poderiam estar reencarnados os outros integrantes do grupo original amaldiçoado.

Através de rituais, ela conseguiu o endereço de Samuel em Salvador. O contato com ele seria feito durante as férias escolares do final de ano, afinal de contas, a família de Milena nunca acreditaria nessa história "absurda".

4. Determenc os Atributos

Você tem 100 pontos para distribuir entre os oito atributos básicos do Personagem, mais 1 ponto por nível (ou para cada dez anos como espírito). Nesta etapa inicial, o valor máximo para um atributo é 18 e o mínimo é 5 para Personagens humanos.

Importante: existem duas versões dos atributos "físicos". Um deles é o próprio atributo físico (responsável pelas ações físicas de seu Personagem, que são FR, CON, AGI e DEX) e outro é a representação destes atributos no reino espiritual. A força física nada vale no Reino dos Espíritos.

Personagens fantasmas, aparições, espectros, obsessores e habitantes do Sonhar e de Spiritum criam seus atributos físicos normalmente. Eles são válidos no Reino Espiritual, mas NÃO funcionam na Terra e em reinos físicos. Quando estas criaturas precisam de um simulacro, utilizam rituais especiais para definir os atributos físicos deles OU quando possuem algum corpo, utilizam-se dos atributos físicos destes.

Por outro lado, humanos que estão viajando em Spiritum utilizam alguns atributos mentais como seus equivalentes físicos em Spiritum. A conversão é a seguinte:

WILL funciona como FR e CON,
INT funciona como DEX e
PER funciona como AGI.

Estes são os Atributos de Samuel:

Atributo	Valor Físico	Teste	Valor Spiritum	Teste
Constituição	10	40%	15	60%
Força	11	44%	15	60%
Destreza	12	48%	13	52%
Agilidade	10	40%	16	64%
Inteligência	13	52%		
Força de Vontade	15	60%		
Carisma	14	56%		
Percepção	16	64%		
Total	101			

Mais tarde, quando o Personagem avança de nível, ele pode usar os pontos de atributo extras para ultrapassar a marca de 18. Os números de Teste são iguais a quatro vezes o valor do atributo, dados em porcentagem (%).

Detalhes sobre atributos e o que seus valores representam podem ser encontrados no capítulo de atributos.

5. Pontos de Aprimoramento e KITS

Você tem cinco pontos para gastar em aprimoramentos. Como deve ter notado, a história do Personagem já define alguns deles. Na maioria dos casos é mais fácil usar o processo inverso, escolhendo primeiro os aprimoramentos e só então usá-los para delinear a história.

Aprimoramentos podem fazer parte de um kit de Personagem. Kits são (como o próprio nome diz) conjuntos de características que definem uma profissão. Desta forma, o Personagem gasta uma quantidade de pontos de aprimoramento e perícia iniciais e já começa o jogo com alguns privilégios e características (e também limitações) de sua profissão.

A escolha de kits não é obrigatória e o Mestre pode montar outros kits, se desejar, ou modificar os já existentes. Eles devem ser encarados como sugestões e evidentemente podem sofrer mudanças (embora ambos sejam militares, kits de pára-quedistas e mergulhadores são MUITO diferentes!).

Você pode também utilizar-se dos aprimoramentos de outros jogos da linha DAEMON (TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, etc.), pois todos eles estão balanceados. Isso pode dar origem a Personagens muito interessantes (um agente do FBI que utilize a máquina do governo para investigações que envolvam o sobrenatural, por exemplo).

*A Jogadora que controla Milena escolheu o kit **médium**, que traz algumas características e poderes deste tipo de Personagem. Felipe é um **estudioso do Umbral** e Samuel um **asima** (um kit do livro TREVAS) e também um **viajante espiritual**.*

6. Pontos de Perícias

Aqui você deve decidir o que seu Personagem sabe fazer. Perícias são compradas com pontos de perícia, ao custo de um ponto para cada ponto percentual.

A quantidade de pontos depende da Inteligência, idade e nível (quanto mais uma pessoa viveu, mais coisas ela conhece). Não adianta escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos; você deve justificar a idade de seu Personagem perante o Mestre, de acordo com sua história. Espíritos recebem pontos não pelo nível, mas pela quantidade de tempo que passaram estudando.

A fórmula para isto é bem simples:

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

Até um máximo de 500 pontos (recomendado).

Atenção: alguns aprimoramentos podem modificar a Inteligência e isso vai afetar a quantidade de pontos de perícia. Calcule os pontos DEPOIS de fazer ajustes nos atributos.

Milena tem 20 anos e INT 15, o que lhe confere 275 Pontos de Perícia (200+75). A Jogadora de Milena decidiu gastar os pontos da seguinte forma:

Perícia	Valor Inicial	Gasto	Total
Armadilhas	16 (INT)	20	36
Facas	12/12 (DEX)	20/30	32/42
Bastões	12/12 (DEX)	20/20	32/32
Medicina	0	40	40
Arrombamento	12 (DEX)	10	22
Ocultismo	0	30	30
Vampirismo	0	10	20
Intimidação	10 (WILL)	10	20
Natação	11 (AGI)	30	31
Surf	11 (AGI)	25	36
Condução	11 (AGI)	10	21

Note que o exemplo acima é coerente com a história do Personagem. Não há armas de fogo, nem manobras militares avançadas, apenas conhecimentos mundanos que praticamente qualquer um pode ter. As perícias Ocultismo e Vampirismo tem valores relativamente baixos e foram explicados pela Jogadora de Milena como "*decorrentes do contato com os estudiosos do Umbral*".

7. Pontos de Vida

Some seus valores de Força e Constituição e depois divida o resultado por 2, arredondando para cima. Junte a esse total um ponto por nível e terá seus Pontos de Vida. Se o Personagem tem algum aprimoramento que acrescenta Pontos de Vida, acrescente também.

Samuel possui FR 13 e CON 14, e está no primeiro nível, o que lhe confere um total de 15 Pontos de Vida. Além disso, possui Pontos Heróicos 3, o que lhe garante mais 3 Pontos Heróicos. Sua Ficha ficará assim:

$$15 \text{ PV} + 3 \text{ PH}$$

8. Índice de Proteção

O Índice de Proteção depende do tipo de proteção que o Personagem possui. Muitos aventureiros utilizam-se de coletes à prova de balas (IP 6 a 12 contra dano balístico) mas eles NÃO o protegem de quedas, gases tóxicos ou fogo; para isso existem roupas protetoras específicas. O Mestre deve usar o bom senso quando estiver aplicando o IP em determinada situação.

Jeff não utiliza nenhum tipo de proteção normalmente, mas usa um colete à prova de balas (IP 8) quando necessário.

9. Escolha Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, aprimoramentos e perícias. **A suprema regra do bom senso deve ser seguida:** nada de metralhadoras para jornalistas, espadas para engenheiros ou coletes à prova de bala para arqueólogos. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

10. Toques Finais

Está tudo praticamente acabado!

Seu Personagem já deve estar pronto para jogar. Falta apenas um único ponto a ser resolvido: COMO ele encontrou os outros Personagens do grupo?

Isso vai depender do tipo de campanha que os Jogadores desejam. Um grupo especial do FBI pode eventualmente recrutar cientistas civis para missões específicas, mas mercenários internacionais dificilmente serão aliados deste grupo.

O Mestre deve sempre proibir Personagens que não se encaixem no grupo, pois isso tende a estragar a aventura. Montem sempre grupos que tenham uma história conjunta (os Personagens eram amigos de infância, trabalharam juntos em pesquisas militares ou fazem parte do mesmo departamento) ou um motivo conjunto (parentes abduzidos pelo mesmo fenômeno, um inimigo em comum, pertencem à mesma organização).

Isso fará com que as coisas sejam muito mais simples tanto para o Mestre quanto para os Jogadores.

Outra dica muito boa é desenhar o Personagem. Embora não seja obrigatório, ao criar a ilustração o Jogador ganha maior sintonia com o Personagem. Além disso fica mais simples descrevê-lo para os outros Jogadores e mesmo o Mestre terá mais facilidade de envolvê-lo nas cenas. E para quem não sabe, Evandro Gregório começou sua carreira desenhando os Personagens dos colegas de campanha...

EQUIPAMENTOS

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3+1	-3	15/30
Espada Curta	1d6	-4	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico. Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Máscara improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contra gases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido		
Roupa Térmica	IP 30 contra frio		
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio		
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo		
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		



Glock 24

Munição: 9mm
Pente: 24 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 3



Winchester Defender

Munição: cal. 12
Pente: 7
Alcance: 60m
Dano: 2d6+2
ROF: 1

Beretta M12

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 40
Alcance: 150 m
Dano: 1d6
ROF: 5



Taurus MT 12

Munição: 9mm P
Pente: 40 (clip)
Alcance: 180m
Dano: 1d6+2
ROF: 3



AK-47

Munição: 7.62
Pente: 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 1d10
ROF: 5



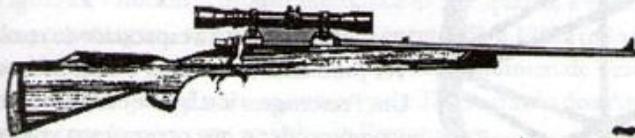
Mini UZI

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 10



Colt SMG 9mm

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 5



C3 Parker Hale

Munição: 7.62mm
Pente: 3
Alcance: 500m
Dano: 2d6+6
ROF: 1



FN FAL

Munição: 7.62
Pente: 20
Alcance: 650m
Dano: 1d10
ROF: 5



M16

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 500m
Dano: 2d6
ROF: 5



Steyr AUG

Munição: 5.56mm
Pente: 30
Alcance: 750m
Dano: 1d10
ROF: 5



H&H 600

Munição: .600
Pente: 5
Alcance: 400m
Dano: 3d6
ROF: 1



Ingram M10

Munição: 9mm
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d6+1
ROF: 10

Atributos

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

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

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

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem.

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

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

Força (FR)

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

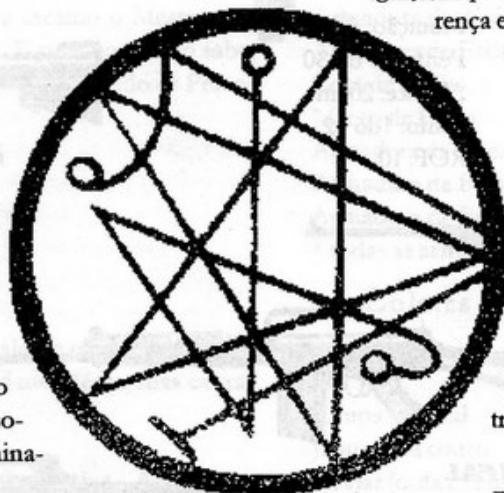
A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela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

Destreza (DEX)

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

Agilidade (AGI)

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



Atributos Mentais

Inteligência (INT)

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

Força de Vontade (WILL)

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

Carisma (CAR)

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

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

Percepção (PER)

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

Números de Teste

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

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

De onde saíram estes números?

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

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

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

Tabela de Valores de Atributos

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

Espíritos, Fantasmas e Aparições

Espíritos

Espíritos são os habitantes de Spiritum, o Reino dos Mortos. Eles também englobam todos aqueles que residem nos Vales Espirituais. Um espírito não “nasce” ou “cresce”, permanecendo pela eternidade com a última forma que adotou, ou mesmo modificando essa forma.

Normalmente, para começar uma campanha em que todos os Personagens estejam com o mesmo nível de poder, o Mestre deve determinar que os espíritos que participem da campanha tenham aproximadamente a mesma idade (entre 5 e 10 anos para Personagens do primeiro nível).

Um espírito cumpriu boa parte de sua missão na Terra e está vivendo em harmonia em Spiritum ou no Vale Espiritual que escolheu. Frequentemente estuda ou participa de missões para o local onde reside, sejam elas de auxílio a humanos, doutrinação de espíritos, exploração dos Vales Umbrais ou pesquisas.

A aparência de um espírito pode variar (com Poderes) mas sua principal forma é de sua última encarnação. O Jogador escolhe qual a idade que ele deseja aparentar (criança, jovem, adulto, meia-idade ou idoso - isso não faz diferença nos Atributos), mas geralmente sua forma reflete um período da vida com o qual o espírito mais se identificou. Esta forma pode ser modificada mais tarde com certos Poderes Espectrais, de acordo com a vontade do Personagem.

Criação de Personagem

O Jogador deve criar o espírito a partir de sua última encarnação. Respeitando os valores de perícia e atributos humanos. Uma vez desencarnado, o espírito passa por um processo de transição que pode durar meses ou anos.

A partir deste ponto, escreva a história do espírito até o momento onde começa a campanha. O Mestre deve ter o cuidado de selecionar o nível de todos os Personagens para que sejam mais ou menos equilibrados entre si, pois este jogo permite uma variação muito grande de poderes e habilidades.

Use o bom senso.

Um Personagem padrão é criado com 101 pontos em Atributos, sendo que FR, CON, DEX e AGI são válidos apenas em reinos ou vales espirituais. Para interagir com reinos físicos, espíritos precisam de poderes especiais (ver capítulo sobre Poderes).

Um espírito começa com as perícias que possuía somadas às perícias que adquiriu em Spiritum.

Um espírito começa com 3 pontos de aprimoramento mais um ponto a cada vinte anos em Spiritum.

Fantasmas

Ao contrário de um espírito, um fantasma não conseguiu cumprir sua missão na Terra por causa de algum acidente inesperado (um desastre de carro, um assassinato, uma explosão ou qualquer evento que terminou com a vida do Personagem).

Estes Personagens permanecem presos na Terra na forma de um fantasma, invisível e que quase sempre lembra de alguma forma sua morte (existem fantasmas com buracos abertos de balas nos peitos, cavaleiros sem cabeça, incendiados, mutilados e com uma série de problemas que não o afetam, mas podem assustar ou impressionar outras pessoas).

Com o tempo, apenas as características mais marcantes do fantasma aparecem, e eles desenvolvem poderes para cancelar estas marcas por um curto período de tempo.

Um Fantasma possui uma missão a cumprir. Ela pode ser longa e complexa ou simples. Pode demorar dias, meses, anos ou até mesmo séculos, em alguns casos. Quem vai decidir exatamente que tipo de fantasma e qual a missão a cumprir é o Mestre.

Quando um fantasma consegue cumprir sua missão, ele está livre para evoluir novamente, seja reencarnando, seja saindo da Terra em direção aos reinos e vales espirituais mais avançados, para estudar e pesquisar outros assuntos.

Muitos dos Poderes Únicos que um fantasma podem desenvolver estão intimamente relacionados com o tipo de morte que o ele teve.

Criação de Personagem

O Jogador deve criar o fantasma a partir de sua última encarnação, dando especial atenção à missão que ele deveria ter cumprido e à forma como ele morreu. Estes passos na criação de Personagens devem ser discutidos junto com o Mestre, para que a história fique bem amarrada.

A partir da morte do Personagem, escreva a história até o ponto onde começa a campanha.

Um Personagem padrão é criado com 101 pontos em atributos, sendo que FR, CON, DEX e AGI são os mesmos que o fantasma possuía quando vivo. Esses atributos funcionam somente no seu corpo astral ou espiritual e não podem agir no plano físico sem a utilização de poderes espectrais.

Um fantasma começa com as perícias que possuía somadas às perícias que adquiriu em Spiritum.

Um fantasma começa com 3 pontos de aprimoramento mais um ponto a cada vinte anos em Spiritum.

Um fantasma pode começar com um Poder Especial único, decorrente de sua condição (depende da aprovação do Mestre).

Aparição

De poderes muito semelhantes aos de um fantasma, as aparições estão na Terra por terem ou se suicidado, vítimas do desespero, ou escapado do Vale dos Suicidas. Também tornam-se aparições as pessoas que foram mortas por lobisomens ou alguns tipos específicos de mortos-vivos. A diferença entre uma aparição e um fantasma é muito sutil, e alguns sábios sequer admitem essa separação de classes.

As aparições demoram a compreender o porquê de sua existência. Normalmente passam um a dois anos em choque, sem compreender exatamente o que está acontecendo... muitas vezes acordam ao lado de seus corpos, enterrados em um caixão, e passam meses ou até mesmo anos apodrecendo (bem... tendo a sensação de que apodrecem) até que consigam escapar novamente. Muitas inconscientemente apodrecem seus peispíritos até adquirirem formas que lembram corpos apodrecidos ou mesmo cadáveres decompostos.

De uma forma geral, o semblante de uma aparição geralmente reflete a forma como ela morreu, a idade aparente que tinha quando se suicidou e as roupas que usava naquela ocasião.

Muitas apresentam cortes horrendos em seus pulsos, buracos de balas na cabeça, marcas de enforcamento ou esmagamento ou coisas muito, muito piores. Aparições que tiveram membros dilacerados ou decepados às vezes ainda possuem controle sobre estes membros, mesmo que estejam em pedaços.

A maioria das aparições não é agradável de se ver, mas muitos precisam do auxílio de outros espíritos e dos feiticeiros para realizarem suas missões e encontrarem a paz.

O Mestre e o Jogador devem tomar cuidado com a escolha do tipo de morte que a aparição teve, pois isso faz parte da história e dos motivos por trás de seus poderes.

Criação de Personagem

Assim como nos outros casos, o Jogador deve criar a aparição a partir de sua última encarnação, dando especial atenção à forma como ela se matou ou foi morta. Estes passos na criação de Personagens devem ser discutidos junto com o Mestre, para que a história fique bem amarrada.

A partir da morte do Personagem, escreva a história até o ponto onde começa a campanha.

Um Personagem padrão é criado com 101 pontos em Atributos, sendo que FR, CON, DEX e AGI são os mesmos que a Aparição possuía quando vivo. Estes Atributos funcionam somente no seu corpo Astral ou Espiritual, e não podem agir no Plano Físico sem a utilização de Poderes Espectrais.

Uma aparição começa com as perícias que possuía somadas às Perícias que adquiriu em Spiritum.

Uma Aparição começa com 3 pontos de aprimoramento mais um ponto a cada vinte anos em Spiritum.

Uma aparição pode começar com um Poder Especial único, decorrente de sua condição (depende da aprovação do Mestre).



Espectros e Obsessores

Espectros

As primeiras referências aos espectros datam de aproximadamente 4.000 a.C., mas sabemos que estas criaturas existem desde a época em que Arkanun ocupava o lugar onde hoje está a Terra na Roda dos Mundos, assombrando os habitantes da Atlântida e Lemúria.

Os espectros eram originalmente seres poderosíssimos de Infernun, cujos corpos físicos foram destruídos milênios atrás. Estes espíritos corrompidos vagaram pelas regiões mais densas do Umbral até conseguirem uma chance de se aproximar da Terra, através dos rituais de conjuração necromânticos.

Os espectros mais antigos formaram as bases da Legião, um grupo de espectros muito poderosos que vivem nos Círculos mais profundos do Inferno.

Considerados demônios, muitos dos espectros foram destruídos pelos anjos da Cidade de Prata, mas sua essência acabou por contaminar a Terra com maldade e crueldade.

As pessoas infectadas tiveram suas almas mescladas às dos Seres de Infernun, em especial o demônio Vampyr, e deram origem aos vampiros da raça **ekimmu** (a união de um espírito imortal a um corpo terreno). Todos os vampiros desta raça possuem dentro de si uma fração do poder original de Vampyr, que se torna cada noite mais poderoso. Alguns dizem que os vampiros mais antigos se alimentam da essência dos mais jovens na esperança de reunir novamente toda a essência de Vampyr e fazer com que ele domine a Terra.

Mais tarde, quando o mundo de Arkanun estava totalmente corrompido pela magia, muitos dos espíritos dos magos e feiticeiros também acabaram se tornando espectros, juntando-se à grande Legião dos Mortos.

Os espectros, em sua verdadeira forma, assemelham-se aos fantasmas descritos nas lendas antigas e medievais: formas translúcidas ou aczentadas, cobertas por capas sujas e vestes rasgadas, cujo rosto ou fisionomia nunca pode ser exatamente discernido. Possuem garras grotescas e afiadíssimas, capazes de cortar espíritos com facilidade. Muitos utilizam-se também de armas como foices ou correntes, que são usadas para atacar outros espíritos ou mesmo humanos.

Mas seu principal poder é a capacidade de possuir e dominar corpos humanos, tomando o controle de seus movimentos. Não é uma tarefa simples, pois a maioria das pessoas possui força de vontade ou, em alguns casos, até mesmo um anjo da guarda para proteger-se destas intrusões. Eventualmente, os espectros encontram pessoas fragilizadas ou com baixa força de vontade e conseguem dominar seus corpos.

Muitos espectros visitam a Terra para cumprir suas missões pessoais ou a serviço dos Senhores do Inferno.

Criação de Personagem

O Jogador deve criar o espectro a partir de sua morte como humano e sua pós-vida durante os primeiros anos no Inferno. Estes passos na criação de Personagens devem ser discutidos junto com o Mestre, para que a história fique bem amarrada.

A partir da chegada do Personagem ao Inferno, escreva a história até o ponto onde começa a campanha. Detalhes sobre os Círculos do Inferno e dos Senhores de cada domínio podem ser encontradas no livro **DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA**.

Um espectro é criado com 101 pontos em Atributos, sendo que FR, CON, DEX e AGI são os mesmos que o espectro possuía quando era vivo. Estes atributos funcionam somente no seu corpo astral ou espiritual e não podem agir no plano físico sem a utilização de poderes espectrais. Na Terra, o espectro utiliza os atributos físicos do corpo que dominar.

Um espectro começa com as perícias que possuía somadas às perícias que adquiriu em Spiritum.

Um espectro começa com 3 pontos de aprimoramento mais um ponto a cada vinte anos em Spiritum.

Obsessores

Obsessores são um tipo especial de espectro: uma pessoa que morreu mas ainda está presa à Terra por alguma emoção muito forte como paixão, ganância, ciúmes, ódio, inveja e outros. Este sentimento é tão forte que o espírito se alimenta dele para aumentar e canalizar seus poderes em Spiritum.

Os obsessores vivem nos Vales Umbralinos ou nas regiões de Spiritum que ficam mais próximas da Terra, para que fiquem bem perto de seus objetos de obsessão.

Existem até mesmo grupos de obsessores na Terra: espíritos especializados em reunir ou atormentar determinados tipos de pessoas ou locais. Um grupo muito conhecido é chamado **Discípulos de Hobbes**. São espíritos formados por filósofos e estudiosos que rondam as principais universidades do mundo a procura de outros estudiosos, atormentando-os até que estes se suicidem e se juntem ao grupo. *Serial killers*, amantes rejeitados, viciados e até mesmo *workaholics* (maníacos por trabalho) tornam-se obsessores após suas mortes.

Como este tipo de Personagem está sempre ligado de alguma maneira a um objeto ou pessoa, o Jogador precisa controlar dois Personagens: o **obcessor** e o **obcediado**.

É claro que em campanhas com maior número de Jogadores, o Mestre pode estabelecer que um dos outros Jogadores controlará o Personagem obcediado.

O Personagem que será obcediado poderá ser construído utilizando as regras normais de Construção de Personagem ou regras especiais (magos, anjo, demônio... qualquer tipo de criatura pode ser vítima de um obsessor).

Lembramos que o obcediado não precisa ser necessariamente um humano. Ele pode ser um animal (gato preto, coruja, lobo...), pode ser um objeto (um amuleto amaldiçoado), um local (uma casa mal-assombrada, um cemitério, uma cidade), um anjo ou até mesmo OUTRO espírito. Use o que melhor se encaixar em sua campanha.

Também lembramos que o obsessor não precisa ser necessariamente um membro da campanha, podendo ser um NPC que assombra um dos integrantes do grupo, neste caso, sendo tratado como um problema a ser resolvido pela campanha.

Obsessores possuem poderes voltados para a manipulação de sentimentos e emoções, especialmente em relação ao seu objeto de desejo. São capazes de influenciar ou mesmo controlar pequenos grupos de pessoas. Podem ser capazes de movimentar objetos no Plano Físico e alguns até mesmo conseguem realizar magias através do Plano Astral.

Um obsessor pode assumir a forma que quiser (desde que tenha os poderes necessários) mas seu obcediado sempre será capaz de reconhecê-lo

Muitos obsessores também são capazes de localizar seus objetos ou pessoas de desejo não importando onde elas estiverem. Às vezes, apenas os rituais mais poderosos são capazes de mantê-los afastados. Por outro lado, existem obsessores que estão presos à determinados locais e só podem se afastar utilizando magias muito poderosas.

Criação de Personagem

O Mestre deve criar DOIS Personagens (o obsessor à partir de sua última encarnação, dando especial atenção à missão que ele deveria ter cumprido e à forma como ele morreu. Estes passos na criação de Personagens devem ser discutidos junto com o Mestre, para que a história fique bem amarrada.

A partir da morte do Personagem, escreva a história até o ponto onde começa a Campanha, incluindo a relação entre os dois Personagens (obsessor e obcediado).

Um obsessor é criado com 101 pontos em atributos, sendo que FR, CON, DEX e AGI são os mesmos que o obsessor possuía quando vivo. Estes atributos funcionam somente no seu corpo astral ou espiritual e não podem agir no plano físico sem a utilização de Poderes Espectrais.

Um obsessor começa com as perícias que possuía somadas às perícias que adquiriu em Spiritum.

Um obsessor começa com 3 pontos de aprimoramento mais um ponto a cada vinte anos em Spiritum. O obcediado recebe +1 ponto de aprimoramento.



Médiuns

Médiuns são as pessoas que possuem qualquer tipo de contato com o mundo espiritual. No mundo real, praticamente todas as pessoas possuem algum tipo de dom mediúnic, em maior ou menor grau. No Universo de Trevas, os Médiuns são mais poderosos que seus equivalentes reais, sendo capazes de grandes feitos sobrenaturais.

Tipos de Médiun

Os médiuns estão divididos em dois grandes grupos: os médiuns de efeitos físicos e os médiuns de efeitos intelectuais.

Os médiuns físicos classificam-se em:

Médiuns Tiptólogos: são aqueles que produzem sob sua influência os ruídos e pancadas. Podem ser conscientes ou inconscientes. Muitos utilizam-se das pancadas para realizar efeitos físicos grosseiros como derrubar portas ou arremessar objetos com a influência dos espíritos.

Médiuns Motores: produzem deslocamentos e movimentos de corpos inertes comuns. São mais precisos e possuem maior controle de seus poderes do que os tiptólogos.

Médiuns de Translações e Suspensões: produzem a translação aérea e suspensão dos corpos no espaço sem ponto de apoio. Os mais poderosos são capazes de levitar. São extremamente raros, principalmente os levitadores.

Médiuns de Efeitos Musicais: provocam o funcionamento de certos instrumentos sem o contato. Podem gerar música ou conjurar sons (terrestres e sobrenaturais) através dos espíritos.

Médiuns de Aparições: podem provocar aparições fluídicas (imateriais e translúcidas) ou tangíveis (sólidas), visíveis para as outras pessoas através da doação de ectoplasma. Podem materializar espíritos e outros seres espectrais em nosso mundo.

Médiuns de Transportes: podem servir de apoio aos espíritos para o aporte de objetos e pessoas através do plano astral e espiritual. São capazes de conjurar objetos ou fazê-los desaparecer e reaparecer em outros locais. A diferença entre aporte e teleporte é que no aporte o objeto não desaparece e reaparece, mas sim ele é envolvido pelos fluídos espirituais e atravessa o espaço físico pelo astral, reaparecendo na terra segundo após terem sido envolvidos no plano astral.

Médiuns Pneumatógrafos: são os médiuns que possuem a capacidade de escrever através da vontade dos espíritos; aqueles cuja mão recebe impulsos involuntários. A letra e a caligrafia da escrita pertencem ao espírito conjurado.

Médiuns Curadores: são os médiuns capazes de curar ou aliviar dores e ferimentos através da imposição das mãos ou através da prece e orações.

Médiuns Influenciadores: pessoas que tem o poder de desenvolver nos outros sentimentos e emoções que possuam, influenciando multidões ou grupos de pessoas.

Os médiuns intelectuais dividem-se em:

Médiuns Audientes: são os médiuns capazes de escutar os espíritos. Dividem-se nos médiuns que escutam as vozes como se fossem o próprio pensamento e aqueles que ouvem as vozes como se fossem proferidas por algum ser invisível.

Médiuns Falantes: são aqueles que falam sob a influência dos espíritos. Eles recebem idéias e conceitos e podem utilizar esses pensamentos para gerar suas próprias idéias. Através da influência de Spiritum, seu tom de voz, sotaque e outras características mudam de acordo com o espírito conjurado.

Médiuns Videntes: são os médiuns capazes de enxergar os espíritos e entidades espirituais. Os médiuns videntes podem concentrar-se e detectar ou mesmo vislumbrar os espíritos que estejam na mesma sala que ele. Muitas vezes, um médium pode conversar e interagir com espíritos sem saber que apenas ele é capaz de enxergá-los (mendigos que conversam sozinhos na rua).

Médiuns Inspirados: aqueles cujos pensamentos são influenciados por espíritos. Podem ser pensamentos bons ou ruins e muitas vezes pode parecer um pensamento do próprio médium. Normalmente podem ser muito mais cultos e sábios do que sua educação "mundana" os permitiria.

Médiuns de Pressentimento: possuem um "sexto sentido" que as alerta sob eventos futuros, perigos e até mesmo sobre a índole das pessoas que estão à sua volta. Os médiuns de pressentimento sabem quando alguma coisa "está errada" em relação ao reino dos espíritos.

Médiuns Proféticos: é uma variedade dos médiuns de pressentimento, mas cujas revelações sobre as coisas futuras são mais precisas e perfeitas. Normalmente são influenciados diretamente pelos anjos de Paradísia.

Médiuns Sonâmbulos: um tipo especial de médium que é influenciado pelos espíritos enquanto dorme. Nesse caso, o espírito (sob sua autorização) pode literalmente tomar o corpo do médium enquanto ele descansa, agindo através dele. O corpo do médium adquire todas as habilidades e atributos do espírito, dentro das limitações do médium.

Médiuns Extáticos: são médiuns capazes de receberem mensagens, profecias e revelações quando estão em estado de êxtase, através de drogas alucinógenas ou ervas especiais. O contato do médium com o reino espiritual é muito intenso e ele pode deslocar-se no tempo e espaço, vislumbrar eventos passados e futuros e conversar com espíritos específicos.

Médiuns Desenhistas e Artistas: os médiuns que possuem essa característica são capazes de retratar paisagens, eventos e entidades do mundo espiritual. Muitas vezes sonham com paisagens alienígenas (ou mesmo angelicais e demoníacas) que nada mais são do que lugares reais, semiplanos, vales espirituais ou mesmo partes do Umbral.

Poderes

Os poderes mediúnicos são tão variados e exclusivos que não se poderia cadastrar todos os tipos de médiuns existentes. Estas divisões são apenas aproximações para fins de jogo e o Mestre pode permitir que os Jogadores criem outros poderes diferentes e únicos, ou combinação de diferentes poderes que gerem outros efeitos.

Criação de Personagem

O Personagem médium é criado com 101 pontos de atributo e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. A mediunidade é comprada com pontos de aprimoramento.

O **questionário de criação de Personagens é muito importante**, principalmente a parte da história referente às primeiras experiências em relação aos poderes mediúnicos.

O Mestre deve criar os principais NPCs (espíritos) que o Personagem conhece e deve aproveitar essa oportunidade para criar ganchos para aventuras. Esses NPCs podem ser parentes, amigos, professores de infância ou qualquer outra pessoa que o Personagem tenha conhecido anteriormente. Também podem ser espíritos ainda desconhecidos pelo Personagem, mas que aparecerão futuramente pedindo ajuda ou trazendo informações importantes.

Ao criar o Personagem, o Jogador deve escolher qual dos seguintes tipos de médium é ele: tiptólogo, motor, de translações e suspensões, de aparições, de transportes, pneumatógrafo, curador, influenciador, audiente, falante, vidente, inspirado, de pressentimento, profético, sonâmbulo, extático ou desenhista.

Depois de escolher o tipo de médium, o Personagem ganha o poder específico e características do tipo escolhido. Depois dessa parte inicial, o Jogador continua a Criação de Personagem de forma normal (atributos, aprimoramentos, perícias e poderes).

Outra maneira de criar um Personagem médium interessante é deixar a escolha a cargo do Mestre. Nesse caso, a primeira parte da campanha seria justamente descobrir esse dom que seu Personagem tem.

Note que os poderes mediúnicos possuem muitos equivalentes em poderes angelicais, demoníacos, vampíricos, rituais e outros. Todos os poderes que estiverem ligados à Spiritum são, em essência, poderes mediúnicos, mesmo se forem tratados por outros nomes e outras interpretações.

Poderes psiônicos (vistos em INVASÃO), por exemplo, são apenas uma variação da mediunidade, enquanto poderes de dominação de mentes, influência e até mesmo resistência sobrenatural a danos ou ataques podem ser simulados com a interferência de espíritos.

Dessa forma, quando o Jogador e o Mestre estiverem criando os poderes do Personagem, podem desenvolver poderes específicos e únicos que caracterizem o médium.



Ordem da Rosa e da Cruz

"Nós, delegados da Irmandade da Rosa e da Cruz, fazemos uma estada visível e invisível nesta cidade, pela graça do Altíssimo em direção ao qual se dirige o coração dos justos. Nós mostramos e ensinamos sem livros ou sinais, falamos todas as formas de linguagem nos países onde moramos, a fim de libertar os homens, nossos semelhantes, do erro e da morte."

Com este texto, na Alemanha, iniciava-se em 1623 a chamada **Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix**, ou Sociedade Invisível Européia. Ao longo dos séculos, contou com personalidades como Francis Bacon, Christian Rosenkreuz, Johann Valentin Andrea, Paracelsus, Cagliostro, George Washington, Papus, Pascalle, Claude de San Martin, Walt Disney.

Background

Uma das mais importantes ordens místicas mundiais, formou-se a partir de magos do templo de Ísis e Osíris, de iluminados e de magos atlantes no século XVII, com a publicação do texto *New Atlantis* (Francis Bacon). Seguindo esse texto, Christian Rosenkreuz funda a Ordem da Rosa e da Cruz. Devido a grandes perseguições arquitetadas pelos anjos nimbus naquela época, todos os matemáticos, sábios e alquimistas foram perseguidos como "servos do Mal" e foi chamada de "A Ordem Invisível" pelos caçadores.

A doutrina dos cavaleiros da Rosa introduziu-se nos iluminados a partir do século XVIII, espalhando-se por toda a Europa e mais tarde através do mundo conhecido. Chamavam a América de Nova Atlântida e acreditam que a nova terra ofereceria a eles a grande esperança: liberdade. Estão divididos em investigadores (a pesquisa), magos (o estudo) e guerreiros (a ação), cada um com funções características. São dedicados à manutenção da ordem e da paz na Terra, através da evolução do pensamento da humanidade. Estão sempre aliados aos iluminados e Golden Dawn, embora já tenham ocorrido diversas divergências entre os grupos ao longo dos séculos e muitas dissidências surgiram desses atritos (entre elas, um Grão-Mestre chamado Karl Marx, que fundou as bases da doutrina que mais tarde seria chamada de comunismo).

Os membros da Rosa e da Cruz dedicam-se a estudar o mundo invisível, outro nome para o Reino dos Mortos. Estudam viagens astrais, fenômenos sobrenaturais e efeitos chamados mágicos. Também pesquisam criaturas sobrenaturais, anjos, demônios e suas influências na história da humanidade.

Características

A Ordem da Rosa e da Cruz realiza missões de caridade e pesquisa através do mundo, com muitos sábios e estudiosos em suas fileiras. É também uma das sociedades dos Mistérios mais ricas e mais participativas do Arcanorum. Entre suas grandes realizações, foram os primeiros magos modernos a estudar os espí-

ritos, esquecidos desde o tempo quando a Casa de Chronos governava o Arcanorum.

O contato com o mundo dos espíritos começou durante o final do século XIX, quando o efeito das mesas girantes dominou quase todos os salões da alta aristocracia européia. As experiências, que o público em geral acreditava passarem apenas de distrações, foi levada a sério pelos sábios da Ordem e estudada ao extremo. Em conjunto com os Estudiosos do Umbral, a Ordem da Rosa e da Cruz auxiliou a formação do Colégio Invisível, onde organizaram uma base de operações também.

Com o passar das décadas, os estudos da Ordem tornaram-se tão avançados que elas chegaram a superar outras Escolas de Magias com séculos de experiência e se tornaram grandes influências no Arcanun Arcanorum.

Após o ano de 1900, a Ordem deixou de existir apenas em sua forma original, sendo dividida em diversos seguimentos, a saber: A Ordem de São Rafael, a Stella Matutina, Alpha-Omega, A Luz Interior e Builders of the Adytum. Todas essas Ordens seguiam os preceitos originais da Rosa e da Cruz, mas possuíam formas de condutas e rituais diferenciados, de acordo com os interesses dos mestres secretos que supervisionavam cada uma dessas facções. Embora tenham havido relatos de algumas disputas entre as facções, tais disputas nunca passaram de uma competição amistosa pelos melhores resultados, sem ataques ou guerras internas (com exceção notória da Guerra das Rosas, que ocorreu entre as duas facções mais poderosas da Inglaterra na disputa pelo trono inglês).

Atualmente, quase todas as cidades mais importantes possuem conselheiros ligados à Ordem da Rosa e da Cruz, aos Iluminados ou aos Estudiosos do Umbral.

Assim como os Estudiosos do Umbral, a Ordem da Rosa e da Cruz contribuiu com muitos dos mais brilhantes mestres e professores do Colégio Invisível em sua batalha contra as forças de aprisionamento da criatividade que atuam na Terra. Muitos dos movimentos das artes, da pintura, literatura e outras formas de expressão foram influenciados pelos membros do Colégio Invisível ao longo destes dois últimos séculos.

A partir de meados de 1915, a Ordem se estabelece definitivamente em Nova York e nas décadas seguintes, nas principais cidades americanas. No Brasil, o primeiro templo apareceu pouco tempo depois, em 1940, de uma maneira discreta, porém eficiente. Em vinte anos, quase todas as capitais possuíam pelo menos um representante da Ordem.

O principal templo brasileiro fica em Curitiba e, dizem as lendas, que é coordenado por uma sacerdotisa do Templo Original de Ísis e Osíris, com mais de 3000 anos de idade. Além dela, outros conselheiros e magos auxiliam a Ordem com seus afazeres mundanos e espirituais.

Graus

Existem três graus no sistema Rosa-Cruz: Terceiro Grau (Querubim); Segundo Grau (Seraphim ou Eulis) e Primeiro Grau (Teraphim ou Ministro para os homens). Os membros do Primeiro Círculo são os Conselheiros da Ordem e transmitem os ensinamentos através dos templos.

Os membros mais graduados, quando desencarnam, tornam-se membros do Colégio Invisível ou agentes espirituais da Rosa e da Cruz, organizando missões no Reino Espiritual, no Umbral ou nos Vales Espirituais.

Organização dos Templos

Para uma melhor organização, os templos da Ordem da Rosa e da Cruz são estruturados da seguinte maneira: cada templo possui no máximo 279 membros, sendo 144 mundanos (sem conhecimento dos Caminhos de Magia), 72 membros na Escola Memphis (estudiosos, mas sem poder mágico real), 36 membros no Terceiro Grau, 18 membros do Segundo Grau e 9 membros do Primeiro Grau.

Caso o templo reúna mais de 150 pessoas, os coordenadores começam a organizar um segundo templo onde esses estudantes poderão realizar um intercâmbio, ao mesmo tempo em que os coordenadores conseguirão um melhor aproveitamento dos estudos. Quando os dois templos atingirem conjuntamente 279 membros, eles são oficialmente separados e passam a possuir uma organização independente.

Rosa Cruz

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 270 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (escolha uma 20%), Ciências (Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Conhecimento de Espíritos 50%, Oculto 25%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 50%), Manipulação (Impressionar 20%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 20%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 1.
Caminhos Preferidos: Metamagia, Spiritum, Humanos.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Explorador Astral

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.
Perícias: Artes (escolha uma 20%), Ciências (Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 50%, Conhecimento de Espíritos 50%, Oculto 25%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%, Viagem Astral 50%), Manipulação (Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 50%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2.
Caminhos Preferidos: Metamagia, Spiritum, Humanos.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 2 por nível.



Estudiosos do Umbral

Por volta de 1848, a atenção foi chamada, nos Estados Unidos da América, sobre os diversos fenômenos estranhos, consistentes em ruídos, pancadas e movimentos de objetos sem causa conhecida. Esses fenômenos ocorriam espontaneamente, com uma intensidade e persistência singulares.

Notou-se que eles se produziam mais freqüentemente sob a influência de algumas pessoas, que foram chamadas de médiuns e que podiam, de alguma forma, provocá-los à vontade, o que permitia repetir as experiências.

Mesas Girantes

No princípio, serviram-se de mesas, por ser o móvel mais cômodo e prático para realizarem as experiências. Em pouco tempo, conseguiram que a mesa realizasse giros, sobressaltos e movimentações, até mesmo chegando a levitar.

Este poderia ser um fenômeno natural, conduzido pelos poderes do médium, mas com muito estudo, descobriu-se que muitas vezes a mesa parecia ter sua própria vontade. Os médiuns conseguiram que as mesas respondessem perguntas, estabelecendo critérios de respostas como uma pancada para "sim" e duas para "não". Em pouco tempo, os estudos evoluíram para um pedaço de metal e uma tábua onde colocavam o alfabeto, números e respostas como SIM ou NÃO. A essa modalidade foi dado o nome de Ouija.

Ficou provado sem sombra de dúvida que era uma força inteligente, porém invisível quem movimentava o marcador. Esses seres viviam em um mundo chamado Spiritum, Reino dos Espíritos (como foi chamado) e este tipo de estudo se espalhou rapidamente pelos Estados Unidos e pela Europa, onde se tornou uma espécie de diversão (exceto por um grupo localizado em Lyons).

Durante anos, o fenômeno das mesas girantes foi uma moda e se tornou o divertimento dos salões. Boa parte das Sociedades Secretas mais recentes tomaram conhecimento do Reino Espiritual através dessas experiências.

A Igreja e as Mentiras

Desnecessário dizer que tais fenômenos atraíram a atenção da Igreja, controlada pelos anjos da Cidade de Prata que viram no contato entre os humanos e os espíritos um perigo para seus planos de manipulação e dominação da humanidade.

Até então, o contato entre os mortais e a verdade sobre a Roda dos Mundos havia sido feito apenas por demônios renegados de Arkanun, espíritos da natureza e outras fontes "não confiáveis" (ou facilmente descreditas), mas o medo de que a humanidade adquirisse consciência e conhecimento assustou demais os religiosos que, temerários de perderem seu dinheiro, poder e influência, decidiram declarar as mesas girantes como "contato com demônios" e banir os experimentos da Europa.

Os opositores taxaram os estudiosos de loucos, maníacos e adoradores de fábulas absurdas. Em alguns anos, as mesas girantes, os médiuns e o contato das pessoas comuns com os espíritos foi afastado das massas e tornou-se objeto de estudos secretos de um pequeno grupo de pessoas, que passou a se chamar *Estudiosos do Umbral*.

De uma certa maneira, a atitude da Igreja levou muitos curiosos a se iniciarem nestes estudos sérios, tamanha a falta de capacidade para argumentar. Com a evolução dos trabalhos, os médiuns tornaram-se capazes de escrever através de suas próprias mãos, acelerando o aprendizado e o conhecimento.

As instruções dadas pelos espíritos mais elevados foram compiladas em dois grandes trabalhos, o *Livro dos Espíritos* e o *Livro dos Médiuns*, organizados por um dos fundadores da Ordem, Hippolyte Léon Denizard Rivail.

A partir do século XIX, a Sociedade espalhou-se pela América e pela Europa, estabelecendo bases fortes no Brasil e na França. Durante todo o século XX, os estudiosos aprenderam mais sobre o funcionamento da Roda dos Mundos do que muitas Sociedades Secretas tiveram conhecimento em milhares de anos.

No Brasil, existem grandes federações organizadas com o intuito de esclarecer a população sobre a verdade em relação aos espíritos, tendo publicado inúmeros livros e apostilas destinadas à população. Muitos políticos esclarecidos também pertencem a esta escola e têm trabalhado na melhoria das condições de vida da população e no combate à censura imposta pelos evangélicos e padres pedófilos, lacaios da Cidade de Prata.

A Doutrina

Os estudiosos abrangem em suas pesquisas todos os ensinamentos de todas as religiões, mas é independente de todo culto particular. Seu principal objetivo é provar àqueles que negam ou que duvidam que a alma existe e que ela sobrevive à morte do corpo físico, assim como a explicação verdadeira do que acontece com as pessoas após sua morte.

Muito do conhecimento que os estudiosos acumularam já havia sido descoberto por outras Sociedades Secretas há muito tempo, mas era mantido em segredo, em parte pelo medo de ser descoberto pela Igreja e em parte por manter a informação a salvo da ignorância da humanidade.

As Viagens Astrais

Os estudiosos passam muito de seu tempo pesquisando a respeito do Umbral, a terra dos espíritos mundanos. O Umbral é uma região do mundo dos espíritos que toca a realidade, sendo muitas vezes confundida com o Plano Material.

Eles possuem diversos contatos com espíritos evoluídos que os ajudam em suas missões. Durante o sono, muitos estu-

diosos trabalham em vales e escolas espirituais, localizados nas proximidades dos Vales Umbrais. A partir dessas bases, realizam missões de resgate de espíritos capturados pelos demônios e espectros que vivem nas cidades umbralinas.

Também executam missões de resgate no Vale dos Suicidas, descendo aos círculos mais profundos do Inferno para trazer de volta os espíritos aprisionados.

O Colégio Invisível

Fundado em 1º de Abril de 1858, a Sociedade Parisiense de Estudos Espirituais tornou-se uma das escolas de magia mais influentes da França, contando com membros nos mais altos escalões políticos e econômicos. Muitos desses membros também eram membros dos Iluminados e dos Templários e utilizaram o conhecimento mútuo para realizar grandes feitos e aventuras em prol da humanidade no combate ao controle e censura feitos pela Igreja.

No final do Século XIX, a Sociedade Parisiense criou um vale espiritual imenso onde estabeleceu um colégio, chamado pelos estudiosos de Colégio Invisível. O vale pode ser acessado de qualquer lugar do mundo, através de um ritual secreto conhecido apenas pelos membros mais antigos dos Estudiosos do Umbral.

O colégio lembra uma grande mansão, localizada no centro de uma floresta belíssima que faz fronteiras com Arcádia, com o Umbral e com a Terra, de onde os alunos podem planejar suas viagens espirituais e estudos. Esta mansão reúne estudantes de todas as partes do mundo, de todas as religiões, raças e credos, todos unidos pelo desejo de libertar a Terra das forças da tirania dos anjos da Cidade de Prata.

O colégio conta com professores muito famosos, como Mdme Blavatsky, Aleister Crowley e até mesmo filósofos como Aristóteles, Nietzsche e Hobbes. Apenas membros do Colégio Invisível e dos Estudiosos do Umbral têm permissão para acessar o Colégio Invisível, mas de acordo com as regras, podem levar convidados por curtos períodos de tempo. O colégio dispõe de quartos para infinitos convidados (afinal, o vale espiritual não está limitado à regras de física ou lógica, podendo expandir-se de acordo com as necessidades). O estudioso é responsável por seus convidados pela duração de sua visita, de acordo com as regras gerais de hospitalidade nos Reinos Espirituais.

Do colégio, os aventureiros preparam as missões, escolhem grupos e pesquisam rituais, de acordo com o tipo de missão que planejam.

Criação de Personagem

O Personagem Estudioso do Umbral é criado com 101 pontos de atributo e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. Seus poderes e mediunidades são comprados com pontos de aprimoramento.

O questionário de Criação de Personagens é muito importante, principalmente a parte da história referente às primeiras experiências em relação aos poderes mediúnicos.

O Mestre deve criar os NPCs que o Personagem conhece.



Videntes, Oráculos e Sibilas

Heráclito, em 500 a.C., descreveu Sibila como “aquela de lábios enfurecidos, proferindo palavras sombrias, sem adornos, sem perfume, penetra através de mil anos com sua voz”. Ele é a fonte mais antiga a descrever Sibila, a famosa sacerdotisa do Oráculo de Delfos.

O livro das profecias sibilinas, que sobreviveram à barganha incendiária de Sibilas de Cumas, foi levado para Roma durante a Antiguidade para ser protegido pelos homens da república. Ali permaneceu durante muitos séculos e, em momentos de crise, os sábios entrariam no templo de Júpiter Capitolino e abririam o livro das profecias em uma página aleatória, que forneceria a resposta ao problema que enfrentavam.

Esta situação perdurou até 83 a.C., quando o templo foi incendiado e o livro foi destruído. Após o desastre, o imperador enviou emissários a todos os pontos do mundo conhecido em busca de novos oráculos e profetisas. Embora os livros tenham sido perdidos, fragmentos deles continuaram a circular, contendo avisos de catástrofes, alertas apocalípticos e denúncias.

Várias outras profetisas existiram na literatura e na história. Sibila de Eritréia, por exemplo, previu com exatidão a chegada de Cristo na Terra, em agosto do ano 7 a.C..

Videntes

Os videntes são médiuns especializados na previsão do futuro e nos acontecimentos desconhecidos. Existem desde o período romano e já auxiliaram diversos reis, aventureiros e governantes a realizarem missões de grande importância.

A grande maioria dos videntes está em contato com a Cidade de Prata, lar dos anjos alados, por isso, suas previsões e presságios estão quase sempre relacionados aos interesses dos anjos na Terra. Suas visões estão sempre relacionadas à Igreja Católica e aos problemas que os membros dessa seita enfrentam. Vêem todos os demônios e outros seres extraplanares como ameaças e perigos, frequentemente aconselhando o grupo a resolver o problema com a eliminação da “ameaça”.

Por outro lado, a maioria dos videntes possui um anjo da guarda, ou pelo menos uma pequena falange observando seus passos. Eventualmente esses anjos até podem auxiliar o grupo de maneira discreta (através de “coincidências” durante a aventura que nunca chegam a ser bem explicadas mas que podem salvar o grupo em momentos mais perigosos).

A maioria das videntes são mulheres (geralmente virgens) mas isso não chega a ser uma regra. Existem cerca de 10% de videntes homens e até mesmo duas prostitutas (dizem que uma delas, em Nápoles, é auxiliada pela própria Santa Madalena).

As previsões dos videntes são sempre acuradas (ficando, desta forma, a cargo do Mestre) e podem ser utilizadas como pano de fundo para várias aventuras interessantes.

Criação de Personagem

Personagens videntes são criados com 101 pontos de Atributo e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. A capacidade de vidente custa 4 pontos de aprimoramento e inclui **Contatos** na Cidade de Prata (embora a vidente não saiba disso), anjo da guarda ou companheiro anjo. De qualquer forma, em 75% dos casos, a vidente não sabe da origem de seus poderes e de seus aliados angelicais.

O questionário de Criação de Personagens é muito importante, principalmente a parte da história referente às primeiras experiências em relação às revelações.

O Mestre deve criar os principais NPCs (anjos) que acompanham o Personagem, suas características e personalidade.

Oráculos

Os oráculos existem desde a Antiguidade grega. Ao contrário das videntes, os oráculos são influenciadas por outros tipos de espíritos como elementais, fadas, gnomos, espíritos da natureza (alguns muito poderosos). A diferença entre as oráculos e as videntes são puramente em relação à origem de suas previsões. Enquanto as videntes são influenciadas pela Cidade de Prata, os oráculos são influenciadas pelas forças da natureza (e suas previsões e conselhos visam sempre a defesa das áreas selvagens, florestas, a natureza, a degradação humana e outros fatores relacionados).

Oráculos atuavam como conselheiras de heróis na Grécia Antiga e nos Reinos Celtas, indicando os melhores métodos para se enfrentar um monstro que estava destruindo uma região, métodos de se acabar com uma seca ou de se aplacar aos deuses através de missões específicas.

Criação de Personagem

Personagens oráculos são criados com 101 pontos de atributo e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. A capacidade de oráculo custa 4 pontos de aprimoramento e inclui **Contatos** com fadas em Arcádia (embora o oráculo muitas vezes não saiba disso). De qualquer forma, em 75% dos casos, o oráculo não sabe da origem de seus poderes e de seus aliados.

O questionário de Criação de Personagens é muito importante, principalmente a parte da história referente às primeiras experiências em relação às revelações.

O Mestre deve criar os principais NPCs que acompanham o personagem, suas características e personalidade.

Sibilas

Assim como seus irmãos videntes e oráculos, as sibilas também possuem poderes adivinhatórios, mas oriundos dos mundos mais destruídos na Roda dos Mundos, como Arkanun ou Inferno. Note que o fato de uma pessoa receber informações através de entidades demoníacas não significa que ela seja má, afinal, existem anjos e pastores mais perigosos e manipuladores do que muitos demônios por aí!

Normalmente as sibilas recebem inspiração de seres preocupados com a Roda dos Mundos e com a destruição da Terra e darão previsões voltadas para a proteção da humanidade, fornecendo informações para impedir catástrofes, destruir monstros e outras criaturas maléficas do Inferno e (claro) frustrar os planos de dominação da humanidade da Igreja.

As sibilas foram as conselheiras mais famosas da história, chegando a influenciar muitos heróis da mitologia grega como Hércules, Jasão e Ulisses.

Muitas das sibilas desenvolveram poderes sobrenaturais resultantes do contato com o Reino Subterrâneo. Muitas tornaram-se bruxas ou sacerdotisas também e uma parte desenvolveu poderes semelhantes aos poderes demoníacos. Algumas sibilas foram procuradas por sociedades secretas como a Irmandade de Tenebras, a Ordem de Dagon e as Brujas e Luvithy. Algumas chegaram a se tornar grandes feiticeiras dentro dessas ordens enquanto outras trilharam seus caminhos sozinhas, tornando-se conhecidas através da História.

Algumas sibilas tornaram-se tão famosas e poderosas que os demônios as tornaram imortais. Essas sacerdotisas e conselheiras podem ser consultadas por grupos de aventureiros que conhecem as maneiras de encontrá-las, resolvendo seus problemas em troca de algum pequeno favor...

Criação de Personagem

Personagens sibilas são criadas com 101 pontos de atributo e pontos de aerícia de acordo com sua INT e idade. A capacidade de prever o futuro através dos conselhos de demônios custa 4 pontos de aprimoramento e inclui **Contatos** em Arkanun ou no Inferno (embora a sibila geralmente não saiba disso), demônio protetor ou entidade patriarca. De qualquer forma, em 75% dos casos, a sibila não sabe da origem de seus poderes e de seus aliados.

O questionário de criação de personagens é muito importante, principalmente a parte da história referente às primeiras experiências em relação às revelações.

O Mestre deve criar os principais NPCs (demônios ou sábios de Arkanun ou Infernum) que acompanham o Personagem, suas características e personalidade.

As sibilas podem comprar poderes demoníacos (do livro **DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA**) como se fossem aprimoramentos. Também podem possuir familiares,imps, sernezs ou mesmo hordas como guardiães e protetores, enviados por seus patronos.



Nephalins

OBS: pela sua complexidade, tanto na criação de Personagem quanto na construção das diversas histórias das reencarnações de um nephalin, recomenda-se que estes Personagens sejam utilizados apenas como NPCs ou controlados por Jogadores e Mestres experientes.

Pela definição tradicional, os nephalins são os filhos dos anjos com as mulheres humanas. Os primeiros nephalins que a Terra conheceu foram os filhos dos 200 anjos comandados por Samyaza na chamada Segunda Rebelião (veja mais detalhes sobre isso no livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA).

Esses filhos dos anjos dividiam-se entre os gigantes e os nephalins. Após a guerra com os anjos da Cidade de Prata, todos os gigantes foram destruídos ou aprisionados no Inferno enquanto os nephalins eram sacrificados ou destruídos.

Mas o que os anjos não contavam é que esses nephalins reencarnariam na própria Terra e que recuperariam suas memórias quando atingissem a puberdade. Esses primeiros 104 nephalins começaram a organizar as primeiras sociedades secretas, com o objetivo de enfrentar os anjos que destruíram e aprisionaram seus pais. Infiltraram-se nas ordens que existiam na época e procuraram aprender o máximo que pudessem sobre magia e ocultismo.

O maior problema entre eles era o reconhecimento entre suas novas encarnações, pois o tempo entre as reencarnações varia imensamente, dependendo das condições de Spiritum. Por causa disso, muitas ordens possuem testes e símbolos secretos, que vão sendo aplicados nos membros conforme eles avançam dentro da hierarquia. Os testes têm a finalidade de separar os verdadeiros nephalins (que conhecem as chaves e as respostas corretas) dos magos mortais.

Na antiga Atlântida, no Egito e na Grécia, os nephalins estabeleceram-se como sacerdotes dos deuses mais importantes, conselheiros dos faraós e filósofos nas principais academias. Mesmo nesse tempo, muitos nephalins nasceram nas terras da América (que ainda aguardava 5.500 anos para ser “descoberta”) como xamãs, sacerdotes indígenas ou chefes guerreiros.

Esses nephalins menos afortunados não possuíam a cultura ou o conhecimento necessário para entender os estranhos sonhos e lembranças que possuíam e muitas vezes, não tinham condições de viajar ou aproveitar os tesouros que possuíam do outro lado do globo. Muitas encarnações foram desperdiçadas desta maneira, mas também muitos tesouros secretos foram enterrados para serem descobertos por futuras encarnações.

Com a expansão do Mundo Grego e do Império Romano, o encontro das diversas raças e populações e às atualizações dos mapas, foi se tomando cada vez mais simples para os nephalins encontrarem seus semelhantes. No século XX, existe a lenda de que a maioria dos nephalins originais estejam despertos, aguardando o momento certo de atacar a Cidade de Prata e vingar seus pais.

Nascendo Nephalin

Uma pessoa não escolhe se tornar um nephalin. Ela simplesmente nasce um (em qualquer local do mundo, sob quaisquer condições financeiras, morais ou religiosas) filho de um anjo e de uma humana. Na grande maioria das vezes, nem possui conhecimento de sua origem divina. Sua PRIMEIRA encarnação é a mais importante, porque vai determinar a psique do nephalin. É importante anotar todos os detalhes da história deste Personagem, suas motivações, seus conflitos, suas descobertas e seu modo de pensar.

O nephalin pode passar (e a grande maioria passa) sua vida inteira sem desconfiar da verdade e até morrer sem conhecer sua verdadeira natureza.

Mas a partir da sua segunda encarnação, o nephalin perceberá sua bênção/maldição. A partir da puberdade, entre os 14 e os 18 anos, o nephalin começará a ter sonhos relacionados com sua encarnação passada, que vão se tornando cada vez mais realistas e vívidos até que, quando completa 21 anos (você não acreditava que a maioridade legal aos 21 anos fosse uma escolha aleatória de idades, não?), todas as principais memórias de sua vida passada ressurgem e aí começam os problemas.

Muitos nephalins não acreditam em suas memórias, julgando-se loucos (“*Eu sou a reencarnação de Marco Polo... vocês precisavam acreditar em mim...*”) ou atormentados por maus espíritos. Outros acreditam em suas memórias, mas não possuíam condições de recuperar suas fortunas (“*Você, catador de esterco de North Hampshire, é a reencarnação de Lord Stempleton? Acho que não...*”). Uma outra parte, ainda, possuía o conhecimento mas não a maneira de se estabelecer (*como um índio nascido nas margens do Rio Amazonas poderia recuperar o tesouro que ele mesmo deixara em seu castelo na Bavaria, 100 anos antes?*).

Por esta razão, os próprios nephalins estabeleceram a entrada livre de qualquer pessoa na maioria das Ordens Secretas que se infiltraram, para garantir que seus próprios conhecimentos os levassem aos postos mais avançados. Nem sempre funciona, mas o ocultismo não é exatamente uma ciência exata...

Reconhecendo um Nephalin

Do ponto de vista fisiológico ou morfológico, não existe NENHUMA maneira de se diferenciar um humano normal e um nephalin. Eles são humanos em todos os aspectos possíveis e imaginários e não há ritual capaz de detectar um nephalin.

A única maneira de se reconhecer um deles é através de suas memórias de vidas passadas, suas ações ou referências, mas nada impede alguém de fingir essas memórias. Por isso os complicados testes, elaborados pelos próprios nephalins: para proteger suas fortunas e tesouros escondidos.

Criando um Personagem Nephalin

A primeira coisa a ser determinada na campanha é a PRIMEIRA encarnação do nephalin. Onde, quando e como são as perguntas que o Mestre deve determinar. O Mestre pode escolher quantas encarnações o nephalin possui ou sortear em $2d10+2$ e “voltar no tempo” o número de encarnações sorteadas para encontrar a primeira encarnação (cada encarnação possui aproximadamente 100 anos, entre nascer, morrer e renascer).

A campanha se passa em Londres, em 1925 e o Mestre quer incluir um Personagem nephalin. Ele sorteia que esta é a 13ª encarnação do Personagem, portanto, sua primeira encarnação ocorreu por volta do século VII.

Ele não deverá mostrar ao Jogador suas anotações, pois o Personagem conhece APENAS as duas últimas encarnações (1925 e 1830, onde ele havia sido um Membro da Ordem de Dagon).

O Jogador cria a ficha de sua encarnação mais recente e o Mestre (com o auxílio do Jogador) cria a encarnação imediatamente anterior). A partir daí, de acordo com o desenvolvimento da aventura, a cada vez que o Personagem passar de nível, o Jogador pode escolher entre avançá-lo como um Personagem normal OU revelar a ele memórias de uma vida passada.

Estas memórias chegam na forma de sonhos, lembranças e recordações que vão se tornando mais e mais vívidas com o passar do tempo, até se revelarem completamente em cinco ou seis anos. Personagens mais aventureiros, que conseguem recuperar suas memórias mais rapidamente, correm o risco de receberem diversos sonhos de várias encarnações passadas ao mesmo tempo (sabe-se de vários nephalins que ficaram loucos com a sobrecarga de informações).

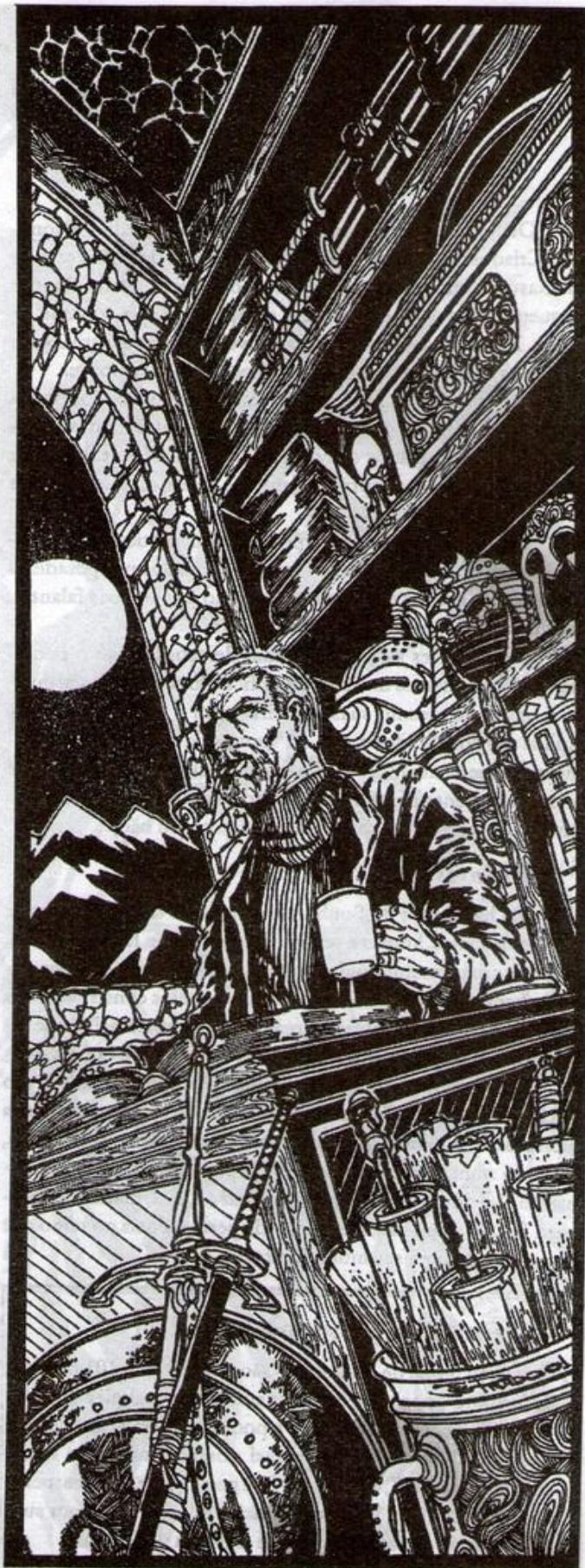
A partir daí, recomenda-se uma integração muito boa entre o Mestre e a campanha. O Jogador faz a ficha de Personagem da encarnação passada, completando coisas básicas que vão sendo acrescentadas à medida que a campanha se desenvolve. Os outros Jogadores podem criar novos Personagens (relacionados a esta outra encarnação) para realizarem aventuras paralelas que podem até mesmo influenciar a própria campanha (uma maldição adquirida em uma aventura no passado pode passar a afetar a campanha no presente, por exemplo).

É uma tarefa complicada, não recomendada para Mestres iniciantes, mas se você conseguir orquestrar direito estes acordos, sua campanha se tornará muito rica em detalhes.

Criação de Personagem

Nephalins são criados com 101 pontos de atributo e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade.

O questionário de Criação de Personagens é muito importante, principalmente a parte da história referente às primeiras encarnações. O Mestre deve criar os detalhes a respeito das encarnações passadas, desenvolvendo-as de acordo com o desenrolar da campanha. Também deve determinar os principais NPCs que acompanharam o Personagem nessas encarnações, suas características e personalidade.



Habitantes do Sonhar

Os habitantes do Sonhar não são exatamente Personagens. Criados pela forma-pensamento humana ou por desejo de Phantasus, Morpheus ou Proebetus, os habitantes do Sonhar possuem uma existência efêmera e dependente da vontade de outros. Por outro lado, enquanto houver energia espiritual para mantê-los na existência, podem ser considerados imortais.

O Reino dos Sonhos possui muitos condados formados por pessoas comuns que sonham todas as noites com os mesmos locais. Anos e anos de energias concentradas acabam por desenvolver formas próprias, sejam elas locais, objetos, animais ou mesmo pessoas.

Um habitante do Sonhar pode assumir praticamente qualquer forma imaginável. Desde monstros criados por pesadelos até fadas dos contos de Grimm, passando por animais falantes, estátuas animadas e criaturas mitológicas.

Muitos deles assumem formas de acordo com o pensamento dos habitantes da Terra, modificando seu visual, seu guarda roupa e até mesmo suas maneiras com o passar do tempo. Muitos são conhecidos como os "amigos invisíveis" que as crianças possuem, amadurecendo com elas através da infância até desaparecer lentamente na puberdade, sumindo por completo quando o responsável chega à idade adulta (ou não).

Phantasus

Os habitantes do Sonhar de Phantasus tendem a possuir formas elegantes, limpas e sempre alegres, como fadas, ondinas, gnomos, criaturas mitológicas (unicórnios, pégasus e outras criaturas benevolentes). Vivem em casas e castelos construídos nas copas de árvores gigantescas (realmente gigantescas!) onde vivem em comunidades em conjunto às fadas de Nova Arcádia.

Geralmente vestem-se de branco ou cores brilhantes, são graciosos e muito ágeis, preferindo sempre a conversa do que a guerra. São estudiosos, pesquisadores e extremamente curiosos, servindo muitas vezes como professores para as crianças enquanto elas dormem. Costumam visitar a Terra, mas como possuem formas efêmeras, seu tempo de permanência no reino dos despertados costuma ser muito limitado.

Criação de Personagem

Phantasi (o plural de Phantasus) são criados com 101 pontos de atributo (mas podem ser criados com qualquer tipo de valores, no caso de um NPC) e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. Phantasi possuem atributos mais voltados para INT, WILL e CAR e geralmente não possuem muita força física. Possuem perícias relacionadas com sua ambientação e com a função que exercem no Sonhar.

Morpheus

Os habitantes do Sonhar que são governados por Lorde Morpheus são os mais numerosos de todos, pois estão em contato direto com os habitantes da Terra e de Arcádia.

Sua descrição pode variar de maneira praticamente infinita, de acordo com a energia telúrica de cada um. Podem variar desde pequenos animais da floresta até grande ogros bonzinhos (criados a partir dos sonhos de alguma criança muito criativa). Geralmente possuem aspecto humano ou humanóide, mas qualquer tipo de forma é possível de ser encontrada.

Existem personagens do Sonhar muito conhecidos, como os quatro Cavaleiros do Apocalipse, os personagens de todos os contos de Shakespeare, a Rainha Branca de Neve, dezenas e dezenas de versões de bruxas, de incontáveis histórias de fadas, animais falantes, bonecos de madeira falantes, príncipes encantados, cavaleiros em armadura brilhante, magos de chapéu pontudo e uma infinidade de criaturas. Sua imaginação é o limite.

Criação de Personagem

Personagens do Sonhar são criados com 101 pontos de atributo (mas podem ser criados com qualquer tipo de valores, no caso de um NPC) e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. O valor máximo inicial de um atributo de um habitante do Sonhar é 24.

Proebetus

Os habitantes de Halzazee e Proebetia são mais parecidos com criaturas de pesadelos como orcs, trolls, goblins, monstros esquisitos que se escondem dentro de armários, bem como assemelham-se aos demônios de Arkanun, gárgulas e outras criaturas da mitologia religiosa. São muito desorganizados e vivem em acampamentos ou cidades que lembram muito vilas medievais. Eventualmente algum feiticeiro monta um vale espiritual em Proebetia e recruta essas criaturas como lacaios.

Criação de Personagem

Proebeti (o plural de Proebetus) são criados com 101 pontos de atributo (mas podem ser criados com qualquer tipo de valores, no caso de um NPC) e pontos de perícia de acordo com sua INT e idade. Proebeti possuem atributos mais voltados para FR, CON e AGI e geralmente não possuem muito intelecto. Possuem perícias relacionadas com sua ambientação e com a função que exercem no Sonhar.

Passando pela Terra

Os habitantes do Sonhar podem visitar a Terra por curtos períodos de tempo, através de rituais de Metamagia relacionado à conjuração de seres fantásticos (Criar Metamagia 6+).

Enquanto estiverem em nosso plano, os Personagens do Sonhar perdem um ponto de WILL a cada 12 horas (se estiverem em uma floresta ou campo); ou um ponto de WILL a cada 6 horas (se estiverem em um ambiente urbano) ou um ponto de WILL a cada 3 horas (se estiverem em ambientes muito tecnológicos) e, se chegarem a 2 pontos de WILL, retornam imediatamente ao Sonhar, esgotados. Se, por algum problema chegarem a menos de zero pontos de WILL, eles são destruídos na Terra e demoram alguns meses para se recuperarem.

Os habitantes do Sonhar podem permanecer na Terra absorvendo pontos de Magia, na mesma taxa de pontos de Força de Vontade (um ponto de Magia para cada seis horas na Terra).

Por esta razão, muitas criaturas do Sonhar precisam permanecer próximos a nodes ou aos magos que o chamaram, que normalmente armazenam pontos de Magia em sua conjuração.

Enquanto estiverem na Terra, os habitantes do Sonhar criam uma forma de ectoplasma (semelhante à que os fantasmas utilizam quando precisam interagir com o Plano Material) que é sólida e tangível, mas que, se a criatura for destruída, desaparece em poucos minutos. O ectoplasma regenera à razão de 1 Ponto de Vida a cada duas horas.

A essência do Personagem retorna ao Sonhar, onde fica regenerando por 7 dias para cada ponto de WILL que o Personagem tinha abaixo de 24, só retornando após esse período de tempo.

Um Personagem que é destruído em sua forma ectoplásmica na Terra com WILL 10 permanece 14x7 dias no Sonhar.

Habitantes do Sonhar são afetados por Magias e rituais que envolvam o Caminho de Spiritum, da mesma forma que fantasmas, aparições ou espectros. Eles sentem dor e são afetados por armas mundanas (a menos que tenham poderes especiais que digam o contrário), mas esta dor é apenas passageira, pois quando o ectoplasma se regenerar, a dor passará.

Os habitantes do Sonhar possuem poderes e fraquezas únicos, característicos da forma que ele possui. Muitos personagens clássicos de contos de fadas existem e podem ser utilizados como Personagens de Jogadores. Podem visitar a Terra em busca da ajuda de alguém (normalmente crianças, loucos ou estudiosos do Umbral, que são os únicos que geralmente acreditam na existência desses seres fantásticos).

A destruição de um habitante do Sonhar

É muito difícil destruir totalmente um ser feito de essência de sonhos, mas é possível aprisioná-los e este é um dos castigos mais temidos pelos habitantes do Sonhar.

Também é possível escravizá-los, se souber o nome secreto de um deles. Nesse caso, o habitante do Sonhar não pode deixar de fazer favores (desde que não coloquem sua própria segurança em risco) nem atacar a pessoa que tiver este conhecimento.



Viajantes Espirituais

Viajantes espirituais, também conhecidos como viajantes astrais, são aventureiros que escolheram os vales de Spiritum para suas campanhas. Podem ser aventureiros isolados ou pertencerem a grandes grupos organizados (como os Estudiosos do Umbral) mas geralmente organizam-se em pequenos grupos de estudo da Cabala e de viagens astrais.

Os viajantes espirituais são muito conhecidos na literatura, principalmente e ocultista e espírita. O mais famoso viajante de todos os tempos talvez tenha sido Dante Allighieri, um médium do século XIII que literalmente visitou o Inferno. Dante foi um dos primeiros aventureiros e sua história foi narrada em um poema chamado Divina Comédia (para detalhes sobre sua viagem ao Inferno e aos Céus, leia DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA, da Daemon Editora). Depois de sua viagem, outros estudiosos aventuraram-se pelos mapas que Dante havia elaborado sobre o Inferno, principalmente membros da Escola Cabalística de Luft, Casa de Chronos e Ordem de Salomão.

Durante alguns séculos, as viagens aos reinos de Spiritum, Arcádia e Sonhar foram vistos como mera curiosidade, pelo fato de que objetos espirituais não poderiam ser trazidos para o plano material. Somente no século XIV os viajantes começaram a explorar e catalogar as criaturas espirituais.

Mais tarde, durante o século XVI, descobriu-se que, na África, as viagens astrais já eram realizadas pelos asima (feiticeiros tribais) há muitos séculos e que sua comunicação com os espíritos (embora primitivos) estava em um grau muito mais avançado do que a Europa Medieval.

Atualmente, existem muito mais viajantes astrais descendentes da cultura africana do que dos europeus. Com exceção dos Estudiosos do Umbral e de algumas ordens dentro dos iluminados, são poucas as escolas de magia que se empenham no descobrimento e exploração dos vales espirituais em Spiritum.

A Tradição Asima e os Loa

Os asima eram conhecidos por suas ligações com os espíritos de seus antepassados, que lhes transmitiam receitas de antídotos contra venenos, poções de amor, informações sobre monstros e outras criaturas que atacavam as aldeias, formas de derrotar seus inimigos e o melhor período para o plantio e a colheita.

Estas tradições do contato com o sobrenatural e os espíritos foram passando de geração em geração, dando origem à Santeria, ao Candomblé e ao Voodoo.

Hoje, o Voodoo é praticado no Caribe, na República Dominicana, em Nova York e em todas as cidades onde a concentração de haitianos seja grande. Seus praticantes aprendem os segredos da conversação com os mortos, a invocação dos diferentes loas (espíritos) para ajudá-los e as maneiras para se abrir portais para o Reino de Spiritum.

Os Altares

Os viajantes espirituais seguem um ritual muito parecido, com pequenas variações. Basicamente, o viajante precisa de um local seguro para que seu corpo possa repousar e entrar em meditação. Este local é chamado **santuário** e o centro de um santuário é chamado de **altar**. Pode ser qualquer tipo de salão, mas os aventureiros procuram por locais isolados e protegidos (afinal de contas, seu corpo estará totalmente indefeso enquanto ele estiver viajando pelos reinos espirituais). Muitos contratam servos de confiança para vigiarem seus santuários, além de preparar armadilhas para eventuais visitantes astrais.

O mago deve preparar os incensos e as runas de proteção (círculos protetores contra Spiritum, Metamagia e Arkanun são os favoritos) suficientemente grandes para que ele e seus convidados possam repousar. Em seguida, liberam os incensos e as bebidas necessárias para colocar os viajantes em transe.

A partir do transe, os viajantes deixam o corpo físico e adentram o astral, em uma versão espiritual do santuário. A partir deste local, o viajante começa suas aventuras em Spiritum.

Viagens Temporais

Além das viagens em Spiritum, muitos dos viajantes conseguem realizar o que chamamos de viagem temporal. Eles podem deslocar seus espíritos no tempo-espaço, criando um simulacro espaço-temporal no período que desejam. Os viajantes formam seu simulacro a partir de ectoplasma, sendo considerados aparições (para efeitos de jogo) no período onde estiverem.

Os viajantes astrais, na forma ectoplásmica, não são capazes de interagir com as pessoas e objetos no passado (embora existam rumores de rituais mais raros e poderosos que efetivamente colocam os viajantes no passado!) mas podem pesquisar a localização de objetos, pessoas e conseguir informações. Além disso, sensitivos do passado podem detectar e até mesmo entrar em contato com os viajantes astrais.

Viagens no tempo são assuntos delicados e o Mestre deve sempre fazer sua pesquisa em relação ao local e época abordados e tomar extremo cuidado com as conseqüências dos atos dos Jogadores.

O Compendium

Dizem que o Colégio Invisível possui uma biblioteca dedicada a catalogar criaturas espirituais da Orbe Terrestre. Esse conjunto de livros recebeu o nome de *Compendium*.

O Colégio oferece grandes recompensas por informações, detalhes e até mesmo um exemplar vivo de criaturas espirituais (quanto mais poderosas e raras, melhores as recompensas).

Viajante Espiritual

Custo: 3 pts. de aprimoramento, 300 pts. de perícia.
Perícias: Ciências (Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Conhecimento de Espíritos 50%, Oculto 25%, Rituais 40%, Teoria da Magia 50%, Viagem Astral 50%), Manipulação (Impressionar 30%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 40%.
Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2.
Caminhos Preferidos: Metamagia, Spiritum, Humanos.
Pontos de Fé: 0.
Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

Loa

Um loa é um espírito viajante, cujas regras de criação de Personagem são muito semelhantes a dos espíritos e aparições. Um loa está sempre ligado a um mortal, seja por parentesco, seja por afinidade, e quase sempre está ligado a esta pessoa por algum tipo de favor ancestral que deve ser cumprido.

Os loas normalmente são NPCs mas uma campanha envolvendo um viajante astral e seu loa conselheiro podem resultar em aventuras muito interessantes.

Loas também são capazes de realizar os rituais de viagem temporal, manifestando-se no passado como conselheiros e videntes (é simples ser um vidente quando você veio do futuro e sabe perfeitamente o que vai acontecer!).

Assim como nos viajantes astrais, o uso de deslocamentos temporais por parte do loa deve ser controlado pelo Mestre, para evitar maiores problemas.

Criação de Personagem

O Jogador deve criar o loa a partir de sua última encarnação. Respeitando os valores de perícia e atributos humanos. Uma vez desencarnado, o loa passa por um processo de transição que pode durar meses ou anos.

A partir deste ponto, escreva a história deste espírito até o ponto onde começa a campanha. O Mestre deve ter o cuidado de selecionar o nível de todos os Personagens para que sejam mais ou menos equilibrados entre si, pois este jogo permite uma variação muito grande de poderes e habilidades.

Use o bom senso.

Um Personagem padrão é criado com 101 pontos em atributos, sendo que FR, CON, DEX e AGI são válidos apenas em reinos ou vales espirituais. Para interagir com reinos físicos, loas precisam de poderes especiais (ver capítulo de Poderes Espectrais).

Um loa começa com as perícias que possuía somadas às perícias que adquiriu em Spiritum.

Um loa começa com 3 pontos de aprimoramento mais um ponto a cada vinte anos em Spiritum.



Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou sobrenaturais que tornam o Personagem dos demais, além de conceder algumas vantagens dentro do Jogo.

Estes pontos não devem ser simplesmente "gastos", mas o Jogador precisa justificá-los com o Mestre, que precisa aprová-los para que possam ser utilizados em Campanha.

A seguir apresentaremos alguns exemplos de Aprimoramentos. Além destes, você pode escolher qualquer Aprimoramento dos outros livros da Daemon, como TREVAS, ARKANUN, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, etc.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Estes pontos podem ser usados para comprar pontos positivos.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com Almas

2 pontos: O Personagem possui algum tipo de afinidade com o Reino dos Mortos. Espíritos vêm em busca de ajuda, auxílio em alguma missão ou mesmo conforto. Qualquer espírito não hostil sempre terá uma atitude amigável em relação ao Personagem (embora sua aparência possa ser assustadora e amedrontar o médium). Espíritos com problemas em uma área próxima do mago parecem senti-lo como um amigo. Cada problema que o Personagem resolve, ele acaba adquirindo um contato no mundo espiritual, que mais tarde poderá ajudá-lo em suas aventuras.

Este é um ótimo aprimoramento para ser utilizado como gancho para aventuras e campanhas.

Afinidade com Fadas

3 pontos: A presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, elementares, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros humanos.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia como ele possui 1 ou 2 contatos importantes nesse Reino. Detalhes da construção da ficha e background dessas criaturas ficam a cargo do Mestre.

5 pontos: O Personagem possui 3 ou 4 companheiros dentro dos Reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos dois portais de ligação entre a Terra e o Reino das Fadas. Pode também possuir uma cabana, casa ou fortificação pequena em um dos Reinos. Detalhes devem ser discutidos com o Mestre.

Alma Pura

2 Pontos: (apenas para personagens cristãos). Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto ele se manter puro de pensamento e ações. O demônio ou espírito maligno pode permanecer na mesma sala que o Personagem, até mesmo dialogar com ele, porém será incapaz de atacá-lo fisicamente.

3 Pontos: os mesmos poderes acima, mas Magias do Caminho de Arkanun e de Trevas sofrem um redutor de 5D em relação a este Personagem.

Amigo Espírito

1 Ponto por contato: este Aprimoramento garante ao Personagem um amigo fiel no qual pode confiar. Quem exatamente é este amigo (parente, pai, mãe, filho, irmão, companheiro, noiva, etc...) fica a cargo do Mestre e do Jogador e deve fazer sentido em relação ao Background do Personagem.

Anjo da Guarda

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

3 Pontos: alguma entidade observa e protege o Personagem. Ele não tem idéia do que seja, mas sabe que está sendo observado e protegido. Em momentos de perigo, pode vir a ser auxiliado por este NPC (um anjo Protetore criado pelo Mestre de acordo com o Background do Personagem).

Capaz de Enxergar Auras

1 Ponto: Com alguma concentração (e um teste fácil de PER), o Personagem é capaz de identificar o estado de espírito de uma pessoa através de sua aura. Esta é uma habilidade natural e NÃO pode ser cancelada por rituais.

Conjuração

4 Pontos: com este aprimoramento, o Personagem possui conhecimentos suficientes sobre a Forma Pensamento para poder canalizar esta energia diretamente no Plano Físico, criando objetos feitos de ectoplasma por curtos períodos de tempo.

O Teste de WILL é Fácil para objetos simples (moedas, lápis, papel, objetos de uso cotidiano), Normal para objetos mais complexos (jóias, armas, peças de roupa) e Difícil para objetos únicos (a chave de uma porta, um cartão de crédito, etc.). Objetos conjurados dissolvem-se em 3d6 rodadas, mas podem ser mantidos por períodos de tempo maior através de concentração.

Contatos e Aliados

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

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

Cada ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

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

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, alguns ramos do FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminoso como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Desalmado

4 Pontos: Por algum motivo, o indivíduo nasceu sem alma. Ninguém sabe o motivo disso e todos se assustam por que, além de não ter alma, ele ainda está vivo. Por não ter alma, os espíritos não conseguem percebê-lo e, se o fazem (possuindo corpos humano, por exemplo), não conseguem usar poderes mentais sobre ele, apenas dano físico. O Desalmado também é totalmente imune ao Caminho dos Espíritos e recebe 3D de resistência em relação a magias do Caminho Humano. Desalmados são extremamente raros, e tendem a possuir alguns distúrbios psicológicos, definidos pelo Jogador e pelo Mestre.

Empatia Sobrenatural

1 Ponto: a mera presença do personagem faz com que animais acalmen-se e tornem-se mais dóceis. Isso pode ter a ver com a vida que ele tinha anteriormente, ou ser alguma espécie de compatibilidade da essência do personagem com o caminho dos animais. Animais com raiva, fome ou dor fazem uma disputa de WILL com o personagem, caso percam eles acalmam-se. Caso passem, nada muda. E caso o personagem ganhe com uma diferença superior a 40%, o animal recolhe-se e adormece.

2 Pontos: a personagem é capaz de afetar seres humanos dessa mesma forma.

Filho de Espectros

4 Pontos: o indivíduo nasceu ou foi concebido durante uma possessão por espectros, daquelas que chegam a afetar fisicamente o possuído. Isso o tornou diferente, alterando sua essência e sua alma. Ele tende a ser mais arredio, mais negro em seus pensamentos. Sua própria aparência é um pouco decadente, às vezes demonstrando o tumulto de sua alma.

Poderes das trevas não afetam normalmente esse indivíduo e ele pode senti-los sem problemas. O Personagem sabe exatamente quando alguém tenta usar o Caminho de Spiritum, Trevas ou Arkanun perto dele e ainda tem 4D de Resistência à magia em relação a estes Caminhos. Esse tipo de personagem não tende a ter muitos amigos.

Poderes Espectrais ou Mediúnicos

(para Fantasmas, Aparições, Espectros)

São os Poderes que tornam cada espírito único no Reino dos Mortos, ou cada médium, oráculo, Estudioso do Umbral ou Viajante Astral diferente de todos os outros. Com estes poderes espectrais ou mediúnicos, o Jogador pode escolher quais poderes deseja para seu Personagem, de acordo com sua história

1 Ponto: 1 Poder Espectral.

2 Pontos: 3 Poderes Espectrais.

3 Pontos: 5 Poderes Espectrais.

4 Pontos: 7 Poderes Espectrais.

5 Pontos: 9 Poderes Espectrais.

6 Pontos: 11 Poderes Espectrais.

7 Pontos: 13 Poderes Espectrais.

8 Pontos: 15 Poderes Espectrais

Pontos Heróicos

São Pontos de Vida "extras" que permitem aos Personagens em campanhas mais aventureiras sobreviverem por mais tempo. Pontos Heróicos são utilizados como se fossem PVs mas na verdade funcionam como uma "sorte" que protege o Personagem de receber um dano maior.

Cada nível de Pontos Heróicos fornece 1 PV extra (marcado separadamente na ficha de Personagem) por nível para o Personagem (até um máximo de 4). Pontos Heróicos geralmente estão relacionados com artes marciais, técnicas de combate ou estilo aventureiro de vida. Só pode ser comprado por Personagens humanos.

1 Ponto: 1 Ponto Heróico por nível.

2 Pontos: 2 Pontos Heróicos por nível.

3 Pontos: 3 Pontos Heróicos por nível.

4 Pontos: 4 Pontos Heróicos por nível.

Pontos de Fé

Obrigatório para Personagens Clérigos ou Paladinos. Pontos de Fé são utilizados como um canal de comunhão entre o ser humano e a crença em que acredita

1 Ponto: 1 ponto de Fé +1 a cada 2 níveis.

2 Pontos: 2 pontos de Fé +1 a cada 2 níveis.

3 Pontos: 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 Pontos: 5 pontos de Fé + 1 por nível.

Portal Natural

1 Ponto: o indivíduo é um portal natural para o mundo espiritual, simplesmente atraindo forças de Spiritum conforme seu estado de espírito.

Quando está nervoso, tende a atrair fantasmas e *poltergeists*, manifestando sua fúria sem querer através deles (os Poltergeists e outros espíritos zombeteiros conjurados podem realizar efeitos de até 1D na área onde o Personagem se encontra).

Quando está calmo, espíritos do bem e guias espirituais se aproximam dele, dando um bônus de +4 em Carisma.

Sensitivo

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

1 Ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais que podem vir a acontecer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros de cenários que podem ser usados pelo Mestre como ganchos para possíveis aventuras.

2 Pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto-sentido que quase beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, os Jogadores podem fazer um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos naturais; uma presença sobrenatural, um perigo ou um objeto desaparecido.

Vampiro Psíquico

3 Pontos: o Personagem possui os mesmos poderes de um vampiro psíquico, sendo capaz de absorver a aura de suas vítimas e regenerar PVs perdidos. Por outro lado, sem absorver a energia vital de outras pessoas, o vampiro psíquico torna-se muito fraco, chegando até mesmo a definhir.

O vampiro psíquico perde 1 ponto de FR, CON e AGI a cada 12 horas. Se chegar a zero em qualquer um destes atributos, o vampiro desmaia e entra em um coma profundo, do qual só poderá sair se puder drenar pontos de alguma pessoa.

Para recuperar estes pontos, o vampiro precisa drenar a energia vital de outras pessoas, na base de 2 pontos drenados para cada ponto recuperado. Normalmente, os vampiros psíquicos absorvem estes pontos de pessoas aleatórias durante o dia-a-dia (você nunca se sentiu fraco ou cansado sem razão aparente?).

Mas, em tempos de necessidade, o vampiro pode drenar esses atributos de pessoas específicas. Uma vez a cada dez minutos, o vampiro pode drenar 1d6 pontos de atributo (FR, CON ou AGI) de um alvo escolhido (a vítima pode fazer um teste de WILL para resistir, desde que saiba que está sendo vítima deste poder). O vampiro só pode usar este poder em uma pessoa uma vez a cada 12 horas. Se tentar utilizar este poder antes deste período de tempo, o poder não funcionará.

Desses pontos, o vampiro adiciona a metade (arredondado para baixo) aos atributos que possui (estes pontos extras podem elevar seus Atributos a até 24 e duram cerca de 12 horas, o mesmo tempo que a vítima precisa para recuperar os pontos perdidos).

4 Pontos: os mesmos poderes e fraquezas acima, com a diferença que o vampiro psíquico pode drenar também Pontos de Vida de uma vítima escolhida. Para isso, ele precisa ser capaz de tocar as mãos nuas sobre a pele da vítima e absorve 1d6 PVs, regenerando 1 PV para cada dois que roubou. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez a cada três horas.

Viagem Astral

2 Pontos: o Personagem conhece os rituais, respirações e relaxamentos necessários para se conseguir um desdobramento astral (conhecido também por viagem astral).

Com ele, o Personagem é capaz de deixar o seu corpo em um estado de transe enquanto liberta seu espírito para viajar pelo plano astral e Spiritum. O espírito permanece conectado ao corpo através de um cordão de prata, mas o corpo fica completamente indefeso enquanto o espírito estiver fora.

Ysca

4 Pontos: o ritual africano de passagem para o Reino dos Sonhos. O Personagem é capaz de entrar naturalmente nos Reinos dos Sonhos durante seu sono, quando desejar. Ysea são os indivíduos que nascem com esta capacidade instintivamente.

Uma vez dentro dos Reinos dos Sonhos, ele cria um "simulacro" dele mesmo, com os mesmos valores de sua ficha, com a diferença que, se o Personagem morrer nos sonhos, ele acorda subitamente, como se despertasse de um pesadelo. Porém, existe uma pequena chance (5%) de que ele venha mesmo a falecer desta forma.

Aprimoramentos Negativos

Alma Escravizada

-3 Pontos: sua alma foi escravizada por habitantes de Spiritum, criaturas poderosas que agora o enviam para várias missões ou a cometer atos insanos. Muitas vezes, o Personagem possui livre arbítrio enquanto seu dono não necessita dele para alguma missão. Neste caso, todas as outras prioridades são ignoradas e o Personagem precisa realizar a missão imposta por seu Possuidor.

Alma Vendida

-3 Pontos: seu Personagem vendeu sua alma muito tempo atrás (possivelmente em uma outra encarnação!) e todas as vantagens que ele já obteve se acabaram. Está na hora de pagar seu tributo. Se o personagem morrer, ele irá direto para as mãos de seu dono. Note que, muitas vezes, o fato de um Personagem estar reencarnado em um corpo (caso ele tenha vendido sua alma em outra encarnação) significa que ele fez algum tipo de pacto ou foi ajudado por espíritos com a intenção de conseguir reverter a compra (até o tempo de sua morte). Este Aprimoramento dá excelentes idéias para Campanhas.

Alucinado

-1 Ponto: o Personagem enxerga coisas que ninguém mais vê. Ao mesmo tempo em que ele é capaz de vislumbrar pequenos aspectos do Sonhar, estas visões o assombram. Ele enxerga criaturas de Spiritum e do Sonhar como se estivessem presentes na Terra, mas ao mesmo tempo, vê coisas que não existem em outro lugar que não seja em sua própria mente.

Aura de Inquietude

-1 Ponto: esse aprimoramento é o inverso do *Empatia Sobrenatural*. O Personagem não pode escolher se vai ou não afetar animais ou pessoas, mas se tentar ativamente fazer um animal ficar inquieto e vencer a disputa de WILL com diferença maior ou igual a 40%, o animal ataca qualquer ser vivo que esteja entre o espírito e ele, ou até mesmo diretamente atrás do espírito, com uma fúria cega. Não tem como afetar humanos desta maneira.

Sombras

-3 Pontos: o Personagem pecou demais quando em vida, e não obteve perdão algum. Quando desencarnou seu espírito deveria ter sido levado ao inferno, mas por algum motivo (definido pelo Mestre) ele conseguiu evitar esse destino, permanecendo na Terra. O problema é que agora ele é perseguido por um grupo de sombras que podem manifestar-se a qualquer hora e local para buscá-lo, e passa sua vida tentando se esconder delas, além de procurar incansavelmente uma maneira de derrotá-las.

As sombras não podem ser enfrentadas normalmente pelo Personagem porque são criadas com sua própria essência, sendo consideradas indestrutíveis por ele. Apenas alguns rituais secretos são capazes de afastá-las por algum tempo ou destruí-las durante alguns meses ou anos.



Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

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

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

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

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

Valor Inicial

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

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

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

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

Você é MESMO bom?

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

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

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionicismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Páraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

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

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguístas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção (0), Programação (0)

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lâbia (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Pontos Heróicos

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

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror. Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

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

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

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

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

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

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

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Terror e Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA, por ser um ambiente de extrema aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos

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

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

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

Recuperando Pontos Heróicos

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

Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).



Pontos de Fé

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

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos deuses e clérigos: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um investigador dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. E quando se trata de caçadores de vampiros e demônios, toda a fé que se pode ter é bem vinda...

Recuperando Pontos de Fé

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

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo deus ou entidade da qual o Personagem é devoto.

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

A seguir fornecemos uma pequena descrição do que se pode fazer com Pontos de Fé. Basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

Alguns Rituais

A seguir, fornecemos alguns Rituais que podem ser executados com Pontos de Fé. A maioria deles é realizada por clérigos ou paladinos, mas qualquer pessoa que tenha acesso aos pergaminhos religiosos certos poderá executá-los.

Vale lembrar que somente clérigos que estejam cumprindo os desígnios de seu deus ou deusa podem ter acesso aos Pontos de Fé. Qualquer descuido pode ocasionar a perda destes pontos por tempo indeterminado...

Abençoar

Custo: 1 Ponto de Fé por pessoa.

Durante uma cena, a pessoa abençoada recebe +10% para suas jogadas de defesa e subtrai 1 ponto de qualquer dano que receber nesse período. Este Ritual não é cumulativo.

Afastar mortos-vivos

Custo: variável.

Por meio de Pontos de Fé, o Personagem pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar vampiros, demônios,

espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto, anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de Pontos de Fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Amizade com Animais

Custo: 1 Ponto.

Com este Ritual simples, o clérigo consegue demonstrar a um animal que está bem intencionado e o animal não o atacará, a menos que seja provocado. Se o clérigo desejar, poderá renovar este Ritual algumas vezes e se demonstrar amizade sincera, o animal ira se tornar seu amigo verdadeiro.

Aumento de Atributos Físicos

Custo: 1 Ponto

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

Aumento Milagroso de Atributos

Custo: de 1 a 5 Pontos.

Semelhante ao Aumento de Atributos Físicos, mas com a diferença que o Personagem pode gastar mais de um Ponto de Fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM Teste. Este poder é utilizado em situações extremas, como quando um herói necessita erguer uma viga caída para remover uma vítima antes que o restante da parede desabe, etc.

Ativação de Itens Mágicos

Custo: variável.

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos deuses e clérigos muito poderosos) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

Bênção Coletiva

Custo: 1 + 1 para cada 6 pessoas.

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

Comando

Custo: 1 Ponto de Fé por Comando.

Este Ritual permite ao clérigo emitir uma ordem em voz alta ("largue", "corra", "pare", "solte", "durma", etc). O alvo faz um Teste de WILL vs. WILL do clérigo e, caso falhe, ele cumpre a ordem estabelecida. A vítima precisa entender a ordem e nenhum Comando pode durar mais do que uma rodada.

Controlar Mortos-Vivos

Custo: variável.

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

Os mortos-vivos podem fazer um Teste de WILL vs. a WILL do clérigo para resistir (como esqueletos e zumbis não costumam possuir WILL, tendem a ser as criaturas preferidas pelo clérigo quando realizam este Ritual com o objetivo de conseguir guarda-costas ou escravos).

Conversar com Animais

Custo: 1 Ponto.

Muitos clérigos são capazes de entender os animais. Com o gasto de um Ponto de Fé, o Personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

Cura

Custo: variável.

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

Cura de Doenças

Custo: variável.

Este Ritual permite ao clérigo curar doenças não-mágicas em uma pessoa. Quanto mais forte a doença, maior o custo em Pontos de Fé.

Criação de água benta

Custo: 1 Ponto para cada pequeno frasco.

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

Desencantar

Custo: 3 Pontos.

Este Ritual deve ser realizado sobre algum encantamento ou Ritual e o mago pode fazer um Teste de WILL vs. o Poder da Magia para tentar desencantá-la.

Detectar Armadilhas

Custo: 2 Pontos.

Este Ritual deve ser realizado em uma pequena área ou um objeto. Caso haja alguma armadilha, o clérigo será capaz de identificá-la (mas não seu exato efeito ou como desarmá-la).

Detectar Magias

Custo: 1 Ponto.

Durante uma rodada, o clérigo pode utilizar este poder sobre uma área ou objeto específico e ser capaz de identificar a intensidade da Magia (fraca, média e forte) e seu Caminho Principal.

Detectar Venenos

Custo: 1 Ponto.

O clérigo é capaz de identificar através do olhar se determinado objeto, alimento ou líquido está envenenado. Um dos rituais mais conhecidos consiste em mergulhar no líquido uma medalhinha de Santo Antônio, e se ela escurecer, indica que o líquido está envenenado ou contaminado.

Encantar

Custo: 1 Ponto de Fé para cada bônus de +1.

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

Luz

Custo: 1 Ponto.

Este Ritual permite ao clérigo criar uma pequena luz mística, suficiente para leitura e iluminação, durante uma cena. A Luz também pode ser conjurada sobre um objeto ou sobre uma pessoa (que pode fazer um Teste de AGI para escapar). Caso falhe o Teste, a Luz cegará temporariamente a vítima.

Masmorra do Arbítrio

Custo: 3+1 para cada pessoa extra.

Esta Magia permite ao clérigo capturar uma pessoa com a força de suas orações e deixá-la imóvel durante uma cena. Cada uma das vítimas têm direito a um Teste de WILL vs. WILL do Clérigo para resistirem ao Ritual.

Palestra

Custo: 5 Pontos.

Este Ritual permite a um clérigo realizar uma Palestra para um grupo grande de pessoas e o Ritual faz com que todos sejam capazes de entender o que o clérigo está falando. Este Ritual é extremamente útil para transmitir instruções para grupos durante combates, ou em lugares muito barulhentos.

Purificar a Comida

Custo: 1 Ponto.

Esse Ritual permite ao clérigo purificar comida suficiente para uma refeição para uma pessoa. O Ritual não afeta venenos, mas faz com que uma comida estragada ou duvidosa possa ser ingerida sem problemas.

Tempestades

Custo: 3 Pontos.

Este complexo Ritual demora cerca de 1d6+3 horas para ser realizado (e o clérigo não pode ser perturbado durante a execução dele) e pode trazer dois resultados: o primeiro é uma chuva benéfica, ideal para plantações e o segundo é uma tempestade pesada, de raios e trovões. A tempestade dura cerca de uma hora.

Poderees Espectrais

A maior parte dos poderes espectrais consiste no domínio da mente dos espíritos sobre a forma-pensamento ao seu redor (os espíritos moldam seu perispírito ou o ectoplasma quando estão interagindo com o mundo dos mortais).

A seguir, descreveremos alguns poderes básicos relacionados ao mundo dos espíritos. Eles podem ser comprados com pontos de poderes espectrais. Estes poderes foram adaptados do "Livro dos Espíritos" e do "Livro dos Médiuns", obras primas a respeito de espíritos e do mundo espiritual.

Um Personagem fantasma ou espectro que deseje possuir o poder Armas no Nível 3, Comunicação 2 e Gremlinint 2 deve pagar 7 pontos de poderes espectrais.

É importante frisar a diferença entre espíritos e encarnados. Quando um poder mencionar espíritos, significa que aquele poder só funciona em entidades que estiverem nos reinos espirituais, enquanto encarnado significa pessoas que estejam em um plano material.

Armas Espectrais

Este poder permite ao espírito moldar seu perispírito ou ectoplasma na forma de armas como espadas, lanças, machados ou espinhos recobrimdo seu corpo, bem como correntes, maças e manguais. A transformação demora uma rodada e o dano causado pelas armas espirituais é dado pela tabela abaixo, de acordo com o poder (não importa o tipo de arma moldada).

Se for usado por um encarnado, ele é capaz de criar uma arma no plano astral, capaz de ferir espíritos apenas.

O Personagem precisa ter a perícia correspondente para poder atacar com a arma que criou, ou seja, se ele não sabe usar uma espada, não adianta nada conjurar uma de ectoplasma.

OBS: para causar dano em um encarnado utilizando-se destas armas, é necessário ter o poder *Materialização* no mesmo nível da *Arma Espectral*, caso contrário, estas armas feitas de ectoplasma só conseguem ferir espíritos ou outras entidades não corpóreas. Se o poder *Materialização* for menor do que o da *Arma*, ele só fará o dano máximo permitido pela *Materialização*.

Nível 1: dano 1d3 (adagas, garras, espinhos, ganchos).

Nível 2: dano 1d6 (espadas curtas, cimitarras, martelos).

Nível 3: dano 1d6+2 (machados, espadas, manguais).

Nível 4: dano 2d6 (katanas, espadas bastardas).

Nível 5: dano 2d6+2 (lanças, espadas especiais).

Nível 6: dano 3d6 (a partir deste nível, as armas adquirem aspectos bizarros como reentrâncias, lâminas estranhas, etc...).

Nível 7: dano 3d6+2.

E assim por diante.

Armaduras Espectrais

Através da modificação de seu perispírito, um espírito pode aumentar seu IP, tornando-se mais resistente ao dano de armas espirituais (este IP vale apenas para ataques realizados através de armas espirituais ou Magias de Spiritum).

Nível 1: IP 1 vs. Spiritum.

Nível 2: IP 2 vs. Spiritum.

Nível 3: IP 3 vs. Spiritum.

Nível 4: IP 4 vs. Spiritum.

Nível 5: IP 5 vs. Spiritum.

Nível 6: IP 6 vs. Spiritum.

Nível 7: IP 7 vs. Spiritum.

Nível 8: IP 8 vs. Spiritum.

Asas Espectrais

Assim como as *Asas Astrais* dos anjos ou demônios, as *Asas Espectrais* permitem aos espíritos menos desenvolvidos voarem grandes distâncias dentro do Reino dos Mortos. Essas asas podem ter a forma que o Personagem desejar (escolhida no momento em que o Jogador compra o poder e não podem mudar posteriormente). Podem ser asas etéreas, esqueléticas (o fato delas não terem membranas é irrelevante em Spiritum, pois o vôo é realizado por Força de Vontade), de anjos, de demônios, de dragão, de orboleta, de pássaros, de fogo, etc.

Nível 1: as asas funcionam mais como planadores do que como asas propriamente ditas, permitindo vôos breves.

Nível 2: o espírito é capaz de voar a até 40m/s.

Nível 3: as asas são capazes de voar até 80m/s.

Nível 3: as asas podem fazer o Personagem voar através dos planos de Arcádia, Inferno e Sonhar.

Nível 4: as asas são capazes de voar nos planos mais afastados (embora o Personagem necessite de *Orientação 2* para isso).

Comunicação

O poder espectral que permite ao espírito conversar com os vivos sem o intermédio de um médium.

Nível 1: Sussurro. O espírito é capaz de sussurrar palavras dentro do plano físico. A "voz" do espírito pode ser ouvida por qualquer pessoa que normalmente ouviria o sussurro (não adianta nada usar este poder em uma rua movimentada, por exemplo, a menos que o espírito estivesse muito próximo de seu alvo).

Nível 2: Voz. Gastando 1 ponto de WILL, o espírito pode falar para o plano físico com a voz em tom normal (equivalente a uma conversa), durante uma rodada.

Nível 3: Grito. Gastando 1 ponto de WILL (esse ponto é recuperado em 24 horas), o espírito pode gritar dentro do plano físico e ser ouvido por qualquer pessoa que normalmente ouviria o grito. Pode ser uma frase em voz alta, ou mesmo um grito estridente ou uma gargalhada insana.

Nível 4: Banshee. O espírito não só é capaz de gritar dentro do plano físico como este grito estridente pode vir a causar danos a quem estiver a até 10m de distância. Para cada ponto de WILL gasto por rodada, o grito causa 1d6 pontos de dano (até um máximo de 4d6 por rodada). A vítima pode fazer um teste de CON para reduzir o dano à metade. Os pontos de WILL são recuperados à razão de um ponto a cada duas horas.

Se o espírito chegar a zero pontos de WILL, ele desmaia e só recuperará os sentidos quando voltar para o positivo.

Cura

Transformando seu ectoplasma em energia no plano material, o espírito pode curar danos causados a uma pessoa, transferindo seu ectoplasma para ela, na razão de 2 PVs perdidos para cada PV recuperado no plano material.

Detectar mentiras

Nível 1: o espírito é capaz de detectar quando uma pessoa está mentindo para ele. O alvo tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do espírito para resistir.

Detectar Mudança de Forma

Vencendo um Teste de *Detectar Mudança de Forma* vs. o Nível da *Mudança de Forma* do suspeito, o espírito consegue sentir se a vítima está em sua forma real ou se está utilizando-se do poder espectral *Mudança de Forma*.

Nível 1: 1D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 2: 2D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 3: 3D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 4: 4D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 5: 5D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 6: 6D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 7: 7D para *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 8: 8D para *Detectar Mudança de Forma*.

E assim por diante.

Emoções

Este poder espectral permite ao espírito causar, ampliar ou modificar emoções em uma vítima. A simples presença do espírito em um lugar é suficiente para causar a sensação, desde que ele ative este poder. O espírito precisa escolher entre *Emoções Boas* ou *Ruins* (e uma vez escolhido seu caminho, não pode mudar, a menos que compre este poder novamente). A escolha do tipo de emoções que o espírito desperta está diretamente relacionada ao seu *background* e deve ser aprovada pelo Mestre.

Sentimentos ruins: medo, fome, raiva, desespero, angústia e solidão são os mais utilizados, principalmente para enfraquecer, afastar ou minar psicologicamente os adversários.

Sentimentos bons: ternura, amor, carinho, confiança, felicidade, calma e relaxamento são os mais utilizados e são muito úteis quando em reuniões ou para agrupar pessoas em torno de um ideal.

Para ativar o poder, o espírito joga 1d6 para cada nível de *Emoções* que possuir, e Testa o resultado contra a WILL da vítima na tabela da página 67.

Nível 1: *Emoções* 1D.

Nível 2: *Emoções* 2D.

Nível 3: *Emoções* 3D.

Nível 4: *Emoções* 4D.

Nível 5: *Emoções* 5D.

Nível 6: *Emoções* 6D.

Nível 7: *Emoções* 7D.

E assim por diante.

Hagnor possui Emoções Ruins 5. Ele deseja causar medo em um investigador que está examinando uma sala, para que ele saia o mais rapidamente dali, sem encontrar o que está procurando. O Jogador de Hagnor joga 5d6 e Testa o resultado contra a WILL do investigador. Se vencer, o investigador sentirá medo na sala e terá de abandoná-la o mais rápido possível.

Escrever

Através deste poder, o espírito pode escrever através das mãos de um médium. Existem variantes deste poder e o Jogador precisa escolher qual seu Personagem vai possuir quando for comprá-lo (ele pode comprar este poder várias vezes, pagando o custo em pontos de poderes espectrais para cada poder).

Influência (1): o espírito escreve através dos chacras mais superiores do médium, conectando-se diretamente com seus centros nervosos. A caligrafia é a do médium.

Pneumatografia (1): o espírito conecta-se aos membros do médium, escrevendo com sua própria caligrafia e velocidade.

Desenhos (1): o espírito utiliza-se das mãos (ou pés!) do médium para desenhar, utilizando seus próprios estilos e materiais e usando sua própria perícia *Desenhar*.

Falar

Através deste poder, o espírito pode falar através do médium. Assim como escrever, existem duas versões para este poder. Cada uma delas deve ser comprada independentemente.

Interpretar (1): o espírito apenas influencia a mente do médium, fazendo com que ele fale com suas próprias palavras o que o espírito quer dizer.

Impersonar (1): o espírito fala através do médium, com a voz do médium mas com seu próprio estilo (o que inclui sotaques, tiques, gagueira e outras características). Este poder permite aos médiuns falar línguas que eles nunca teriam condições de ter aprendido (este dom é chamado *glossolália*).

Grandes Jornadas

Usando de suas memórias, o espírito pode viajar para qualquer lugar do mundo onde suas lembranças já estiveram (geralmente, para qualquer lugar em que sua última encarnação tenha estado). Para tanto, ele precisa entrar nos reinos mais distantes, afastando-se das áreas de Spiritum que tocam o Reino dos Vivos. Para o observador, o espírito desaparece lentamente, reaparecendo no local designado, em Spiritum. Este poder permite ao espírito viajar pela Terra com grande velocidade.

Em cada um dos níveis, damos o tempo que o espírito demora para atingir o exato oposto do globo terrestre (aproximadamente 20.000km). O Mestre deve ajustar a velocidade da jornada com a distância efetiva a ser percorrida.

Nível 1: esta jornada demora 12 horas.

Nível 2: esta jornada demora 6 horas.

Nível 3: esta jornada demora 3 hora.

Nível 4: esta jornada demora 1 hora.

Nível 5: esta jornada demora 30 minutos.

Nível 6: esta jornada demora 10 minutos.

Pessoa extra (1): o Personagem pode levar consigo uma pessoa a mais em sua jornada. Este poder espectral pode ser comprado diversas vezes.

Gremlinint

É a habilidade que os espíritos possuem de dominar máquinas e equipamentos, causando mal funcionamento, quebra ou até mesmo com que o equipamento fique sob o seu total controle.

Nível 1: Habitar. O espírito é capaz de esconder-se no equipamento, mesclando sua essência com a do maquinário, sem, contudo, ser capaz de controlá-lo. Este poder serve para esconder-se de predadores ou para vigilância sem chamar a atenção.

Nível 2: Incorporar. O espírito pode controlar o equipamento, dentro das limitações deste: ligar ou desligar uma TV ou um forno de microondas, mudar de canal, modificar um sinal de trânsito ou bloquear/ desbloquear uma porta automática. Apenas controles simples podem ser realizados.

Nível 3: Sobrecarga. Neste nível, o controle do espírito sobre a máquina é bem maior. Ele poderia mudar os canais, regular a temperatura de um ar condicionado, alterar um detetor de metais ou parar um elevador. O espírito consegue sobrecarregar fusíveis e queimar aparelhos elétricos ou eletrônicos, queimando luzes, computadores ou outras máquinas.

Nível 4: Controle total. Com este poder, o espírito consegue tomar posse completamente de um objeto de pequeno ou médio porte, e utilizá-lo de maneira não-natural (ex.: usar o fio de um eletrodoméstico para enforçar uma pessoa, disparar a fita cassete ou um CD com força em uma pessoa, aumentar o som de um rádio até ficar insuportável, entre outras coisas).

Nível 5: Incorporar grandes máquinas. Permite ao espírito ligar e controlar um carro, um trator ou um guindaste. Contudo, o espírito não será capaz de fazer nada que o objeto ou máquina não

seria capaz de realizar normalmente. Em alguns casos, existem perícias correspondentes que devem ser conhecidas pelo espírito.

Ex.: para guiar carros ou outros veículos, é necessário que o Espírito tenha a perícia *Dirigir*.

Idéia Original

Este poder de influência é muito desenvolvido nos obsessores e faz com que o espírito coloque uma idéia na cabeça de sua vítima, fazendo com que ela pense que a idéia veio dela mesma. Cada nível deste poder fornece ao espectro 1D, que deve ser testado contra a WILL da vítima. Em níveis mais poderosos, obsessores são capazes de influenciar suas vítimas a fumarem, utilizarem drogas, assumirem comportamentos promíscuos e até mesmo, em alguns casos, levarem suas vítimas ao suicídio.

Nível 1: *Influência* de 1D.

Nível 2: *Influência* de 2D.

Nível 3: *Influência* de 3D.

Nível 4: *Influência* de 4D.

Nível 5: *Influência* de 5D.

Nível 6: *Influência* de 6D.

Nível 7: *Influência* de 7D.

Este poder capacita o espírito a influenciar qualquer tipo de ação. Caso falhe no teste, não poderá utilizar sua influência sobre esta pessoa pelos próximos 3 dias.

Invisibilidade

É a habilidade de um espírito de se tornar invisível dentro do mundo invisível. Para ativar este efeito, o fantasma puxa para dentro de si as brumas espirituais, tomando-se ao mesmo tempo espírito e sombra, fazendo com que o seu perispírito tome-se mais fino e mais delicado, até literalmente desaparecer da existência.

Concentração absoluta é necessária para manter este estado espiritual invisível (caminhar lentamente, não realizar ataques, fazer movimentos simples e lentos, etc.). Qualquer quebra de concentração resulta no aparecimento do Personagem e perda da camuflagem etérea. Este poder funciona apenas dentro de Spiritum e dos planos astrais.

Para tentar perceber um Personagem invisível, a vítima faz um Teste de PER vs. a *Invisibilidade* do Personagem escondido (desde que a vítima saiba ou tenha razões para acreditar que há alguém invisível na região).

Note que o poder *Invisibilidade* não interfere com a *Intangibilidade* (ver este poder).

Nível 1: *Invisibilidade* de 1D.

Nível 2: *Invisibilidade* de 2D.

Nível 3: *Invisibilidade* de 3D.

Nível 4: *Invisibilidade* de 4D.

Nível 5: *Invisibilidade* de 5D.

Nível 6: *Invisibilidade* de 6D.

Nível 7: *Invisibilidade* de 7D.

E assim por diante.

Intangibilidade

O poder que faz com que os fantasmas atravessem paredes. Na verdade, em teoria, todos os espíritos possuem este poder, mas suas consciências ainda estão ligadas ao plano físico, e é sua própria força de vontade que os impede de atravessar objetos sólidos, como paredes, portas e pessoas.

Dominando sua própria mente, o espírito é capaz de passar através de praticamente qualquer objeto.

Existem diferentes graus de *Intangibilidade* dentro de Spiritum. Quanto mais evoluído o espírito, maior sua capacidade de passar através de objetos. Por outro lado, existem estruturas e edificações capazes de resistir à *Intangibilidade* de um espectro (elas são construções especiais, como prisões feitas pelos anjos, paredes de castelos e outros).

Para verificar se um espírito atravessa determinado objeto, faça um Teste entre a frequência do objeto e a *Intangibilidade* do espectro (quanto maior o valor, mais intangível a criatura está).

Nível 1: *Intangibilidade* de 1D.

Nível 2: *Intangibilidade* de 2D.

Nível 3: *Intangibilidade* de 3D.

Nível 4: *Intangibilidade* de 4D.

Nível 5: *Intangibilidade* de 5D.

Nível 6: *Intangibilidade* de 6D.

Nível 7: *Intangibilidade* de 7D.

Alguns valores comuns: como ponto de referência, objetos do plano material possuem frequência entre 6 (paredes, portas, etc.) e 12 (chão, objetos mais purificados), objetos espirituais possuem frequência entre 20 e 25, objetos em vales espirituais e reinos espirituais variam de 10 a 15 e assim por diante.

Isolamento Astral

Apenas as grandes almas possuem este poder. Através da Força de Vontade, o espírito consegue manter afastados espectros, demônios e outras entidades malignas. *Isolamento Astral* funciona como uma barreira invisível contra essas entidades, enquanto o espírito manter a concentração, ou seja, não pode realizar ações mais complexas, combate ou mesmo movimentar-se com sua velocidade normal. Qualquer ação deste tipo quebra o *Isolamento Astral*.

Espectros, demônios e outras entidades maléficas podem tentar romper a barreira com um Teste de WILL vs. WILL do espírito que a ergueu. Caso o espírito tente atacá-los ou forçar a barreira contra essas entidades, o *Isolamento Astral* é quebrado.

O *Isolamento* pode ser feito por várias almas ao mesmo tempo e a Força de Vontades dela (WILL) é somada, desde que elas estejam em sintonia (ver este poder).

Nível 1: raio de 2m.

Nível 2: raio de 4m.

Nível 3: uma sala inteira.

Nível 4: uma casa.

Nível 5: uma mansão.



Lembranças

Através de grandes estudos, um espírito consegue lembrar-se de suas encarnações passadas. Este poder só pode ser escolhido com a aprovação do Mestre e, para cada nível escolhido, o Jogador e o Mestre devem decidir toda a história passada do Personagem, seus atributos, habilidades, perícias e conhecimentos em cada uma das vidas passadas. Personagens humanos não podem escolher este poder, apenas espíritos.

Nível 1: o Personagem é capaz de lembrar de todos os principais acontecimentos de sua última encarnação.

Nível 2: com Testes de WILL, o espírito é capaz de lembrar-se de detalhes mais específicos a respeito de sua última encarnação na Terra.

Nível 3: lembranças de suas duas últimas encarnações.

Nível 4: lembranças detalhadas sobre suas duas últimas encarnações (através de Testes de WILL).

Nível 5: lembranças de suas três últimas encarnações.

E assim por diante.

Linhas do Tempo

Nível 1: este poder estranho faz com que o ambiente ao redor do espírito ou do médium envelheça rapidamente, quando ativado. Em poucos dias, poeira, teias de aranha e aquela sensação de abandono (e cheiro de mofo) tomam conta do local onde o Personagem se encontra.

Nível 2: um pouco mais poderoso, as pessoas e objetos que estiverem próximos do Personagem envelhecem na razão de 2 anos para cada ano que passam junto a ele.

Nível 3: o Personagem pode envelhecer uma criatura escolhida em 1d3 anos, uma vez por dia (a vítima pode fazer um Teste de CON para resistir).

Localizar Outros Espíritos

Através deste poder, um espírito ou médium é capaz de localizar a presença de um outro espírito conhecido, dentro do Reino dos Mortos, mesmo que ele esteja disfarçado, modificado ou preso. Apenas aliados e conhecidos podem ser localizados através deste poder e algum tipo de ligação arcana entre os dois espíritos é necessária (um objeto pessoal, laços de amizade, parentesco comum a ambos os espíritos, etc.).

Este poder não permite localizar espíritos encarnados. Caso o espírito procurado esteja encarnado, o uso deste poder não trará nenhum resultado.

Nível 1: localiza o outro espírito até um raio de 100m.

Nível 2: localiza o outro espírito até um raio de 200m.

Nível 3: localiza o outro espírito até um raio de 500m.

Nível 4: localiza o outro espírito até um raio de 1km.

Nível 5: localiza o outro espírito até um raio de 2km.

Nível 6: localiza o outro espírito até um raio de 5km.

E assim por diante.

Localizar Espíritos Encarnados

Semelhante ao poder *Localizar Outros Espíritos*, mas adaptado para localizar mortais e espíritos encarnados. Através deste poder, um espírito é capaz de localizar a presença de um outro espírito conhecido na Terra, mesmo que ele esteja em um corpo diferente daquele que o espírito conheceu.

Apenas aliados e conhecidos podem ser localizados através deste poder, e algum tipo de ligação arcana entre os dois é necessária (um objeto pessoal, laços de amizade, parentesco comum a ambos os espíritos, etc.). Este poder não permite localizar Espíritos desencarnados.

Nível 1: localiza o outro espírito até um raio de 100m.

Nível 2: localiza o outro espírito até um raio de 200m.

Nível 3: localiza o outro espírito até um raio de 500m.

Nível 4: localiza o outro espírito até um raio de 1km.

Nível 5: localiza o outro espírito até um raio de 2km.

Nível 6: localiza o outro espírito até um raio de 5km.

Nível 7: localiza o outro espírito até um raio de 10km.

E assim por diante.

Luzes

Este poder faz com que o espírito torne-se cercado de uma aura de luz pálida. Em conjunto com o poder *Materialização*, é responsável pelos relatos de aparições cercadas por uma aura brilhante, mas a utilidade deste poder é muito maior do que apenas assustar mortais. A aura de luminosidade afasta os espíritos menos evoluídos, fazendo com que eles tenham de vencer um Teste de WILL vs. o nível da aura de *Luzes* de um espírito para poder atacá-lo.

Nível 1: *Luzes* de 1D.

Nível 2: *Luzes* de 2D.

Nível 3: *Luzes* de 3D.

Nível 4: *Luzes* de 4D.

Nível 5: *Luzes* de 5D.

Nível 6: *Luzes* de 6D.

Nível 7: *Luzes* de 7D.

e assim por diante...

Manipulação de Ectoplasma

Os danos causados a um espírito são causados pela destruição do ectoplasma de seu corpo. Com este poder, o espírito é capaz de passar seu próprio ectoplasma para outro espírito, ou retirar o ectoplasma dele, para curar-se. A retirada do ectoplasma só pode ser feita com o consentimento do alvo. A transferência cura uma certa quantidade de PVs em um espírito, mas causa um dano igual ao outro que está cedendo o ectoplasma.

Nível 1: até 1 PV pode ser transferido por vez.

Nível 2: até 2 PVs podem ser transferidos por vez.

Nível 3: até 3 PVs podem ser transferidos por vez.

Nível 4: até 4 PVs podem ser transferidos por vez.

Materialização

Este é um dos poderes mais prezados dentro da sociedade dos espíritos, pois permite a manifestação dentro do mundo dos vivos. *Materialização* NÃO envolve conversar com mortais ou mesmo escutar o que eles dizem (para isso existe o poder *Comunicação*), apenas materializar-se na Terra.

Nível 1: *Boo*. A *Materialização* é muito fraca. Permite ao espírito movimentar ou levantar pequenos objetos (como se possuísse 1D de Força), escrever mensagens em espelhos ou vidros embaçados e, em casos extremos, quebrar vidros ou arremessar pedras em pessoas, sem causar dano.

Nível 2: *Poltergeist*. A *Materialização* do espírito é mais intensa, como se possuísse FR igual a 2D.

Nível 3: *Aparição*. O espírito é capaz de aparecer para os mortais por curtos períodos de tempo. Geralmente, assume a forma de sua última encarnação, a menos que tenha poderes de *Mudança de Forma*. A aparição lembra a dos fantasmas clássicos, translúcida e espectral.

Nível 4: *Materialização*. A forma mais avançada deste poder, permite ao espírito, por um curto espaço de tempo, materializar-se no plano físico. Este poder exige muito esforço do espírito, causando a perda de 1 ponto de WILL por rodada que permanecer na Terra (a menos que ele possa drenar esta energia de algum médium, a permanência dos espíritos na Terra é muito curta). Quando a WILL chega a 5, o espírito retorna a Spiritum e recupera sua Força de Vontade à taxa de 1 ponto de WILL a cada 10 minutos.

Modificar Outros Espíritos

Usando este poder, o espírito é capaz de modificar o ectoplasma de outro espírito, da maneira que desejar. Pode ser usado para corrigir defeitos, modificar a aparência ou até mesmo deformar a vítima. O espírito trabalha o ectoplasma como se fosse argila, esculpindo a forma que desejar. A vítima pode fazer um Teste de CON vs. o nível de poder para resistir.

Uma vez modificado, a vítima permanece em sua nova forma até que consiga retornar ao normal, o que pode demorar horas, dias, meses ou até mesmo anos.

Nível 1: *Modificar Outros Espíritos* de 1D.

Nível 2: *Modificar Outros Espíritos* de 2D.

Nível 3: *Modificar Outros Espíritos* de 3D.

Nível 4: *Modificar Outros Espíritos* de 4D.

Nível 5: *Modificar Outros Espíritos* de 5D.

Nível 6: *Modificar Outros Espíritos* de 6D.

Nível 7: *Modificar Outros Espíritos* de 7D.

E assim por diante.

Modificar a Forma-Pensamento

Este poder permite ao espírito moldar a forma-pensamento da maneira que desejar, criando objetos para seu uso pessoal como livros, pergaminhos, utensílios domésticos e outros objetos que quiser. Este poder é utilizado por espíritos não tão evoluídos, que

apesar de terem reconhecido sua condição como desencarnados, ainda estão presos a velhos hábitos que possuíam quando eram humanos como comer, dormir, tomar banho e outros.

Este poder, utilizado em um nível mais avançado, permite ao espírito construir salas, quartos e até mesmo casas, mansões e castelos. Em maiores escalas, fazem com que o espírito seja capaz de moldar até mesmo pequenos vales e reinos espirituais em Spiritum.

Nível 1: permite criar objetos pequenos.

Nível 2: permite criar objetos de até 50kg.

Nível 3: permite criar objetos do volume de uma pessoa.

Nível 4: permite criar objetos de até 200kg.

Nível 5: permite criar objetos de até 400kg.

Nível 6: permite criar objetos com o volume de um carro.

Nível 7: permite criar objetos de até 2 toneladas.

e assim por diante...

Mudança de Forma

Um dos poderes mais desejados dentro dos Reinos Espirituais. Através da manipulação de seu próprio ectoplasma, um espírito consegue modificar sua forma para qualquer uma que desejar, seja ela humana ou não.

Nível 1: *Alteração*. Consegue alterar sua forma, modificando seu rosto, seu peso, altura, cor dos cabelos, complexão física e até mesmo o sexo, MAS não consegue duplicar a forma de outra pessoa exatamente.

Nível 2: *Doppelganger*. O espectro consegue duplicar exatamente qualquer forma e possui 2D de Resistência contra o poder *Detectar Mudança de Forma*.

Nível 3: semelhante ao nível 2, mas o espírito possui 3D em Resistência para não ser descoberto.

Nível 4: possui 4D em Resistência.

Nível 5: possui 5D em Resistência.

Nível 6: possui 6D em Resistência.

Nível 7: possui 7D em Resistência.

Nível 8: possui 8D em Resistência.

E assim por diante.

Para verificar se um Personagem é capaz de descobrir a real identidade de alguém usando este poder é medido por um Teste entre o poder *Detectar Mudança de Forma* e *Mudança de Forma*.

Este poder é utilizado em pesadelos, quando o espírito precisa assustar ou impressionar alguém. Também é muito utilizado para lembrar outros fantasmas ou mortais de como era a identidade do espírito em vidas passadas.

A forma é perfeita em todos os sentidos e só pode ser detectada mediante um Teste de Percepção. Outras pessoas que porventura conheçam a entidade que o espírito está tentando personificar podem deduzir que o espírito não é quem diz ser por gestos, ações ou pelas próprias palavras ou linguagem.

Muitos espectros utilizam-se deste ritual para fingirem ser demônios poderosos como Belzebu, Satan ou Exú e conseguirem que suas vítimas cumpram suas ordens. Desnecessário dizer qual é a penalidade caso sejam descobertos...

Olhar Morto

Nível 1: Olhar do Futuro Morto. Uma das características dos espíritos é a capacidade de enxergar o mundo com olhos de morto. Este poder permite a eles enxergar as coisas no futuro. Prédios são vistos como abandonados, destruídos ou reformados, pessoas são vistas como velhas (ou cadáveres), objetos são vistos como serão em alguns anos (ou séculos).

Nível 2: Presença da Morte. Neste nível, a conexão do espírito com os mortos é tão grande que ele pode enxergar sinais em pessoas que estão próximas da hora de suas mortes (esse poder só pode ser escolhido com autorização do Mestre).

Orientação

O espaço, as distâncias e as localizações têm pouca utilidade em Spiritum. Quanto mais afastado dos Reinos dos Vivos, maior é a confusão espaço-temporal. Caminhadas de poucas horas podem deslocar um espírito por centenas de quilômetros dentro do mundo dos vivos. Em outras regiões, caminhar durante dias faz com que o espírito avance apenas alguns quarteirões no mundo dos Vivos.

Nível 1: Bússola Astral. Permite ao espírito se localizar dentro de Spiritum. Saber para onde está indo, de onde vem e que distância percorreu no mundo dos vivos.

Nível 2: este poder permite ao espírito guiar-se através das brumas espirituais e dos reinos mais distantes de Spiritum, onde tempo e espaço perdem o sentido. Permite também localizar-se dentro dos Reinos Espirituais e traçar pontos em comum com o Reino dos Vivos. Sem este poder é impossível viajar desacompanhado nas partes mais profundas de Spiritum.

Possessão

Nível 1: Tentação. O espírito é capaz de tentar mortais a cometerem pecados. O tipo de tentação fica a cargo do Mestre, mas deve estar relacionada de alguma forma com o tipo e poder do espectro que realiza a tentação.

Nível 2: Rebelião. O espírito é capaz de infligir o sentimento de rebelião em um grupo de presos, subordinados ou serviais. É claro que para a rebelião dar certo é necessário algum tipo de estímulo (rudeza do chefe, maus tratos, etc.) mas o grupo será muito mais facilmente levado a rebelar-se ou cometer um motim com esta influência.

Nível 3: Charme. O espírito é capaz de encantar ou seduzir uma pessoa, de modo a deixá-la apaixonada por sua forma. Para isto, é necessário que o fantasma possua uma forma mortal e que a vítima falhe um Teste de WILL vs. WILL do espírito.

Nível 4: Possessão. A capacidade de possuir mentalmente um corpo mortal que esteja perto de si. O mortal tem direito a um Teste de WILL vs. o poder do espírito (4D) para resistir. Caso uma tentativa de possessão falhe, o humano está protegido deste Espectro por sete anos e um dia.

Nível 5: idêntico ao Nível 4, mas com FR 5D

Nível 6: idêntico ao Nível 4, mas com FR 6D

E assim por diante.

Poderec Angelicais

Os poderes que os anjos possuem, chamados divinos ou angelicais (descritos no livro ANJOS: CIDADE DE PRATA) podem ser adquiridos como poderes espirituais desde que se pague o valor em poderes espectrais +1.

Assim sendo, um poder angelical de nível 1 custará 2 pontos de poder espectral. Esta simulação de poderes divinos por parte de um espírito precisa de uma explicação muito boa no *background* e de aprovação prévia do Mestre.

Poderec Demoníacos

Os poderes demoníacos (descritos no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA) podem ser adquiridos como poderes espirituais desde que se pague o valor em poderes espectrais +1.

Assim sendo, um poder demoníaco de nível 2 custará 3 pontos de poder espectral. Esta simulação de poderes satânicos por parte de um espírito precisa de uma explicação muito boa no *background* e de aprovação prévia do Mestre.

Note que muitos dos poderes demoníacos como asas, garras, rabo, cascos, dentes e outros funcionam apenas na forma espiritual, não podendo atingir o plano físico.

Poderec Vampíricos

Os poderes vampíricos (descritos no livro VAMPIROS MITOLÓGICOS) podem ser adquiridos como poderes espirituais desde que se pague o valor em poderes espectrais +1.

Assim sendo, um poder vampírico de nível 3 custará 4 pontos de poder espectral. Esta simulação de poderes vampíricos por parte de um espírito precisa de uma explicação muito boa no *background* e de aprovação prévia do Mestre.

Note que muitos dos poderes vampíricos como garras, presas, transformação e resistências funcionam apenas na forma espiritual, não podendo atingir o plano físico.

Os poderes de controle de animais, forma de névoa e outros com manifestações físicas podem ser autorizados, de acordo com a vontade do Mestre.

Prisão Etérea

Nível 1: Usando este poder (1D), um espírito é capaz de imobilizar outro espírito dentro do plano astral. Com este poder, o espírito pode fazer um Teste de WILL vs. FR de outro espírito para imobilizá-lo, moldando a essência de Spiritum como se fosse uma teia de aranha etérea. A vítima pode fazer um Teste de FR vs. poder por rodada para se libertar.

Nível 2: Prisão Etérea de 2D.

Nível 3: Prisão Etérea de 3D.

Nível 4: Prisão Etérea de 4D.

Nível 5: Prisão Etérea de 5D.

Nível 6: Prisão Etérea de 6D.

Nível 7: Prisão Etérea de 7D.

E assim por diante.

Quebrar a Barreira Infernal

Nível 3: o espírito possui o poder de, através de complexos rituais (que demoram cerca de dez rodadas para serem realizados), atravessar a barreira entre Inferno e Spiritum quando bem entender. O local e o Círculo Infernal onde ele será transportado são determinados pelo poder do espírito (e devem ser negociados com o Mestre).

Saltos Etéreos

Estes saltos são feitos pelo espírito alterando o material etéreo de Spiritum e permitindo a ele que se “teleporte” dentro dos Reinos Espirituais. Para o observador, o fantasma desaparecerá lentamente (cada *Salto Etereo* demora uma rodada para se concretizar) e reaparecerá em um ponto distante (cada aparição demora uma rodada para ser finalizada). Estes *Saltos* só podem ser feitos nos planos mais próximos do Reino dos Vivos.

OBS: Some o nível da distância do *Salto* e o Nível da quantidade de usos por dia para saber o custo deste Poder.

Edward pode realizar um Salto Etéreo de 100m, duas vezes por dia. O custo desta habilidade em poderes espectrais é igual a 3 (2 + 1).

- Nível 1: distância máxima de 10m.
- Nível 2: distância máxima de 100m.
- Nível 3: distância máxima de 500m.
- Nível 4: distância máxima de 1km.
- Nível 5: distância máxima de 5km.
- Nível 6: distância máxima de 10km.
- Nível 7: distância máxima de 50km.
- Nível 8: distância máxima de 100km.

- Nível 0: uma vez ao dia.
- Nível 1: duas vezes ao dia.
- Nível 2: três vezes por dia.
- Nível 3: quatro vezes por dia.
- Nível 4: seis vezes ao dia.
- Nível 5: dez vezes por dia.

Este poder está limitado ao tipo de vale ou reino espiritual em que o Personagem esteja e não funciona (ou funciona de maneira diferente) em muitos reinos como o Sonhar ou o Inferno, cujas leis variam de acordo com a vontade do governante.

Sentidos Aguçados

Os espíritos possuem todos os sentidos naturalmente avançados em relação aos mortais. Sem a carne para restringir as sensações, os espíritos podem enxergar, cheirar, sentir, provar e escutar muito melhor do que os vivos. Para isso, o espírito precisa passar por um treinamento espiritual para se livrar das amarras terrenas e desenvolver esta habilidade.

- Nível 1: Aumenta a PER em +3.
- Nível 2: Aumenta a PER em +6.
- Nível 3: Aumenta a PER em +9.
- Nível 4: Aumenta a PER em +12.
- Nível 5: Aumenta a PER em +15.
- Nível 6: Aumenta a PER em +18.

Sintonia

Nível 1: este poder faz com que duas ou mais almas possam vibrar em uma mesma frequência, permitindo que elas compartilhem poderes mediúnicos ou espectrais. **TODOS** os espíritos envolvidos precisam ter este poder para compartilhar seus outros poderes.

Nível 2: a semelhança de vibrações é tanta que dois (ou mais) indivíduos podem ler e transmitir pensamentos e emoções dentro de um raio de 10m.

Vozes

Nível 1: este poder permite a um espírito tomar o centro de fala de uma pessoa e falar através dela. É uma versão mais fraca da possessão, pois não permite ao espírito comandar ou manipular a pessoa, apenas utilizar-se de sua voz. Caso a vítima não queira colaborar, um Teste de WILL vs. WILL do espectro é necessário.

Criando Seus Próprios Poderes

Todos os poderes demonstrados aqui são apenas sugestões, pois o universo dos espíritos e dos médiuns é tão vasto que seria impossível resumir em poucas páginas toda a gama e extensão destes inúmeros poderes.

O Mestre e os Jogadores podem inventar ou desenvolver novos poderes para seus Personagens e para os NPCs (na verdade, até encorajamos que vocês façam isso, pois criarão poderes únicos e especiais para cada campanha!).

Os limites geralmente são 1D de influência por nível de Poder, seja algum tipo de manipulação mental, força ou algum tipo de controle. Estes limites também servem para restringir os efeitos de FR, CON, AGI, DEX, INT, WILL, PER ou CAR gerados por um poder ou influenciados por eles.

Não há limites para estes poderes (30D, 40D...) mas leve sempre em conta que geralmente os Personagens não deverão ter acesso a poderes dessa magnitude (eles estão reservados apenas para NPC's e Senhores de Reinos Espirituais).

Rituais

A seguir, colocamos alguns exemplos de rituais de magia envolvendo Spiritum ou o Reino dos Mortos, para uso em sua Campanha de Arkanun/Trevas:

Aríete Espectral

Criar Spiritum 4

Componentes: V, M (um aríete miniatura em prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Efeitos: cria um aríete

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Este ritual conjura do Plano Astral um aríete espectral com grande força, capaz de arrombar a maioria das portas e portais existentes. O conjurador se posiciona na frente da porta que deseja arrombar e recita os versos do ritual. Quando terminar, o feiticeiro empurra o ar com seu punho esquerdo, que deve estar segurando a miniatura, enquanto uma força espectral golpeia a porta com For (FR) 24, causando 4d6 pontos de dano.

Com algumas alterações, este ritual também pode ser utilizado contra alvos humanos, causando 4d6 pontos de dano divididos entre as pessoas que estiverem na área de efeito.

Armadura Espectral

Controlar Ar/Spiritum 3

Componentes: V, G, F (um dos ossos de um dedo, colocado em um amuleto)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura espectral

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Esta armadura espectral concede IP 4 ao mago, independente do tipo de armadura que ele possua, durante uma cena. A armadura lembra uma cota de malha fantasmagórica e bloqueia apenas ataques físicos (socos, espadas, flechas, quedas, etc.). O mago deve colocar o amuleto ao redor do pescoço durante o ritual.

Se o amuleto for retirado antes da duração do ritual, o feitiço é quebrado.

Arrepio de Licantropo

Entender Spiritum 4

Componentes: V, F/FD (uma corrente de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: alerta o mago da presença de licantropos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

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.

Atenção

Entender Spiritum 1

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Área: 20m de raio

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: não e vontade (WILL) anula

Este ritual faz um chamado astral para todas as pessoas em um raio de 20m. Por uma rodada, todas elas prestarão atenção ao conjurador, não importando que língua elas falem ou o que estejam fazendo. Caso alguém dentro dessa área de efeito esteja lutando ou concentrado, ela tem o direito a fazer um teste de vontade (WILL) para ignorar o chamado de atenção astral e continuar o que esteja fazendo.

Casamento

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, FD (dois anéis de ouro)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: toque

Alvo: duas pessoas que pretendam se casar

Duração: 5 anos

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual deve ser feito com os dois pretendentes junto ao mago ou clérigo. Ele abençoa o casamento e recita todos os versos do ritual (que são diferentes para cada deus). Os efeitos deste ritual são os seguintes: enquanto os casados permanecerem fiéis e companheiros, se por algum problema um deles estiver em apuros, o cônjuge receberá um bônus de +1 em todos os testes, +1 em todas jogadas de ataque e +1 em dano, enquanto estiver tentando resgatar sua amada(o) do perigo e vice-versa.

Contato com Arkanun

Entender Arkanun 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 6m de raio

Duração: 1d6 rodadas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Este é um dos primeiros contatos que o demonologista tem com os Reinos de Arkanun. Através dele, o feiticeiro consegue canalizar a essência de Arkanun para a Terra, causando uma aura de mal-estar ao redor de si mesmo.

Todas as pessoas em um raio de 6m do feiticeiro precisam passar em um teste de vontade (WILL) ou ficarão terrivelmente incomodadas. Aqueles que falharem o teste precisam passar em um segundo teste ou ficarão enjoadas por 1d6 rodadas (vomitando ou até mesmo desmaiando). Este ritual afeta apenas criaturas com menos de 6 dados de vida (ou níveis).

Conversar com Espíritos

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, M (um ramo de oliveira)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: uma sala

Alvo: um espírito que estiver na sala

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

É recomendado o uso de um círculo de proteção vs. Spiritum. Este ritual permite ao mago contatar algum espírito, aparição ou fantasma que esteja próximo (na mesma sala) e conversar com ele. O mago pode fazer até 3 perguntas a um espírito escolhido pelo ritual. Se o espírito não quiser responder às perguntas ou quiser mentir, deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para conseguir enganá-lo.

As perguntas deverão ser respondidas com Sim, Não, Irrelevante ou Desconheço, dentro das capacidades do espírito. Se não houver nenhum espírito conhecido dentro da sala, o ritual não funciona.

Conversar com Mortos

Entender Spiritum 5

Componentes: V, G, F/FD (nove pedrinhas arredondadas), M (um pouco de sangue do mago)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: um corpo morto

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Um ritual bastante simples e ao mesmo tempo extremamente funcional. Foi desenvolvido pelos magos necromânticos da Gália no ano de 1230 e depois aprimorado pelos feiticeiros italianos.

O corpo da pessoa morta deve estar presente e não estar morto há mais de um dia. O mago faz, então, um círculo no chão com as nove pedrinhas, recita alguns versos místicos e faz um corte no pulso (mínimo de 1 ponto de dano). O sangue derramado formará uma pequena poça e a imagem do morto aparecerá refletida no sangue. O mago poderá fazer três perguntas, que deverão ser respondidas com Sim, Não, Irrelevante ou Desconheço, dentro das capacidades do morto. A vítima só poderá responder perguntas relativas a seu corpo físico. Todas as suas lembranças e conhecimentos terminam com sua morte. Caso a vítima deseje mentir, precisa passar em um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago que conjurou o ritual).

Conversar em Sonhos

Entender Spiritum 4

Componentes: V, G, F/FD (um travesseiro especialmente preparado para o ritual)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 100m

Alvo: 1 pessoa que esteja dormindo

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

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, deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago).

Qualquer tipo de mensagem pode ser passada, mas a vítima receberá este comunicado como um sonho (ou seja, não há nenhuma garantia de que sequer levará a sério a mensagem).

Para este ritual funcionar, o alvo deverá estar dormindo desde o início do ritual até seu final (aproximadamente uma hora de duração, até que o feiticeiro e o alvo entrem em sincronia, permitindo o compartilhamento dos sonhos).

O corpo do mago pode, em alguns casos (5%), ser vítima de algum tipo de assalto ou possessão por espíritos errantes durante a jornada fora de seu corpo.

Ao custo de 5 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.

Dor de Cabeça

Controlar Spiritum 1

Componentes: V, G, M (um dente)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Este ritual faz com que a vítima tenha de fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) ou ficar com dor de cabeça por algumas rodadas. Uma pessoa com dor de cabeça não consegue se concentrar nem realizar ações complexas (leia-se: magias). Qualquer tentativa de lutar também é afetada e a vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL) por rodada que desejar lutar.

Enxergar Pessoas Mortas

Entender Spiritum 1

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite visualizar espíritos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Uma das mediunidades mais importante e ao mesmo tempo mais assustadora, a capacidade de enxergar espíritos é muito valorizada nos Estudiosos do Umbral. Com alguma concentra-

ção, o mago fecha seus olhos e mentaliza o Plano Astral. Em poucos instantes, ele será capaz de visualizar espíritos que estejam no mesmo ambiente que ele (o mago consegue enxergar um espírito a cada três níveis que possua).

Se caso existirem mais espíritos do que ele seja capaz de enxergar, o mestre pode sortear quais serão os fantasmas que o mago será capaz de ver (note que eles podem variar cada vez que o mago faça o ritual, ou mesmo se magos diferentes fizerem o mesmo ritual).

Espada Espiritual

Criar Spiritum 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria uma arma

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual conjura uma espada espiritual de material cristalino (considere a arma como uma espada longa capaz de causar 1d10 pontos de dano) constituída de Forma-Pensamento e material astral. A espada se dissolve em poucas rodadas, mas é uma arma muito útil em combate.

Espelho Secreto

Entender/Criar Spiritum/Metamagia 3

Componentes: V, G, F (um espelho com uma runa entalhada)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Efeitos: cria uma câmara secreta

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Uma das maiores preocupações dos magos sempre foi a de guardar e proteger seus cobiçados objetos mágicos. Este ritual foi inventado com esse propósito. Para conjurar este espaço dimensional, o feiticeiro precisa de um espelho (a forma não importa) e das palavras de ativação corretas, além de seu símbolo rúnico entalhado em uma das pontas da superfície espelhada.

Uma vez conjurado, o espelho pode ser atravessado (o efeito visual é o mesmo de se mergulhar a mão em um líquido) e qualquer objeto pode ser guardado dentro dessa câmara secreta. As dimensões internas da câmara são: a própria altura e largura do espelho e a profundidade igual ao maior valor delas, ou seja, um espelho de 20cm x 30cm formará um espaço dimensional de 20x30x30cm.

Ao final da duração, qualquer objeto que esteja dentro do espelho será expelido para fora. Criaturas vivas também não podem permanecer dentro do espelho por mais do que uma rodada, sendo expelidas também. O único perigo deste ritual é que se o espelho for quebrado, existe 50% de chance dos objetos que estiverem dentro deles ficarem perdidos no Reino dos Espelhos, em Spiritum.

Iniciação

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, M, FD (o símbolo sagrado do deus)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Este é o ritual de iniciação a qual todos os paladinos e clérigos precisam passar para serem efetivamente considerados como tais. É mais uma festividade do que um ritual, sendo que para cada deus é feito de maneira completamente diferentes. Para Personagens que recebam Pontos de Fé, esse ritual oficializa a posição do personagem dentro de sua religião dando direito a partir de então aos Pontos de Fé.

Lembrete

Entender Spiritum 1

Componentes: V, G, M (um pedaço de pergaminho)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 semana / nível

Teste de Resistência: nenhum

Para realizar este ritual simples, o mago precisa escrever o lembrete que deseja em um pergaminho, conjurar seu espírito-guardião e queimar o pergaminho enquanto recita a data em que o lembrete deverá ser comunicado a ele (sem exceder uma semana por nível). Por exemplo: "Aniversário de Gandalf" ou "Fechamento do Portal para Arcádia".

Na hora e data especificada, o mago será avisado pelos espíritos de seu lembrete, exatamente como escreveu (até um máximo de 25 palavras). A única maneira do mago não receber sua mensagem é se algo grave acontecer ao seu espírito guia ou se o mago estiver em um local inacessível a espíritos e, nesse caso, não receber a mensagem pode ser o menor dos problemas do feiticeiro.

Localizar Cadáveres

Entender Spiritum 4

Componentes: V, G, F/FD (o nome verdadeiro da pessoa)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 cadáver

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Dizem que este ritual foi desenvolvido por Thyatis para seus clérigos, mas que se tornou rapidamente conhecido nos outros reinos, principalmente nos locais onde havia muitas guerras. Esta magia faz com que o feiticeiro conheça a localização precisa de um cadáver, desde que conheça seu verdadeiro nome.

O mago recita os versos do ritual enquanto pronuncia o nome da pessoa que deseja encontrar e adquire o conhecimento do local onde o cadáver estará. Este ritual funciona não importando o tempo que a pessoa esteja morta (por isso foi utilizado muitas vezes para localizar tumbas e mausoléus antigos).

Quanto mais próximo o mago estiver do local, maior a precisão da resposta. Se ele estiver distante, a resposta pode ser "três dias de viagem para o norte", mas se estiver próximo, o resultado pode ser "Debaixo da terceira árvore" ou "Vinte passos para o oeste".

Se o alvo escolhido estiver em outra dimensão, tiver sido destruído (desintegrado, mutilado ou queimado), ou ainda viva (seja porque ainda não morreu ou porque foi ressuscitada), o ritual não funcionará.

Mãos Espectrais

Criar/Controlar Spiritum/Metamagia 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma mão mágica

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual permite ao mago criar mãos translúcidas e espectrais, que podem ser usadas como se fossem suas próprias mãos (para lutar à distância, mover objetos ou até realizar uma magia de toque em um oponente longe etc.).

A mão tem 5PVs e pode flutuar a até 20m de distância do mago. Este ritual cria uma ligação arcana entre a mão espectral e o feiticeiro, o que permite a ele canalizar rituais de toque através desta magia.

Mapeador Astral

Entender/Controlar Spiritum 3

Componentes: V, G, M (papel, pena e tinta)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria um mapa dos arredores

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Um dos mais interessantes rituais de dominação e encantamento envolvendo espíritos, o Mapeador Astral conjura um pequeno espírito guia do Plano Astral e pede a ele que desenhe os arredores da região onde o mago e seu grupo estão. O mapa pode ser desenhado em qualquer escala que o espírito achar conveniente, respeitando o tamanho do papel e as dimensões da área onde os Personagens estão.

O espírito vasculha a sala, anotando portas, janelas e objetos, mas nada que esteja camuflado, invisível ou oculto de uma observação superficial. O observador astral agirá como um NPC que sobrevoa a sala anotando tudo o que vê no papel. A impressão que os observadores têm é que o pergaminho e a pena saíram voando ao redor da sala e retornaram as mãos do feiticeiro após um tempo.

Marca Pessoal

Criar Spiritum 4

Componentes: V, G, M (uma gota do sangue do mago)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Este efeito prende espiritualmente um objeto ao mago. Enquanto seu espírito permanecer na Orbe da Terra, o objeto só funcionará se o próprio mago tentar utilizá-lo. Se, por algum motivo qualquer, o espírito do mago sair da Orbe da Terra, o efeito cessará, mesmo que o mago retorne em seguida. Obviamente, cada objeto só pode ter uma Marca Pessoal. Geralmente, a marca é colocada em espadas, adagas ou outras armas mágicas, em anéis, pergaminhos, chaves ou cajados místicos, para impedir seu uso por estranhos.

O mago pode armazenar 1 ponto de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Mesas Girantes

Criar Spiritum 1

Componentes: V, G, F (uma mesa)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: permite que um espírito se comunique através de uma mesa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual foi desenvolvido pelos Estudiosos do Umbral como uma das primeiras evidências de que os espíritos realmente existem. Ele faz com que o ambiente em uma sala fique propício à ação de espíritos ou outras entidades astrais. Seu uso comum é fazer com que uma mesa (ou qualquer outro objeto) fique sob controle de um espírito que esteja no mesmo ambiente (a personalidade do espírito fica a cargo do mestre).

Através deste ritual, o espírito pode passar mensagens ou comunicados rudimentares para o grupo em que o mago está, apesar do processo demorar um pouco.

Morte da Alma

Controlar Spiritum 6

Componentes: V, G, F (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Este poderosíssimo ritual ataca diretamente o espírito da vítima. O corpo é preservado, mas o espírito recebe um poderoso ataque de energia mística. A vítima sofre 6d6 pontos de dano, com direito a teste de vontade (WILL) para reduzir o dano à metade. Se a vítima morrer devido a este efeito, seu espírito é destruído no processo.

A grande vantagem deste tipo de ataque em relação aos demais é que pessoas comuns não perceberão nenhum tipo de anomalia, acreditando que a vítima tenha sofrido um ataque cardíaco ou algo semelhante.

Contudo, este ritual deixa marcas profundas em Spiritum e essas marcas podem ser vistas ou rastreadas por outros espíritos que porventura passem por aquele local (as vibrações podem ser sentidas a 100m por ponto de dano causado por esse ritual).

Olhar de Minerva

Entender Humanos/Spiritum 2

Componentes: V, G, FD (o símbolo de Minerva)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 5m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Esta antiga magia romana permite ao sacerdote ou feiticeiro detectar se uma pessoa está sob os efeitos de algum tipo de

dominação mental, influência dos espíritos ou hipnose. O feiticeiro deve olhar diretamente nos olhos da pessoa e se concentrar por três rodadas. No final desse período, ele saberá se a vítima possui algum tipo de poder ou ritual influenciando sua vontade.

Este ritual permite detectar a influência, mas não neutralizá-la.

Olhar de Pedinte

Entender Spiritum 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: eleva os testes de carisma do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Este ritual faz com que o feiticeiro (na verdade, ele funciona melhor com feiticeiras) fique com o conhecido “olhar de cachorro sem dono”, o que aumenta seus testes de Carisma em +25% se estiver pedindo algum favor ou objeto. Também faz com que todos os observadores sintam uma tremenda pena e compaixão pela feiticeira (ou mago). Se alguém tiver algum motivo real para desconfiar do mago, ele terá direito a um teste de vontade (WILL) para evitar a influência mágica.

Note que este ritual não afeta o físico, mas o lado espiritual das vítimas e, portanto, não pode ser detectado magicamente. Olhar de Pedinte não funciona se o conjurador possuir FR 14 ou maior ou CON 14 ou maior.

Olhar de Penitência

Entender Humanos/Spiritum 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: vontade (WILL) reduz à metade

Muitos sábios dizem que este ritual foi um presente dos “Anjos da Punição” da Cidade de Prata como uma forma de castigar assassinos, ladrões e torturadores. Para realizar esta magia, o feiticeiro precisa ser capaz de olhar o alvo diretamente nos olhos e recitar os versos do ritual (que demoram uma rodada).

A vítima sentirá na própria pele todo o mal que tenha causado a outros seres vivos. Assassinatos, torturas, mutilações e quaisquer outros atos malignos retornam à mente do alvo, causando-lhes terríveis dores.

O alvo ficará completamente indefeso por uma rodada por ato maligno que tenha cometido, enquanto vivencia a dor que causou em outras pessoas. O ritual causa 5d6 pontos de dano divididos entre as cinco primeiras rodadas, mas esse dano não é verdadeiro. Caso o alvo chegue a 0 PVs, ele desmaia, acordando 3d6 rodadas depois. Os PVs retornarão a ele lentamente após seu despertar. O alvo tem direito a um teste de vontade (WILL vs. 5D) para diminuir sua dor pela metade.

Pânico

Entender Humanos/ Spiritum 3

Componentes: V, G, F (uma máscara)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m

Área: 30m

Duração: 1 rodada / nível (ver descrição)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Quando esta magia é lançada contra uma criatura, ela deve fazer um teste de vontade (WILL). Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do mago de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, Vantagem ou magia — exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, aceleração, transporte, teleporte...

O pânico vai durar até que a magia termine ou até que a vítima saia do alcance da magia (o que pode ser difícil, se o mago começar uma perseguição...). Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo — como certos clérigos, ou Personagens sob efeito de Fúria — nunca são afetados por esta magia.

Pegadas Luminosas

Criar Spiritum 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: as pegadas de uma pessoa

Duração: 101 passos

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual consiste em chamar um espírito para seguir uma pessoa. Ele fará com que as pegadas dessa pessoa apareçam com um leve brilho, característica do material astral que o fantasma deixa na Terra, que apenas o mago é capaz de enxergar. Outras pessoas que possuam magias relacionadas a espíritos (Entender Spiritum 3+) também podem enxergar estas pegadas com um teste de Int (PER). O ritual dura por algumas rodadas ou se a vítima completar 101 passos, o que acontecer primeiro. As pegadas permanecem por uma hora para cada dois níveis do feiticeiro, desaparecendo em seguida.

Pena dos Rumores

Entender Spiritum 2

Componentes: V, G, M (uma pena, papel e tinta)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: transcreve os principais rumores em um pergaminho

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Outro feitiço envolvendo espíritos, a Pena dos Rumores é um ritual que os magos fazem quando chegam a uma cidade nova. Através da conjuração de espíritos menores, eles colocam pergaminho e papel no chão enquanto recitam os versos do ritual e a pena vai escrevendo os rumores comuns à cidade (o que não significa de maneira nenhuma que sejam verdades, apenas o que o povo está comentando, lendas e relatos que são comuns à cidade).

A pena transcreve um rumor a cada três níveis do mago e mesmo se vários magos fizerem este ritual, não conseguirão muitas variações da mesma história. Os rumores ficam por conta do Mestre, que pode utilizar este ritual como gancho para aventuras.

Pesadelo

Criar Animais/Spiritum 6

Componentes: V, G, M (círculo de invocação adequado e uma asa de uma fada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 cavalo

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum / fortitude (CON) anula

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 fortitude (CON) pela manhã ou morrerá.

Ressurreição em Outro Corpo

Entender Spiritum 7

Componentes: V, G, M (um corpo), XP

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: toque

Efeitos: traz uma pessoa de volta a vida

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual permite ao mago trazer uma pessoa de volta à vida. Deve ser feito no máximo 1 mês por ponto de Força de Vontade da pessoa após sua morte (por exemplo, até doze meses para uma pessoa que tenha WILL 12. Deve ser feito antes que o espírito dela se adapte totalmente a Spiritum. Para a realização deste ritual, é necessário o crânio da pessoa que se deseja trazer de volta, em boas condições.

Os feiticeiros preparam um altar especial, no plano astral, onde realizarão a troca dos espíritos. Para isso, deve se colocar o crânio em uma mesa de mármore ao lado de uma pessoa de importância equivalente ao morto. Esta pessoa deverá ter sido assassinada de maneira correta, segundo os passos do ritual e seu corpo deverá estar bem conservado. Qualquer cicatriz que possua neste momento se tornará permanente quando o ritual for finalizado. Em seguida, deve ser feito um corte na altura da nuca e a forma-pensamento do crânio da vítima deve ser cuidadosamente retirado no Plano Astral, segundo as instruções do ritual.

A preparação deste ritual é de extrema importância, pois durante todo o desenrolar da conjuração, todos os cirurgiões estarão em transe e completamente indefesos no Plano Material. Durante doze horas, os magos devem preparar o corpo pra receber o crânio que está sobre o altar. Os magos recitam os versos finais do ritual e conjuram o espírito original, que ocupará seu novo corpo.

No pôr do sol do dia seguinte, o espírito já estará com total controle de seu novo corpo. Os Atributos Físicos (FR, CON, AGI, DEX) permanecem, mas os Atributos Mentais (os demais) tornam-se os mesmos do dono do crânio. A cicatriz é permanente e não pode ser removida de maneira nenhuma. O crânio original deve ser pulverizado e misturado

ao vinho, que deve ser ingerido pelo novo corpo imediatamente, para finalizar o ritual.

Rompimento Sagrado

Controlar Spiritum/Metamagia 7

Componentes: V, G, F/FD (uma tesoura de prata)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 clérigo ou fiel de uma religião

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Este poderoso ritual pode cortar a conexão de um clérigo e seu deus por um breve período de tempo. Quando é utilizado, a vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL) ou ficará incapacitada de utilizar-se dos poderes de seu deus (seja utilizar Magias, poderes garantidos ou até mesmo afastar ou controlar mortos-vivos).

Servos Mumificados

Controlar Humanos/Spiritum 7

Componentes: V, G, M (um voluntário, ervas raras, um cova, material para embalsamar um cadáver)

Tempo de Formulação: 1 semana (1ª parte) e 1 mês e 1 dia (2ª parte)

Alcance: toque

Efeito: cria uma múmia

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Este macabro ritual foi desenvolvido no Egito durante as primeiras dinastias. Consiste literalmente em mumificar e petrificar um criado, transformando-o em uma espécie de múmia que agirá como guarda-costas do faraó em tempos de necessidade. O maior problema deste ritual é que ele é permanente (mas a maioria dos feiticeiros malignos não se importará muito com a vida de seus servos) e o segundo problema é que o servo perderá muito de sua força de vontade, tornando-se uma espécie de zumbi (por esse motivo os faraós evitavam o uso deste ritual em sábios e escribas).

O voluntário precisa ingerir diversas ervas especiais que limparão seu organismo durante sete dias e sete noites, nas quais ele terá de seguir os passos do ritual. Nesse período, sua mente e seu corpo passarão por mudanças violentas. É importante lembrar aqui que a pessoa deve ingerir as ervas por sua própria vontade, mesmo que desconheça os verdadeiros motivos para estar fazendo isso. Ao final da sétima noite, o servo é enterrado vivo por um mês e um dia, enquanto as ervas fazem o efeito final do poderoso ritual.

Após o ritual, o servo cava sua saída da tumba com suas próprias garras, transformando-se em uma forma putrefata e aterrorizante. A pseudomúmia possui cerca de 2m de altura, é magra e esquelética mas envolta em trapos e pedaços de carne acinzentada. Seus músculos tornam-se cinza-escuro e a pele de seu corpo fica pálida e arroxeadada, como a de um cadáver. Suas feições já não lembram mais em nada o servo que se submeteu ao ritual. A criatura possui garras com 15cm nos dedos e dentes capazes de penetrar fundo na carne dos inimigos. O servo mumificado obedecerá cegamente toda e qualquer ordem dada por seu criador, mesmo que esta resulte em sua destruição.

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma prova simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de

passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48 / 2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

		Ativo																					
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
Passivo	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático					
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	27	-	-	-	Fracasso Automático							-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a pro-vações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton Judah como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com a mão.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exige movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO

pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador. Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\%=40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi $1d10+2$ pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará $2d10+2$ pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balística. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força. Atacantes que possuam treinamento em artes marciais podem causar 1d6 ou até 1d10 pontos de dano em combate desarmado.



Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas ao acaso, mas este tipo de evento é aleatório demais para ser tratado com regras, por esta razão, eventos como este ficam inteiramente a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abrirem as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas. Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10

Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro da raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter conseqüência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Atualmente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos

lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um

ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snippers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou

pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentendem por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Ambiente manipulado

Nos Planos Espirituais é comum encontrarmos locais onde as regras da física não são exatamente iguais às da Terra. Nesses locais as regras de combate podem funcionar de maneira totalmente adversa e caótica. Nesses casos especiais, o Mestre deve usar o bom senso para determinar quais regras aplicar e quais regras ignorar.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos, de todas as formas, cores e sabores. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo (braço ou perna), o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro ferido.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é muito frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

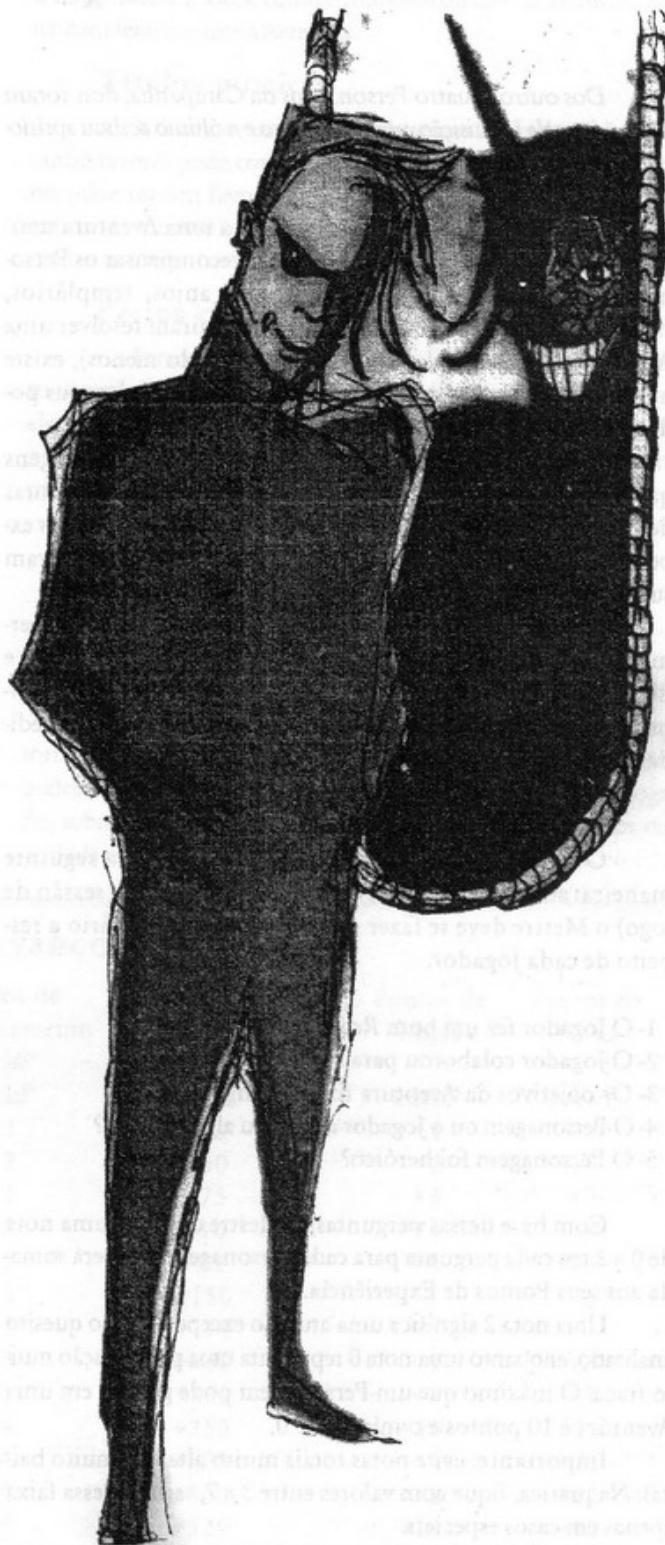
Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5.

Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom Roleplay?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em TREVAS.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado **APENAS** por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras **DEPOIS** da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele não poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

Pactos com um Demônio ou Anjo

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

Spiritum

Spiritum é o nome dado ao grande plano espiritual que envolve a Roda dos Mundos, permeando todos os planos físicos (Infernun, Arkanun, Terra, Paradísia e Édhen).

O Reino dos Espíritos existe e tem existido pela eternidade, acompanhando o desenvolvimento da Roda dos Mundos, a ascensão e queda dos planos materiais e a criação e destruição dos semiplanos através da magia poderosa de anjos e demônios através dos tempos.

O plano espiritual é composto de uma matéria muito menos densa do que o material que forma nosso universo. Esse material é chamado de forma-pensamento em seu estado mais puro. Como uma grande névoa composta de energia, o plano espiritual pode ser moldado de acordo com a vontade daqueles que nele vivem, formando desde equipamentos e utensílios básicos para a sobrevivência de viajantes até verdadeiras cidades e metrópoles, habitadas por dezenas de milhares de espíritos.

Spiritum está separada dos planos materiais por uma fina camada invisível de energia chamada de Manto, Véu ou Cortina. Esse material espectral precisa ser rompido antes que um mundo possa interagir com o outro. O Manto pode se tornar mais espesso ou mais fino, dependendo do dia e do horário.

O Manto

O Manto projeta-se sobre toda a superfície da Terra, embora seja possível afastá-lo de alguns locais através de campos eletromagnéticos muito fortes ou rituais envolvendo o Caminho da Metamagia. Sem o Manto, torna-se impossível a presença de espíritos neste mundo.

Uma analogia para explicar o que é o Manto pode ser feita com bolhas de sabão: imagine que o mundo espiritual está de um lado de um aro de metal no qual existe uma camada de detergente. Quando assopramos através deste aro, formamos bolhas de sabão no lado oposto deste. O sabão envolve o ar, formando bolhas que o protegem e fazem com que ele sobreviva na atmosfera. O manto faz com que um espírito possa se materializar na Terra.

Chamado comumente de **ectoplasma**, o manto forma o "corpo" do espírito no mundo material. Para formar esse ectoplasma, o espírito ou entidade espiritual precisa de um doador, que é uma pessoa que voluntaria ou involuntariamente doa forma-pensamento para formar a "bolha" de ectoplasma que moldará o espírito no plano material. Se não houver um doador dentro de um raio de poucos metros, o fantasma não possuirá forças para penetrar o manto e se manter na Terra.

Romper o manto pode ser mais fácil ou mais difícil, dependendo do período do ano (o melhor dia de todos é justamente o dia de *Halloween*, quando a barreira entre os vivos e os mortos está mais permeável).

O Perispírito

O perispírito é o nome dado ao envoltório material fluido que forma o corpo dos espíritos em Spiritum. Em analogia, seria a "carne" dos fantasmas no reino espiritual.

Os espíritos mais experientes conseguem moldar seu perispírito da maneira que desejarem, assumindo a forma que quiserem ou até mesmo mudando de forma de acordo com sua vontade. Muitos espíritos de má-fé utilizam-se destes poderes para enganar os mortais, fazendo-se passar por santos, anjos, demônios, entes queridos e outras criaturas, de acordo com suas necessidades. Os espíritos mais evoluídos desenvolvem poderes para compreender a "assinatura espiritual" de uma alma, não importando a forma de seu perispírito.

Todas as almas, quando desencarnam, costumam permanecer na sua forma mais recente (se foi uma morte por acidente ou causada por ferimentos, estes podem ficar impregnados no perispírito por anos a fio até serem regeneradas e muitos espíritos fazem questão de manter estas lembranças com eles). Podem também utilizar-se da forma de uma encarnação anterior, para auxiliar um conhecido ou fazer-se reconhecer por um colega de uma vida passada.

Muitos humanos preferem manter-se em sua forma mais confortável ou a que lhe traga melhores recordações. Outros preferem suas formas mais assustadoras ou perversas. Aqueles cuja encarnação tornou-os lendas normalmente preferem manter-se com a forma que os tornou famosos.

Não existe um sexo para a alma. Podemos nascer repetidas vezes como homem ou como mulher. Muitos sábios alegam, inclusive, que os desvios sexuais são causados por corpos cujo espírito não conseguiu se adaptar à função de seu nascimento, tendo sido homem (ou mulher) em uma encarnação recente e mantido as preferências do passado. É comum encontrar espíritos que possuam a forma andrógena, assim como é comum encontrarmos espíritos que sempre encarnaram em homens ou sempre encarnaram em mulheres.

Muitos espíritos vestem-se com "roupas" do período em que viviam na Terra, outros preferem manter-se constantemente atualizados em relação às modas nas capitais europeias enquanto outros simplesmente criam seus próprios estilos, já que as roupas espirituais não precisam obedecer nenhum tipo de padrão (nem mesmo respeitar a gravidade).

Na Terra, o perispírito é que vai moldar o ectoplasma, e uma vez escolhida a forma, é mais complicado para ele mudar de forma uma vez rompida a membrana do Manto (não é impossível: apenas difícil). Quanto maior a força de vontade de um espírito, maior o controle sobre sua forma, suas roupas e sua aparência ele possuirá.



Plano Astral

Plano Astral é o nome pela qual é conhecido o grande oceano de forma-pensamento no qual Spiritum, Arcádia, Inferno, os vales espirituais e todos os infindáveis planos de existência estão emoldurados. O plano astral inclui o aether, matéria que envolve as diferentes orbes do universo.

Ninguém (nem mesmo os deuses) sabem como ou por quê ele surgiu ou quem o criou. Imaginam que ele nunca tenha tido uma "origem" nem um fim, tendo existido SEMPRE.

O plano astral envolve todos os aspectos da Roda dos Mundos e principalmente serve como combustível para todas as magias, poderes e feitiçarias da orbe terrestre.

Em sua forma mais pura, o plano astral é visto como brumas etéreas indefinidas, que são influenciadas pelas energias dos planos e semiplanos que estão mais próximos dele.

Mapas Astrais

Para se deslocar nos planos astrais, o viajante necessita de um mapa astral (que curiosamente é muito parecido com aqueles mapas feitos por videntes no mundo real). O mapa astral leva em conta dados de cada um dos viajantes, suas influências mentais, espirituais e planetárias, além de outros detalhes.

Para se confeccionar um mapa astral, o aventureiro precisa dos conhecimentos arcanos corretos sobre o local onde deseja ir (as coordenadas deste local dentro da Roda dos Mundos), cuja dificuldade depende muito do local escolhido.

Descobrir as coordenadas para chegar a uma cidade comercial de Arcádia ou de um vale espiritual criado por um mago aliado é relativamente simples, mas a chave para o palácio de Lúcifer é algo BEM diferente.

Normalmente, as coordenadas são tão complexas que os melhores mapas astrais conseguem levar os aventureiros até algum lugar próximo de onde eles desejam (como nas imediações de uma cidade ou nos portões de um castelo). Locais como o interior do Inferno ou da Cidade de Prata estão MUITO, mas MUITO além dos poderes dos Personagens-jogadores!

Existem rumores de mapas astrais tão antigos ou complexos que são capazes de levar os espíritos dos viajantes para orbes fora da Terra ou até mesmo fora do Sistema Solar!

Entender Spiritum

Outra opção para se deslocar no plano astral é utilizar-se do Caminho *Entender Spiritum*, que funciona como uma espécie de bússola astral. Através dele, os magos conseguem obter informações sobre a direção e distância aproximada do local onde desejam ir (embora, novamente, locais mais guardados são mais difíceis de serem localizados).

Viagens no plano astral podem demorar minutos, horas ou mesmo dias, dependendo do Caminho escolhido (como não

existe correlação espaço-tempo, uma MESMA viagem feita entre dois pontos de Spiritum realizada com dois mapas astrais diferentes podem demorar horas ou dias de diferença).

Alguns rituais mais simples permitem ao mago estimar a "distância" (se podemos chamar assim...) entre dois pontos através de Spiritum ou de outros planos espirituais. Outros rituais mais elaborados não apenas estimam este tempo mas fornecem dados para que o viajante consiga atravessar de maneira segura. Os rituais mais poderosos (aliados a Metamagia) permitem a ele cruzar estas distâncias como se fossem portais.

Tempestades Astrais

Um dos maiores problemas para os magos e viajantes despreparados são as tempestades astrais. Estes redemoinhos de energia mística são formados por resíduos mágicos de rituais ou nodes que acabam se acumulando em determinadas áreas do plano astral, formando grandes círculos etéreos que arrastam tudo que estiver em seu caminho.

Uma tempestade pode ser suficiente para arrancar os viajantes de onde estiverem e os levar até um local completamente desconhecido (nas melhores hipóteses) ou mesmo dilacerar seu espírito pela eternidade. Elas podem ser sentidas a distância e afetam apenas o plano espiritual.

As partes mais distantes do núcleo das Tempestades podem ser atravessadas por viajantes, embora já tenham descrito a sensação como "atravessar uma tempestade de areia gelada". Existem rituais capazes de criar redomas prismáticas capazes de agüentar a força destrutiva destas áreas mais afastadas da tempestade.

Claro que existem tempestades mais fracas, que apenas atrapalham e atrasam as viagens entre os vales espirituais, forçando os viajantes a escolherem outros caminhos mais longos e menos perigosos (ou não...).

É difícil definir um tamanho para a área de uma tempestade, visto que ela se propaga em várias dimensões físicas e temporais, mas a maior tempestade astral detectada no Sistema Solar existe há algumas dezenas de milhares de anos e está localizada próxima da Orbe de Júpiter (e pode ser vista da Terra como um grande furacão na superfície do planeta, muitas vezes maior do que a própria Terra!). Alguns sábios alegam que, na verdade, existe apenas UMA tempestade astral em todo o universo e todas as tempestades que nós já observamos são apenas facetas desta mesma anomalia espiritual e temporal.

Tempestades dificilmente passam por locais mais densos (habitados) de Spiritum, formando-se preferivelmente em regiões onde não há muita ordem de pensamentos ou organização nas energias místicas, embora existam rumores de criaturas capazes de viver perfeitamente dentro do clima caótico de uma tempestade astral como se fosse seu próprio habitat.

O Cordão de Prata

Todos os seres vivos que possuem um corpo físico em algum plano de existência material possuem uma ligação arcaica permanente entre seu corpo e seu espírito, chamada **Cordão de Prata**. Este cordão é invisível, mas pode ser detectado com rituais de *Entender Spiritum/Metamagia* e podem ser usados para rastrear a origem de aventureiros e viajantes extraplanares.

Caso o cordão de prata seja cortado ou destruído, o corpo físico da pessoa morrerá instantaneamente e o espírito se desprenderá do corpo físico para sempre (como se a pessoa tivesse falecido realmente). Por sorte, apenas os rituais mais poderosos do Caminho dos Espíritos e da Metamagia são capazes disto.

Existem itens mágicos capazes de cortar estes cordões (como a Tesoura Astral), contudo, estes objetos são extremamente raros e guardados com muito zelo por seus donos.

As Caravelas Astrais

Para realizar viagens entre os planos e vales espirituais, muitos aventureiros preferem tomar as chamadas **Caravelas Astrais**, que possuem este nome porque muitas possuem realmente a forma de caravelas (embora a maioria delas tenha o formato de trens de ferro fechados ou barcos à vapor).

Estes meios de transporte entre os diferentes mundos podem ser acessados através de estações de trem ou portos astrais, localizados em áreas específicas destas cidades. Muitas dessas ferrovias possuem códigos ou chaves secretas para serem acessadas, como bilhetes especiais, conhecidos apenas por uma pequena parcela da população de magos que utiliza estes meios de transporte. São muito famosos em Arcádia, interligando todas as principais cidades da Nova Arcádia (na Velha Arcádia, caravelas e galeões ainda são os meios de transporte preferidos dos viajantes). As estações de trem formam uma complexa rede de linhas ferroviárias vitorianas entre Arcádia e a Terra (a própria Plataforma 9^{3/4} descrita pela escritora J.K. Rowling faz parte desta grande conexão).

As ferrovias da Nova Arcádia estão em uma região muito mais civilizada, cujo entorno é composto de bosques verdejantes protegidos por elementares ou elfos, mas os mares astrais que circundam Arcádia são regiões MUITO mais perigosas.

Afastando-se da costa das cidades da Velha Arcádia estão monstros marinhos semelhantes à dragões, que vivem no plano astral. Estes monstros translúcidos são conhecidos por atacarem embarcações e viajantes. Eventualmente, aparecem na Terra e são confundidos com serpentes marinhas (devido à tonalidade verde de seu ectoplasma).

Claro que as viagens entre cidades comerciais muito conhecidas são bem mais tranquilas. Descritas como rotas comerciais, de tão utilizadas, estas viagens são constantes e seguem caminhos bem patrulhados, sendo utilizadas pela maioria dos viajantes ocasionais e espíritos que necessitam de transporte para realizar alguma missão.

E, claro, sempre se pode alugar os serviços de barcos astrais independentes, clandestinos e até mesmo ilegais, para serviços mais "discretos". Por sua própria conta e risco!



Cidades Astrais

Falamos sobre as viagens entre pontos conhecidos, agora é hora de explicarmos um pouco sobre as **Cidades Astrais** (também conhecidas como cidades espirituais).

Na verdade, esta divisão entre planos espirituais, cidades astrais, vales espirituais e semiplanos é meramente classificatória. TODAS são exatamente a mesma coisa: buracos abertos pelo pensamento organizado dentro do universo caótico de energia que é o plano astral.

As cidades são formadas através de rituais de Metamagia que "abrem" espaço dentro das brumas astrais. Esses locais podem ser pequenos como um baú (todos os feitiços de distorção espacial costumam utilizar espaços dentro do plano astral como o volume extra), maiores como uma sala (rituais, portais ou salas que estão separadas da realidade) ou até mesmo torres e pequenas áreas verdes como bosques ou campos (muitos magos mais poderosos gostam de criar pequenos bolsões espirituais para viverem quando se cansaram da vida na Terra).

Quando são um pouco maiores, estes bolsões recebem o nome de vales espirituais (por que realmente se assemelham a "crateras" ou vales escavados dentro do plano astral e espiritual. Estes vales podem ter desde alguns metros até quilômetros de raio e são organizados de acordo com a energia que o criou assim desejou. A grande maioria dos vales são formados por comunidades de espíritos que desejam organizar um local para residir segundo suas crenças. Estes Vales incluem a cidade de **Nosso lar**, que permanece estacionada nos céus do Rio de Janeiro, o **Colégio Invisível**, criado pelos magos iluminados como sua principal escola de magia, a **Cidade dos Prazeres**, no Umbral, o **Castelo de Hogwarts**, nas fronteiras da Nova Arcádia, **Metrópolis**, lar dos keepers, em **Paradísia**, o **Paraíso das Virgens** e muitos outros locais.

Vales espirituais maiores são chamados de semiplanos, pois podem ser grandes como cidades ou até mesmo estados ou países. Os semiplanos incluem os Domínios de Madelein, no Sonhar, a Torre de Marfim, em Halzazee e até mesmo a própria Terra Média descrita por Tolkien. Não há limites físicos para estas regiões, embora elas estejam constantemente se deslocando no espaço astral (podendo se afastar ou se aproximar de outros vales e regiões criadas por outras pessoas).

Quando um semiplano possui poder e energia mística suficiente, ele pode se "ancorar" em um ponto mais constante do tempo-espaço e passa a ser chamado de Reino Espiritual (embora esta definição muitas vezes seja confundida com os vales espirituais que possuem poder para se ancorarem também!). Quase todas as regiões mais conhecidas de Arcádia caem nessa definição.

Os maiores reinos espirituais formam os planos espirituais, que são regiões muito antigas, tradicionais e conhecidas (como Arcádia, Spiritum, Sonhar, Inferno, Abismo e Umbral). Na orbe terrestre, graças à Muralha da China, o plano espiritual foi dividido em duas partes, que só entraram em contato mais profundo nestes últimos séculos, tendo permanecidos separados e isolados durante centenas de anos uns dos outros.

Dizem as teorias que, quando um plano espiritual atinge uma massa crítica, ele pode eventualmente se tornar um plano material próprio. O que se sabe é que, dentro da Roda dos Mundos de uma Orbe, planos materiais são criados a partir do plano astral e vão sendo lentamente transformados até que um dia serão consumidos, dando origem a outros planos materiais.

O conjunto de diversos planos materiais e espirituais forma uma orbe (que, na nossa realidade, é percebida como um planeta ou lua dentro de um Sistema Solar), envolta pelo aether, o material espiritual do qual o espaço sideral é composto.

As orbes permanece isoladas entre si, para evitar a contaminação com espíritos alienígenas entre as diversas dimensões. Apenas espíritos MUITO poderosos conseguem romper as barreiras entre as orbes e viajarem entre os planetas em sua forma espiritual. Materialmente, porém, já foi demonstrado que naves espaciais e sondas conseguem romper essas distâncias (embora o tempo para percorrer estas distâncias no plano material seja gigantesco). O conjunto de orbes forma um Sistema Solar, normalmente ao redor de uma orbe luminosa onde vivem os maiores e mais desenvolvidos espíritos do Sistema Solar. Não tente compreender esta parte da explicação, apenas aceite-a. Os poderes destas entidades estão muito acima dos maiores deuses que podem ser encontrados ou contatados na orbe terrestre. Apenas entidades nascidas em Edhen conseguiriam se comunicar com este tipo de espíritos iluminados.

Afastando-se dos Sistemas Solares, chega-se às galáxias, nebulosas, buracos negros e outros fenômenos com suas próprias organizações. Tais coisas estão tão fora dos escopos dos Personagens Jogadores que não vale a pena pensar no assunto.

Sistemas Monetários

Cada vale espiritual possui sua própria forma de realizar transações comerciais. Não existe uma moeda corrente (nem seria possível existir), embora almas possuam valor em quase todas as regiões da orbe.

O dinheiro pode ser simples como moedas de ouro, prata e bronze até envolver conceitos mais abstratos como a unidade-trabalho usada na maioria das cidades espirituais kardecistas. Cabe ao Personagem informar-se antes de chegar ao seu destino qual a unidade monetária utilizada e como consegui-la. Mas não se preocupe muito. Na maioria dos planos espirituais, o dinheiro pode ser facilmente criado através de magias de manipulação.

Equipamentos

Com exceção de objetos mágicos, nenhum equipamento mundano pode penetrar nos planos astrais. O mago pode carregar apenas a roupa do corpo e pouco mais de alguns quilos de material consigo, desde que estejam todos em contato com seu corpo dentro do círculo de invocação para a viagem astral. Em geral, esses equipamentos são simples como canetas, adagas, pergaminhos, ingredientes para rituais e outros. Desnecessário dizer que qualquer objeto tecnológico como celulares ou laptops se transformam em uma casca inútil de plástico!

A maioria dos magos contorna este problema através de rituais simples de Metamagia que criam uma aura mágica ao re-

dor de um objeto, transformando-o temporariamente em um objeto mágico (sem poderes, mas capaz de romper o tecido do manto e ser carregado para Spiritum). Isso é extremamente eficaz para se transportar armas (sejam elas espadas ou revólveres, embora apenas as balas que estiverem dentro da arma são consideradas mágicas e podem ser carregadas para outro plano).

Claro que, quando o efeito do ritual metamágico passar, estes objetos desaparecerão do simulacro do Personagem. Por esta razão, espadas mágicas, amuletos de proteção e poções são tão valiosos para os feiticeiros que gostam de se aventurar em regiões distantes da Terra.

Da mesma forma, tesouros, objetos e armas encontradas em outros Planos permanecem nesses locais, não podendo ser transportados de volta para a Terra a menos que o personagem os traga através de portais (sempre lembrando que simulacros NÃO atravessam portais, pois são feitos com material do plano em que são criados e se dissolveriam imediatamente em outros planos, deixando o Personagem na forma astral e incapaz de proteger ou sequer interagir com os objetos que trouxe através do portal).

Como entrar no Plano Astral?

O plano astral envolve toda a membrana material, portanto nenhum objeto material seria capaz de penetrar no plano astral. Para entrar no plano astral existem apenas duas maneiras:

A primeira e mais utilizada é a viagem astral, que consiste em deixar o seu corpo na Terra e criar um simulacro espiritual unido ao seu corpo através do cordão de prata (já explicamos sobre isso anteriormente). Uma vez realizados os rituais, o corpo do Personagem permanece em um estado semelhante ao coma, incapaz de se mexer e de reagir às sensações externas (o que torna a experiência um tanto quanto perigosa de ser realizada em ambientes desconhecidos ou que não sejam totalmente seguros).

Seu espírito, porém, está livre para deixar o corpo e possui aproximadamente as mesmas características de um fantasma ou espectro. Seu corpo astral é feito de um material semelhante ao perispírito dos fantasmas e sofre as mesmas restrições e penalidades deles. Também possui as vantagens e poderes do estado espiritual (como a capacidade de atravessar paredes, voar e outros, embora todos estes poderes devem ser aprendidos e treinados - a mente humana não é capaz de assimilar estes poderes naturalmente, acreditando estar ligado ao mundo material).

A primeira impressão que um mago tem quando realiza uma viagem astral é de estar na mesma sala onde seu corpo se encontra, na forma de um "fantasma". A pessoa é capaz de enxergar tudo o que acontece no plano material, mas se torna incapaz de interagir com ele. Esta região intermediária é chamada de Manto. Para chegar ao plano astral propriamente dito, o mago precisa conhecer as maneiras de se desligar do plano físico. Nesta etapa da viagem, o mundo se torna cada vez mais borrado e sem cor, até que todo o ambiente ao seu redor seja tomado pela matéria astral. O mago precisa ter em mãos algum mapa astral para prosseguir sua viagem até o local que deseja, caso contrário, está por sua própria conta e risco, à mercê do plano astral.

Com o mapa astral, o feiticeiro consegue atingir a região periférica de qualquer vale ou cidade em poucos minutos de deslocamento, sendo capaz até de ouvir os sons e enxergar as luzes da região se formando lentamente ao seu redor. Todo este processo pode demorar algumas rodadas (relativamente falando). Em pouco tempo, estará nos portões da cidade onde deseja ir.

Quando chegar ao seu destino, o mago não terá mais nenhum contato com o plano material, exceto se souber algum ritual capaz de abrir janelas de observação entre planos. O cordão de prata também é completamente invisível, a menos que se conheça as maneiras de enxergá-lo (o que pode ser muito útil no caso do viajante se perder).

Simulacros

Quando chega a um vale ou reino espiritual, a mente do mago cria uma exata duplicata de seu corpo original, chamada simulacro. Este simulacro está ligado às regras que dominam cada uma das regiões. Na grande maioria delas (Sonhar, Arcádia, os Vales Kardecistas...), quando um simulacro é morto ou destruído de alguma maneira, o espírito retorna imediatamente ao corpo material (esta é a razão pela qual às vezes acordamos abruptamente após um pesadelo). Em outros locais, a destruição do simulacro pode causar a morte permanente do corpo físico, caracterizado pelo rompimento do cordão de prata. Apesar de um espírito ser, em teoria, imortal, sua mente está sujeita aos poderes de influência das sensações dos diversos planos de existência.

A segunda maneira, muito mais perigosa, consiste em utilizar portais entre os planos para atravessá-los. Desta forma, o Personagem cria temporariamente uma brecha física entre que coexiste nos dois planos materiais desejados e cruza este espaço, transferindo-se para o outro plano no momento seguinte. Apenas os planos materiais próximos (Paradísia, Terra e Arkanun) e os planos espirituais mais densos (Arcádia, Inferno e o Abismo) podem ser atingidos por este método.

Uma vez atravessado o portal, é como se o Personagem estivesse presente fisicamente neste plano (na verdade, ele ESTÁ presente fisicamente neste plano...). Se seu corpo for assassinado ou destruído enquanto estiver em um destes planos, é um adeus permanente e aplicam-se as leis da morte e reencarnação.

A vantagem deste método é que você não precisa abandonar seu corpo inerte quando for em alguma aventura extradimensional. Principalmente se o Personagem não possui um local seguro ou confiável para realizar suas viagens astrais.

Claro que o corpo físico do mago está sujeito às condições próprias do local onde estiver, seja o calor infernal de Arkanun, seja o frio das regiões mais afastadas de Aasgard. A única boa notícia é que dentro da orbe terrestre, a grande maioria dos vales espirituais densos e dos planos materiais possui uma atmosfera respirável para o ser humano.

Algumas vezes, entidades alienígenas conseguem romper os bloqueios do aether (através de conjurações realizadas por humanos ou outros mecanismos) e chegar até a Terra, mas não possuem corpos físicos, tendo de criar simulacros com material orgânico disponível (na maioria das vezes matéria vegetal ou fungos, formando verdadeiras monstruosidades).

Umbral

As regiões mais densas do Reino Espiritual são chamadas pelos espíritos mais antigos de **Regiões Umbrais**. São formadas por formas-pensamento pesadas e poluídas que chegam a se assemelhar muito com o plano material.

A região umbral está diretamente relacionada com os maus pensamentos, com o ódio, a guerra, a miséria e o egoísmo. São regiões onde os piores sentimentos da humanidade afloram e estão sempre permeando as grandes cidades e os grandes centros urbanos. Onde quer que haja dor e sofrimento, pode ter certeza que um posto ou um portal para as regiões umbralinas está por perto.

Nessas regiões vivem os espíritos menos desenvolvidos de todos. Muitos deles nem sabem que estão mortos, vagando por entre os vivos e fingindo participar de uma vida que não lhe pertence. São estes espíritos os famosos “encostos” e “atormentadores” que os pastores adoram exorcizar em seus programas caça-níqueis.

As regiões umbralinas são uma cópia exata do plano material, embora um olhar mais atento permita ao observador notar a ausência de cores primárias. Todos os tons em uma região umbralina são acizentados, negros ou poluídos, notando-se a ausência completa de cores alegres ou fortes como o azul, amarelo e vermelho. O céu destas regiões está sempre encoberto por espessas núvens ou em permanente estado de chuva ou neblina fria. Muitas vezes estas regiões estão tão atreladas a certas áreas da Terra que chegam até mesmo a se misturar com elas, drenando grandes quantidades de energia espiritual de uma comunidade e utilizando esta energia para criar formas ectoplásmicas que interagem constantemente com os humanos, dando origem a contos como “a loira do banheiro”, “a mulher bonita do cemitério” e tantas outras de nossas lendas urbanas.

Boa parte da dominação dos humanos se faz através de drogas e outros elementos viciantes. O álcool e o cigarro são os mais fáceis e disponíveis. Muitos espíritos umbralinos (que foram viciados quando estavam vivos) irão se aproximar de viciados para sugar-lhes o prazer do vício através de seus chacras, drenando também sua Força de Vontade (o que explica o porquê de ser tão difícil largar o vício... sabe-se lá quantos parasitas espirituais um fumante está sustentando e a força que todos eles fazem para manter o humano em constante vício).

Algumas drogas mais pesadas permitem aos humanos abrir pequenos portais para os reinos umbralinos (embora muitas vezes esta seja uma viagem sem volta) e permanecer nessas regiões por algumas horas.

Por incrível que pareça, para algumas pessoas, as regiões umbralinas são o paraíso: mulheres, drogas e bebidas. Mas lembre-se que tudo tem seu preço e que todas as regiões umbralinas têm seu dono, que certamente irá cobrar de seu Personagem pela “estadia”.

As Cidades Trevas

O Umbral forma o invólucro que separa as cidades terrenas das cidades trevas, lar dos espectros e seus escravos. Em muitos aspectos, estas cidades trevas são idênticas à região de periferia de grandes cidades: pode-se ver milhares de barracos sem nenhuma infra-estrutura erguidos precariamente uns sobre os outros, amontoados ao redor de bares nojentos e mal-acabados, onde toca o pior tipo de música que você conseguir imaginar (sim... essa mesma!), rodeado por pessoas que gostam de estar nesse ambiente.

Normalmente, esses espíritos funcionam como protetores de uma região, dominada por um senhor trevo, um espectro (mas muitas vezes pode ser até mesmo um demônio, ou um anjo caído ou outro tipo de entidade espiritual) que comanda um certo número de soldados que cuidam da proteção de seu “pedaço” contra forças hostis (leia-se anjos da guarda e outros que tentam resgatar os viciados destes locais).

Os senhores trevosos beneficiam-se da energia vital roubada dos corpos dos viciados, que eles utilizam como combustível para suas magias e seus poderes espirituais (mas não existem regras em um jogo de RPG capazes de simular este tipo de simbiose, por que depende do poder dos senhores trevosos, da quantidade de seguidores, da localização da região Umbral e muitos outros detalhes que tornam CADA cidade treva e CADA senhor trevo diferente dos outros. Por esta razão, vou deixar as causas e conseqüências nas mãos da imaginação maléfica de cada Mestre em sua própria campanha).

Basicamente, quanto mais escravos e viciados um senhor trevo possuir, maiores os seus poderes. Boa parte das vezes estas pessoas estão nesses locais por sua própria vontade, ou pelo menos eles pensam assim (oba: mulheres, pagode!) e se recusam a serem resgatadas, preferindo continuar onde estão.

Muitas pessoas que ainda estão vivas na Terra frequentam estes lugares durante seus sonhos, quando a alma se desprende do corpo e pode viajar através dos reinos espirituais.

Médicos que abusam de suas pacientes, pedófilos, estupradores, assassinos e ladrões que não possuem religiosidade suficiente para serem carregados para o Inferno pela forma-pensamento comum acabam sendo recrutados nestas cidades trevas para agirem como soldados para algum senhor trevo.

Como no Umbral a forma-pensamento é mais densa, a imensa maioria dos habitantes destes locais acredita sofrer dor quando são atacados (mesmo que sejam espíritos), podendo ser torturados, violentados, massacrados e mutilados pelos soldados dos lordes espirituais.

A maioria destes guerreiros utiliza-se de armas idênticas às armas mundanas (revólveres, pistolas, metralhadoras) mas forma-

das por material astral. Estas armas causam dano em espíritos que não estejam preparados para elas (o que inclui a grande maioria dos aventureiros que estão investigando onde não foram chamados).

Para realizar qualquer tipo de expedição aos reinos umbralinos, os aventureiros e viajantes espirituais precisarão de rituais específicos de proteção e iluminação, caso contrário poderão ser vítimas das armas e dos poderes destes espíritos.

Os anjos possuem diversos tipos de rituais que mantêm estes espíritos afastados e suas armas inefetivas (incluindo uma gama de círculos de proteção e rituais de aprisionamento).

As Fortalezas Trevosas

Ao contrário das cidades, as fortalezas não permitem o livre-acesso das pessoas da Terra. Construídas de diversas maneiras, muitas delas possuem milhares de anos e inúmeras defesas contra as forças do bem e da luz. São locais inespugnáveis, onde missões de espionagem já são consideradas extremamente perigosas. Estas fortalezas ficam nas regiões mais sombrias e afastadas do Umbral, distante muitos dias de viagem de qualquer local seguro para os aventureiros.

As Prisões

Além das cidades umbralinas existem também as chamadas prisões, que nada mais são do que grandes aglomerados de espíritos aprisionados em uma região tumultuada. Áreas de guerra e presídios são locais onde os portais para as prisões espirituais são mais abundantes.

Estas prisões seguem os padrões das mais terríveis e desumanas prisões da Terra, com uma pequena diferença: nestes locais, um espírito pode ser torturado o quanto os carcereiros quiserem e não morrerá jamais: pode ficar dias sem comer, sofrendo de fome e sede sem jamais morrer ou ter todos os ossos de seu corpo quebrados e ainda continuar respirando (e regenerando em algum tempo, afinal, às vezes a mente do condenado está tão debilitada que ele nem se lembra há quanto tempo está ali nem como seu braço voltou ao normal antes de receber nova sessão de tortura).

Estas prisões são governadas por grandes demônios negociantes de almas, capazes de garantir grandes poderes em troca da alma das pessoas, que uma vez falecidas, vão direto para suas prisões espirituais. Como o espaço e o tempo se distorcem nos reinos espirituais, ninguém até hoje foi capaz de mapear todos os caminhos das prisões espirituais do umbral.

As prisões também podem ser usadas para esconder pessoas, aprisionar inocentes ou castigar inimigos derrotados. Tudo por um preço, claro!

São comuns equipes de anjos corpore organizarem missões de resgate a almas que pedem auxílio dentro das prisões. São missões perigosas e extremamente sigilosas, pois muitas vezes toda a diplomacia entre regiões espirituais depende de determinados aspectos da política de prisioneiros de um local. Os senhores trevosos costumam apoiar os demônios donos das prisões espirituais, onde muitas vezes compram a "liberdade" de um preso para que sirvam como soldados em seus territórios.

Os Navios Fantasmas

Os oceanos da Terra são habitados por muitos navios fantasmas, cuja tripulação muitas vezes nem sabe que o navio afundou e continua com seus afazeres de viagem.

O caso mais famoso, sem dúvida nenhuma, é o do navio Titanic, que afundou no início do século XX mas cuja carcaça espiritual continua navegando pelos mares, podendo ser avistado em determinadas épocas do ano em algumas regiões ao norte, mas existem milhares de navios menores.

Os capitães destes navios agem de maneira muito semelhante aos senhores trevosos, sendo responsáveis por sua tripulação (composta de espectros, fantasmas e espíritos), seus prisioneiros e os espíritos aprisionados, bem como dos vivos que apareçam para investigar alguma coisa.

Os Postos de Vigília

Nas margens das regiões onde o Umbral encontra Spiritum podem ser localizados muitos postos de vigília. Estes postos são como fortalezas onde os anjos e os espíritos iluminados montam guarda e vigiam os passos dos trevosos, bem como planejam suas missões de resgate e doutrinação.

São protegidos por inúmeros rituais poderosíssimos de Spiritum e do Caminho da Luz, capazes de manter as magias necromânticas dos trevosos afastadas. Desnecessário dizer que vivem sob constante ataque dos monstros, criaturas e entidades dos reinos inferiores.

Estas bases servem como ponto de descanso para aventureiros e exploradores entre suas missões, desde que tenham boas intenções. Nestes locais, pode-se encontrar guias, diplomatas e até mesmo negociadores que conhecem as regiões umbralinas e podem servir como auxiliares nas missões do grupo.

Os postos de vigília são difíceis de serem acessados do plano material, embora portais místicos possam ser criados em ocasiões especiais pelos coordenadores de cada posto. Em Spiritum, os viajantes normalmente conseguem identificar os postos à distância, mas para poderem entrar neles necessitam de algum passe especial ou autorização, caso contrário serão tratados como inimigos e mantidos à distância pelos campos fluidicos emanados pela estrutura do posto.

Embaixadores

Anjos ou outros espíritos iluminados, os embaixadores são poderosos o suficiente para garantir sua própria proteção quando estiverem nas regiões umbrais.

Os embaixadores são respeitados e temidos (e odiados) pelos senhores trevosos, reconhecidos como embaixadores do "mundo exterior", desde, claro, que respeitem algumas regras pré-estabelecidas. Os embaixadores podem servir como guias para aventureiros, mas também estão presos às regras criadas pelos senhores dos domínios que estiverem visitando.

Os recíperes e os principados são os anjos mais requisitados pela Cidade de Prata para este tipo de missão, embora ocasionalmente nimbus ou até mesmo captares sejam indicados para regiões mais importantes.

Vales Espirituais

Como o próprio nome indica, os vales espirituais são regiões formadas em Spiritum por forma-pensamento organizada em uma área. O tamanho de um vale espiritual pode variar desde um simples campo de futebol até uma pequena cidade.

Vales espirituais demoram anos para se formarem, acumulando grande massa de energia mental até que seja moldado no formato que seus idealizadores desejaram. Muitas vezes, um vale pode passar por vários idealizadores até que atinja a sua forma final e durante este tempo vai sofrendo mudanças de acordo com as formas-pensamento vigentes.

Os vales recebem este nome por que se assemelham a “crateras” rodeadas por brumas de Spiritum, cujas bordas penetram o plano astral e espiritual, formando uma região finita e limitada por estas bordas. Normalmente, vales espirituais são criados por comunidades de espíritos que compartilham um mesmo gosto ou crença e seguem as regras que estes espíritos decidiram. A seguir apresentamos alguns dos vales espirituais mais conhecidos dos viajantes:

O Colégio Invisível

Fundado em 1º de Abril de 1858, a Sociedade Parisiense de Estudos Espirituais tornou-se uma das escolas de magia mais influentes da França, contando com membros nos mais altos escalões políticos e econômicos. Muitos desses membros também eram membros dos Iluminados e dos Templários e utilizaram o conhecimento mútuo para realizar grandes feitos e aventuras em prol da humanidade no combate ao controle e censura feitos pela Igreja.

No final do Século XIX, a Sociedade Parisiense criou um vale espiritual imenso onde estabeleceu um colégio, chamado pelos estudiosos de Colégio Invisível. O vale pode ser acessado de qualquer lugar do mundo, através de um ritual secreto conhecido apenas pelos membros mais antigos dos Estudiosos do Umbral.

O colégio lembra uma grande mansão, localizada no centro de uma floresta belíssima que faz fronteiras com Arcádia, com o Umbral e com a Terra, de onde os alunos podem planejar suas viagens espirituais e estudos. Esta mansão reúne estudantes de todas as partes do mundo, de todas as religiões, raças e credos, todos unidos pelo desejo de libertar a Terra das forças da tirania dos anjos da Cidade de Prata.

O colégio conta com professores muito famosos, como Mdme Blavatsky, Aleister Crowley e até mesmo filósofos como Aristóteles, Nietzsche e Hobbes. Apenas membros do Colégio Invisível e dos Estudiosos do Umbral têm permissão para acessar o Colégio Invisível, mas de acordo com as regras, podem levar convidados por curtos períodos de tempo. O colégio dispõe de quartos para infinitos convidados (afinal, o vale espiritual não está limitado à regras de física ou lógica, podendo expandir-se de acordo com as necessidades). O estudioso é responsável por seus convidados pela duração de sua visita, de acordo com as regras gerais de hospitalidade nos Reinos Espirituais.

O Paraíso das 77 virgens

Um dos maiores vales espirituais, que é único para cada combatente dos exércitos do islã, é o Paraíso das 77 virgens. O vale espiritual possui a forma de um grande oásis, com uma construção no estilo muçulmano ao centro, rodeada de lagos, palmeiras e jardins, cuja brisa delicioso e o sol forte são bênçãos divinas.

Neste vale, os mais famosos e dedicados guerreiros do islã recebem de presente de Allah (oh, sábio e bondoso) setenta e sete virgens como esposas. Estas virgens são belíssimos espíritos femininos criados pelo poderoso Allah (que seu nome seja sempre venerado!) para atender a todas as vontades destes guerreiros e são chamadas de **houris**.

Os guerreiros poderiam passar a eternidade neste paraíso, mas muitos escolhem retornar à Terra para novas missões após alguns anos. Outros escolhem tornarem-se anjos do islã e combater a Jihad contra os infiéis. Estes anjos podem escolher morar nestes vales espirituais, se desejarem.

O Mundo Laranja

De acordo com Joseph Smith, fundador da seita dos mórmons, quando uma pessoa morre, seu espírito sai da Terra e vai para um mundo especial onde fica aguardando a volta de Jesus para a Terra, quando acontecerá a ressurreição dos espíritos e todos eles se tornarão imortais (Livro dos Mórmons, I Tess 4:16).

Enquanto aguardam a ressurreição, todos os mórmons de alma pura ficam em um vale chamado “Vale de Nefi”, ou Vale das Almas. Os sábios e viajantes que já estiveram neste local relatam que a visão deste vale é assustadora: o Vale de Nefi é uma região iluminada por uma luz alaranjada permanente, como no entardecer, onde centenas de milhares de almas aguardam, estáticas, em estado de semi-hibernação, a volta de Christos para a Terra, quando finalmente poderão retornar e serem imortais. Muitos destes espíritos estão em animação suspensa desde o século XIX, formando uma multidão silenciosa que aguarda.

O Paraíso dos Justos

Vale espiritual para qual se dirigem muitos fiéis de certas igrejas caça-níqueis, para aguardar o retorno do Senhor Jesus à Terra. Ao contrário do Mundo Laranja, no Paraíso dos Justos os pobres espíritos são condenados a carregarem pela eternidade as trombetas de jebedias, corações de ouro, flores do muro das lamentações, penduricalhos da esperança, badulaques e toda sorte de inutilidades que compraram “para se proteger dos espíritos do mal” na Terra. Muitos passam o tempo todo reclamando dos terrenos que compraram na Terra mas nunca receberão...

Note que os pastores não vêm para este vale. Existe uma região especial no Inferno reservada apenas para eles.



O Sonhar

Durante a Idade Média, o ato de sonhar era descrito como uma pequena morte que acontecia todas as noites. As pessoas não sabiam se retornariam à Terra ou se partiriam para o Descanso Eterno e, por essa razão, aconselhavam a todos que rezassem antes de dormir, entregando suas almas aos espíritos iluminados.

A personificação do Senhor dos Sonhos era descrita como uma figura fantasmagórica em permanente estado de torpor, deitado sobre um colchão formado por nuvens e brumas. Este guardião dos sonhos era descrito como metade humano e metade esqueleto, enrolado em uma túnica branca e negra. Em uma de suas mãos, segura uma cornucópia de onde originam-se as brumas e em sua mão esquelética carrega consigo um caduceu.

Esta figura, mais tarde, descobriu-se ser **Proebetus**, irmão de **Morpheus** e **Phantasus**, e Senhor das Terras do Sonhar onde estas tocam Arkanun.

A entrada para o Reino dos Sonhos pode ser feita através de inúmeros portais espalhados por Spiritum. Todas as pessoas que são capazes de sonhar possuem o poder de entrar nos Reinos do Sonhar, mas são poucas realmente que possuem o poder de entender o que realmente acontece neste reino.

Para as pessoas que são capazes de sonhar, o Reino de Hypnos traz a elas a chance de aprenderem com seus atos diários, revivendo situações, encontros e eventos que aconteceram na Terra durante o dia, ou durante determinado período. Quando muitas pessoas visitam a mesma região do Sonhar com muita frequência, esta passa a se tornar um ponto de encontro de espíritos em busca de novas aventuras.

Durante a estadia no Sonhar, todos os espíritos criam o que chamamos de **simulacro**, que é uma versão mística de seus próprios corpos na Terra. Os simulacros possuem todos os Atributos de seu corpo original, com a diferença que, se o simulacro "morrer" no Sonhar, o espírito retorna ao corpo original na Terra - na maioria das vezes...

Por esta razão, as bordas espirituais onde Spiritum e o Sonhar se tocam parecem enormes teias de aranha formadas por fios prateados ligando os simulacros a seus corpos.

O Sonhar

A maior parte dos Reinos de Hypnos é chamado simplesmente de Sonhar. Ele não pode ser medido em termos terrestres como quilômetros ou metros quadrados, porque as distâncias no Reino dos Sonhos são subjetivas, muitas vezes dependendo dos caprichos do espírito responsável por cada região.

Clima, temperatura, horário, ventos, luminosidade... todos esses elementos variam de acordo com as Formas-Pensamentos das entidades mais poderosas que estejam naquela região do Sonhar em determinado momento. O Plano não segue nenhum tipo de lei física previsível, portanto aventureiros meti-

dos a sabidões podem ter surpresas extremamente desagradáveis se decidirem caminhar em terrenos desconhecidos.

A melhor forma de se deslocar no Sonhar é com a ajuda dos chamados mapas-astrais ou âncoras-astrais. Esses artefatos lembram muito os desenhos de mapas astrais feitos por astrólogos na Terra, com a posição das estrelas e planetas e os alinhamentos em relação a cada pessoa. Com um mapa desses em mãos, o viajante é capaz de dizer com uma certa precisão como estão as principais características da região que o mapa determinar. Esses mapas são um recurso indispensável para Aventureiros que desejam trilhar os Caminhos do Sonhar.

O Sonhar possui toda uma lógica que só faz sentido para seus habitantes. Pode-se abrir portas no ar diretamente para outros pontos do planeta, se você tiver as chaves certas... pode-se mudar de forma, visitar parentes falecidos ou encontrar textos e livros escritos por poetas de muitos séculos atrás... aliás, em determinadas regiões, pode-se conversar diretamente com eles!

Tempo e Espaço

Uma das primeiras coisas que os viajantes descobrem é que a noção de tempo e espaço simplesmente não existe nos Reinos do Sonho. Na maioria dos locais, o tempo passa na mesma proporção do que na Terra, mas quanto mais se afasta da orbe terrestre, mais o tempo se dilata. Existem lendas (como a de Rip Van Winkle) que passou apenas UM dia em um dos Reinos Proibidos do Sonhar e seu corpo dormiu por cem anos!

Da mesma maneira, o espaço pode variar de uma maneira quase inconcebível para nós, mortais. No Sonhar, existem cidades inteiras dentro de garrafas, e ao mesmo tempo, pode-se caminhar durante dias e não sair de uma mesma vila...

As Cidades do Sonhar

Todas as grandes concentrações humanas na Terra formam ao redor de si reinos espirituais onde seus habitantes com a capacidade de sonhar convergem. Essas áreas formam refúgios muito semelhantes às suas contrapartes físicas, porém ampliadas e idealizadas pelos sentimentos envolvidos. Um bar que tenha fama de ser um local romântico pode apresentar um eterno pôr-do-sol, pássaros e todo tipo de mítica ao redor do romantismo. Da mesma forma, a região do Sonhar ao redor de um presídio no qual as pessoas tenham péssimos sentimentos podem possuir todo tipo de obsessores e demônios vigiando seus prisioneiros. Tenha em mente que as versões oníricas dos locais da Terra são sempre exagerados, para o bem ou para o mal.

No século XXI, existem dezenas de milhares de cidades no Sonhar. Aproximadamente a metade das cidades que existem na Terra. Cada cidade possui suas características próprias, seus habitantes e suas peculiaridades



As Tavernas

Estas cidades são habitadas primariamente durante a noite, quando as pessoas dormem, mas existem locais que estão sempre freqüentados. Estes locais situam-se afastados das cidades e são chamados de **tavernas**. Muitos deles realmente possuem a aparência de tavernas medievais, mas boa parte deles no século XXI possuem ambientes próprios, que podem lembrar desde banhos romanos até discotecas tecno ultramodernas, passando por templos budistas, mesquitas e ruínas abandonadas. Cada tipo de taverna atrai seus próprios freqüentadores, de todo o mundo (por esta razão estão sempre cheias) e são os melhores locais para se fazer contatos e conseguir missões.

O tipo de público que visita tais tavernas normalmente possui duas vidas, não se lembrando de absolutamente nada quando despertar, mas alguns são capazes de utilizar esta rede de contatos mundial com grande êxito.

As Bibliotecas

Espalhadas pelo Sonhar estão diversas bibliotecas muito importantes para os estudiosos do Umbral e para os viajantes e pesquisadores. Destas, duas das mais importantes são a **Biblioteca de Alexandria** e os **Registros Akashicos**.

A Biblioteca da Alexandria apareceu em Spiritum quando a verdadeira biblioteca foi destruída por aquele cujo nome não deve ser pronunciado. Na época, continha um exemplar de todos os livros escritos na Antigüidade, até o período de Alexandre, o Grande. No Sonhar, todos os espíritos que trabalhavam na biblioteca tornaram-se obsessores, preocupados em manter os registros intactos e organizados.

Para poder visitar a biblioteca, você precisa de uma autorização que só pode ser conseguida na Cidade Espiritual que se encontra próxima de Alexandria, a dois dias de viagem (dentro do Sonhar) da Cidade Dourada de Rá. Em Alexandria, por alguns favores (geralmente uma missão ou algum tipo de tesouro mundano ou livro raro) os visitantes conseguem um passe que lhes permite consultar certas partes da biblioteca. Quanto mais importante o passe (permitindo acesso a manuscritos mais e mais antigos), maior a missão que o Personagem deve realizar para a biblioteca.

Os Registros Akashicos ficam em algum local no Nepal, próximos de um grande templo budista. Nele estão armazenados todos os pensamentos, idéias e concepções importantes que todas as almas que já habitaram a Terra tiveram. Os registros são protegidos por uma irmandade de monges-guerreiros com poderes espectrais incríveis, capazes de vencer qualquer tipo de invasor.

Para ter acesso aos Registros Akashicos, o viajante precisa de pensamento e intenções puras (o aprimoramento *Alma Pura* ou demonstrar que suas intenções são verdadeiramente fazer o bem). Somente verdadeiros heróis podem acessar os registros mais internos. Viajantes no Sonhar podem requisitar informações aos monges por um preço (geralmente um favor ou uma missão para os monges). Nos Registros Akashicos estão guardadas também todos os dados sobre as encarnações de cada alma, sendo, portanto, um dos pontos de partida para a resolução de muitos problemas envolvendo encarnações.

Dizem que os iluminados de 33o grau, os membros do primeiro círculo dos rosa-cruzes e alguns asima e mandarins possuem rituais capazes de acessar os Registros Akashicos sem precisar passar pela guarda dos monges.

Além destas duas bibliotecas, existem dezenas de bibliotecas menores espalhadas pelo Sonhar. Bibliotecas que possuem textos nunca publicados de escritores, historiadores e poetas; seus pensamentos e seus esboços: idéias que nunca saíram de suas mentes ou de seus sonhos. Existe uma dessas bibliotecas na região espiritual próxima do Museu Britânico, em Londres.

O Palácio das Recordações

Existem áreas no Sonhar que são atemporais: refletem períodos da história da Terra, locais inóspitos e distantes, tempos antigos e até mesmo esquecidos, porque até mesmo os deuses sonham e quando isto acontece, suas imagens em Spiritum são capazes de recriar com perfeição o ambiente em que viviam na Terra. Atraídos por esta energia, milhares de espíritos acabam convergindo para estas mesmas regiões do Sonhar. Com o tempo, cidades inteiras são criadas ao redor desses locais.

O Reino dos Pesadelos

Mas nem tudo são flores no Sonhar. Conforme nos afastamos das regiões mais seguras das reflexões das cidades, podemos nos aventurar em terras de pesadelos; locais onde nossos piores medos e traumas ressurgem a cada minuto.

Existem recriações de campos de concentração nazistas, campos de extermínio, favelas infinitas, desertos inóspitos e depósitos de lixo, onde monstros de todos os tipos são criados pela Forma-Pensamento dos traumatizados ao longo das eras.

E quanto mais afastados estão esses reinos, piores eles são. Não há limites para a imaginação humana, que dirá para a imaginação daqueles que estão aprisionados no Inferno?

Conhecemos torres imensas formadas por corpos entrelaçados, castelos feitos de gelo nos quais espíritos estão presos no interior das paredes translúcidas, pradarias formadas por crânios e teias de aranha construídas com o fio de prata de aventureiros que foram destruídos no Plano Astral, sem contar as masmorras que fazem os piores ambientes de *bondage* da Terra parecerem inocentes parques de diversão.

Todas essas torres e masmorras são habitadas por demônios poderosíssimos, que se alimentam da energia vital dos que os temem e sonham com eles todos os dias.

O Castelo de Proebetus

Localizado no Oriente (sim, existem noções de pontos cardeais em Spiritum, mas para entendê-lo você precisa de um objeto chamado bússola astral), o Castelo de Proebetus ergue-se nas cercanias de onde o Plano do Sonhar toca o Plano Astral de Arkanun. Suas torres alcançam centenas de metros de altura, construídas com pedras e esqueletos de antigos demônios destruídos pelos guardas de Proebetus.

O Senhor dos Reinos do Oriente atende qualquer viajante que deseje falar com ele, mas sua visão pode ser um tanto quanto perturbadora. Relatos dizem que muitos dos viajantes que pas-

saram uma tarde (no tempo do Sonhar) conversando com ele tiveram pesadelos recorrentes durante meses.

Vale lembrar que Proebetus é visto como o Senhor da Morte, como seu pai Hypnos, e não hesitaria em destruir o cordão de prata de um viajante mal educado ou mal intencionado que o perturbe. Respeito e etiqueta valem mais do que a sua alma nos Reinos deste deus.

O Castelo de Morpheus

Localizado no coração do Sonhar, o Castelo de Morpheus é uma das construções mais impressionantes de toda a existência. Em primeiro lugar, ele está sempre mudando de aparência: suas paredes, torres, escadarias e vitrais estão em constante movimento e modificação, refletindo o humor de seu governante.

Logo na entrada, o portal principal é guardado por um dragão, um grifo e um pégaso, além de alguns outros guardas invisíveis. Lorde Morpheus vive solitário em seu castelo, acompanhado apenas por um corvo e por um bibliotecário responsável pelos registros de seu reino.

Morpheus possui o poder de conjurar qualquer objeto que desejar dos sonhos de qualquer pessoa da Terra, o que o faz uma das entidades mais poderosas de toda a orbe terrestre.

Morpheus possui o domínio completo e absoluto sobre o Sonhar. Ele controla a existência de todas as criaturas em seu domínio, podendo criá-las ou destruí-las apenas com um desejo.

Por seus milênios de convivência com os mortais, Morpheus acabou simpatizando com eles, sempre intervindo em seu favor quando necessário. Curioso e interessado na mente humana, Morpheus já visitou a Terra incontáveis vezes, fazendo diversos amigos e conhecidos em suas viagens e influenciando o trabalho de centenas de escritores em todas as eras.

Morpheus é descrito como um velho envolto em uma capa negra que pode formar asas gigantescas, capazes de levá-lo a qualquer lugar de seus reinos quase instantaneamente. Também carrega um saquinho com areias místicas, capazes de fazer qualquer pessoa dormir na Terra ou criar qualquer tipo de objeto que desejar (e tais objetos são permanentes enquanto ele desejar).

O embaixador do Sonhar na Terra chama-se Neil e vive em uma mansão nos arredores de Londres, na Inglaterra.

O Castelo de Phantanus

O filho mais velho de Hypnos e o Senhor dos Reinos do Ocidente, Phantanus vive em um castelo que só poderia ser descrito em um conto de fadas. Dizem que o Castelo de Newschwanstein, na Bavária, foi uma tentativa do rei Ludwig II, em 1869, de copiar o Castelo de Phantanus.

Phantanus é descrito como uma entidade cuja forma varia de pessoa para pessoa, mas sempre translúcido e emanando uma luminosidade fantasmagórica, porém não assustadora. De certa forma, assemelha-se a seus dois irmãos nas asas e na aparência um tanto quanto sobrenatural mas, dos três, é o que se poderia chamar de "irmão bondoso".

Phantanus é responsável por quase todas as áreas de fantasia e prazer do Sonhar. Seus reinos tangem o plano de Paradísia e são povoadas pelos sonhos de elfos, fadas e duendes.

As Ilhas e Rochas periféricas

Como já foi dito anteriormente, nas bordas do Sonhar, onde este plano toca o Reino de Spiritum, existem diversas regiões que ainda estão em estado de aglutinação. Energias que já foram formadas mas que ainda não se estabilizaram, nem como parte do Sonhar, nem como semiplanos. Estas regiões são chamadas de Ilhas ou Rochas.

Envoltas em brumas espirituais, estas áreas podem ser consideradas como instáveis, erodindo ou aumentando de tamanho com o tempo. Não são recomendadas para quem procura um local para estabelecer uma base ou residência, mas pode ser utilizada como esconderijo temporário por quem não quer ser encontrado.

A Taverna do Fim do Mundo

Dizem que nas bordas do Sonhar existe uma taverna que existe ao mesmo tempo em todas as épocas e todos os locais, e que a partir dela um viajante é capaz de encontrar outros viajantes dimensionais de muitos mundos e períodos.

Com certeza, um dos locais mais agradáveis de todo o Reino Espiritual, ideal para quem gosta de acumular cultura e conhecimentos sobre outros povos e raças, bem como fazer contatos em muitas dimensões.

Os Reinos de Madelein

O anjo chamado Madelein era conhecido durante a Idade Média como o Anjo dos Sonhos. Personificada como uma mulher de beleza sobrenatural, é impossível olhar para Madelein sem se apaixonar. O anjo possui seus próprios traços físicos, mas cada pessoa na Terra a enxerga com suas próprias preferências. Alguém que tenha uma queda por orientais enxergará nela traços orientais; quem gosta de ruivas verá seus cabelos avermelhados e assim por diante...

Madelein controla um pequeno condado próximo do Ocidente, um lugar paradisíaco formado por uma pequena vila e uma torre onde ela vive com suas irmãs. Madelein também é uma dos arcanos mais influentes, sendo representada pela carta do tarot "Estrela".

Madelein costuma visitar a Terra, onde atua como conselheira do selo parisiense desde a fundação da cidade.

Como Viver em Sonhar

Se você possui interesse em estabelecer uma base de operações nos Reinos dos Sonhos, saiba que praticamente todos os espaços disponíveis para construção já estão sob a influência de alguma entidade poderosa, em especial Phantanus, Morpheus ou Proebetus. O sistema de comando no Sonhar segue aproximadamente o mesmo sistema de vassalagem utilizado durante a Idade Média na Terra. Um visitante que desejar se instalar deve jurar aliança ao senhor daquele reino.

Abaixo dos três governantes está o conselho dos setenta e dois arcanos, responsáveis por partes específicas do Sonhar. Cada um desses reinos aumenta e diminui de tamanho, conforme a influência do arcano correspondente e varia a cada solstício, onde ocorrem reuniões do conselho.

O Mercado de Almas

Durante minhas viagens a Spiritum, um dos eventos mais interessantes que pude presenciar foi um **mercado de almas**.

Um mercado de almas funciona de maneira análoga ao mercado de drogas na Terra: é ilegal, passível de graves penalidades e perseguido pelos governantes, mas com um pouco de paciência e os contatos certos, pode-se encontrar praticamente o que quiser... por um preço.

Afinal, como isso funciona?

Esta costuma ser a primeira pergunta que os viajantes fazem quando têm a oportunidade de visitar um destes mercados de almas. A resposta é um pouco complicada.

Toda entidade criada na orbe terrestre é dotada de livre arbítrio, ou seja, a capacidade de tomar suas próprias decisões a respeito de sua vida e suas encarnações. Este livre arbítrio só é perdido em duas ocasiões: quando alguém se suicida ou quando vende sua alma com um contrato dentro da lei.

No primeiro caso, o espírito é arrastado para o Vale dos Suicidas, de onde a escapatória é difícil e trabalhosa. No segundo caso, sua alma fica à mercê dos termos do contrato.

O que é a Lei?

Ninguém sabe quem ou o que criou as leis, nem quais são todas elas, mas sabe-se que elas não podem ser violadas. Nem mesmo por deuses, anjos ou demônios.

As leis que regem o livre arbítrio determinam que a alma pode ser negociada como um produto, em troca de um favor concedido pelo **comprador**. Qual é este favor e quais os termos de negociação ficam inteiramente a cargo dos negociantes. Descrever limitações e preços seria uma tarefa interminável, pois ao longo da história conhecemos os mais diversos pedidos: desde poder, fortuna, fama, riquezas ou magias até preços ridículos como um momento de paz ou o fim de um sofrimento.

Uma vez estabelecidos os termos do contrato e a assinatura do pergaminho, o contrato está selado e só pode ser quebrado pelo comprador, se este desejar. As únicas formas de se quebrar um contrato são: forçando o comprador a desistir da alma, se o comprador não cumprir sua parte no contrato ou se for comprovada a má-fé do comprador em um **tribunal divino** (mas isso é extremamente raro, pois a imensa maioria das almas negociadas nem sabe da existência deste tribunal, muito menos dos rituais e métodos para conjurá-lo).

Mas uma vez cumpridas as partes, a alma vendida perde seu livre arbítrio e passa a ser propriedade do comprador, que pode fazer o que bem desejar com ela.

Qualquer tipo de alma pode ser negociada. Não existe no universo uma alma tão poderosa que esteja acima da lei ou uma alma tão ínfima que não possua entidades interessadas.

Quanto vale uma alma?

Esta costuma ser a segunda pergunta que os viajantes fazem. A resposta é: depende do comprador.

Uma vez que você possua um contrato, você possui o domínio sobre o espírito e pode fazer o que bem entender com ele, inclusive negociá-lo com outros compradores.

O problema é que o valor de uma alma é subjetivo. Não existem tabelas, valores ou regras a serem seguidas. Cada negócio é feito individualmente e o valor definido em cada transação.

Imagine a alma de um grande filósofo judeu da antiguidade. Ela poderia valer fortunas (magias, rituais, tomos, poderes, dezenas de almas...) se o dono desta alma pudesse negociá-la com um anjo da cabala judaica que estivesse interessado em libertá-lo, mas não valeria absolutamente nada para um demônio com inspirações nazistas (salvo se ele quisesse torturá-lo por algum motivo).

A alma de um camponês pode não valer nada para um determinado demônio, mas pode valer muito para um negociante que saiba trocar esta alma por um favor específico da esposa deste camponês... Sem contar nos colecionadores: negociantes com predileção por determinada cor de olhos, raça, religião ou filosofia de vida.

Guerreiros e comandantes são procurados por demônios que estejam formando exércitos; sábios e conselheiros podem ser procurados por seus conhecimentos; poetas, atores e atrizes por suas performances nos castelos de seus donos e, é claro, as vinganças pessoais atingem preços fabulosos.

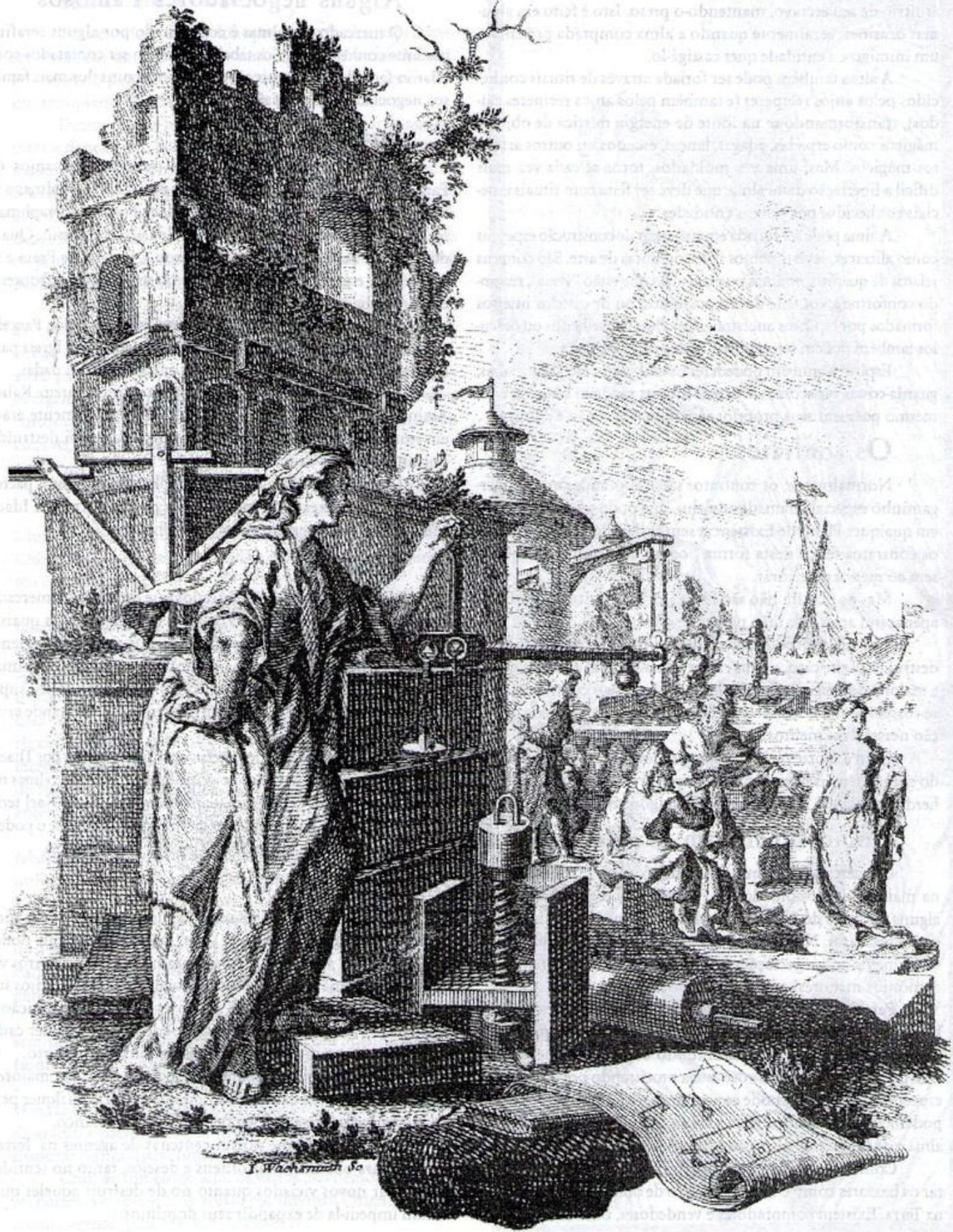
É claro que a fama ou a posição social de uma pessoa em sua última encarnação trazem algum valor embutido no espírito, principalmente se esta alma pertenceu a um padre, juiz ou outra pessoa considerada importante, mas o valor final é determinado apenas e tão somente pela vontade do comprador em adquirir determinada alma.

Para quê serve uma alma?

Um espírito que seja propriedade de um anjo ou demônio atua como um escravo deste. Sua Força de Vontade torna-se mais fraca e sob total influência de seu dono (em termos de jogo: a vontade deste passa a ser a vontade de seu amo). Isto pode ser um problema, pois os efeitos da venda de uma alma afetam o livre arbítrio do escravo, tomando-o detentor de pouca iniciativa própria.

Por esta razão, muitos compradores costumam negociar a liberdade de guerreiros ou especialistas em troca de sua obediência por livre e espontânea vontade.

Nesse caso, a alma liberta passa a estar regida por um voto de devoção que não pode ser quebrado: em caso de necessidade, o demônio ou anjo ex-dono da alma pode convocar os serviços do liberto e este não pode negar-se a cumprir o pedido com o melhor de suas habilidades. Esta é a lei.



J. Wachsmuth Sc.

Um comprador também pode optar por restituir o livre arbítrio de seu escravo, mantendo-o preso. Isto é feito em algumas ocasiões: geralmente quando a alma comprada pertence a um inimigo e a entidade quer castigá-lo.

A alma também pode ser forjada através de rituais conhecidos pelos anjos reciperes (e também pelos anjos reciperes caídos), transformando-se na fonte de energia mística de objetos mágicos como espadas, adagas, lanças, escudos ou outros artefatos mágicos. Mas, uma vez moldados, torna-se cada vez mais difícil a libertação desta alma, que deve ser feita com rituais especiais conhecidos por poucas entidades.

A alma pode ser forjada em materiais de construção especiais como alicerces, revestimentos vivos ou obras de arte. São comuns relatos de quadros, estátuas ou esculturas que estão "vivas", reagindo conforme a vontade de seu possuidor, ou de castelos inteiros formados por espíritos ancestrais. Espelhos conselheiros ou oráculos também podem ser manufaturados desta maneira.

Espíritos também podem ser usados como escravos sexuais, guarda-costas ou acompanhantes. Muitos são bem tratados e até mesmo possuem seus próprios servos, mas esta não é a norma.

Os contratos

Normalmente, os contratos são elaborados com um pergaminho especial chamado **malthu**, que pode ser transportado em qualquer Plano de Existência sem se deteriorar. Na verdade, os contratos feitos desta forma podem durar uma eternidade sem ao menos deteriorar.

Mas os malthu não são obrigatórios. Muitas vezes, basta apenas um aperto de mão para selar o contrato.

Um malthu pode ser roubado, trocado ou até mesmo destruído (neste caso, a alma cativa torna-se livre). Por esta razão, a maioria dos negociantes de almas cuida de seus contratos como se fossem grandes tesouros, colocando runas e glifos de proteção nesses documentos.

Com a morte ou destruição do dono do malthu, de acordo com as leis, as posses tornam-se propriedade de seu legítimo herdeiro, seja um parente, seja o novo governante.

Como funcionam os Mercados?

Os mercados de almas funcionam de maneira clandestina na maioria das localidades de Paradísia, mas são comuns em alguns Círculos do Inferno e em locais de Spiritum conhecidos como **baazares**. Normalmente, os negociantes não participam diretamente das negociações, enviando representantes (anjos ou demônios menores) em seu lugar.

Para freqüentar um bazaar, o viajante deve primeiro descobrir onde e quando eles serão localizados e apenas magos e feiticeiros com contatos nesse submundo costumam receber esse tipo de informação. Caso você esteja procurando por algum tipo específico de espírito, pode consultar os diversos corretores que podem ser encontrados nesses locais. Dependendo do tipo de alma e da finalidade, discrição é recomendada.

Como uma comparação próxima, o Mestre pode considerar os baazares como o mercado negro de obras de arte roubadas na Terra. Existem compradores e vendedores, oferta e demanda.

Alguns negociadores Famosos

O mercado das almas é coordenado por alguns serafins bastante conhecidos, cujos tabeliões podem ser contactados com relativa facilidade. A seguir apresentamos alguns dos mais famosos negociadores de almas.

Saraphmael, o Justo

Saraphmael foi um dos mais poderosos arcanjos de Paradísia e também um dos primeiros mercadores de almas a se estabelecer. Quando a primeira guerra celestial ocorreu, Saraphmael foi um dos que não tomaram partido de Lúcifer ou Jesus. Quando a guerra acabou, Saraphmael deixou a Cidade de Prata e se estabeleceu em um semiplano que ele mesmo criou, na fronteira entre Arcádia e a Terra.

Apesar de sua aparência, Saraphmael é um mercador. Para ele, conceitos como o bem e o mal foram inventados pela Igreja para manter as pessoas na linha. Fé e medo andam de mãos dadas.

Saraphmael possui seis anjos sob seu controle direto: Kaniel, Assinael, Mariel, Azimael, Jacin e Khalim. Antigamente eram em número de sete, mas um de seus discípulos foi destruído por um demônio de nome Karazog.

Com sua aparência celestial, Saraphmael fez muitos pactos com bispos, padres e até mesmo dois papas, durante a Idade Média, que hoje o servem como conselheiros.

Kaelthorpe

Um dos sete grandes demônios que dominam o mercado das almas, Kaelthorpe possui dezenas de nomes pelos quais é conhecido. Nascido em Infernum, possui aproximadamente 4.600 anos de idade e vive em uma torre construída com almas de demônios. Ficou com a torre e com o cargo quando seu superior, Thael, foi derrubado por outros demônios na grande crise de almas de 1100 a.C..

Depois disso, através dos artefatos e rituais deixados por Thael, Kaelthorpe estabeleceu-se como o principal negociante de almas no Inferno. Até os dias de hoje circulam boatos nos quais Kael teria colaborado com os inimigos de seu mestre para usurpar-lhe o poder, mas até hoje nenhum desses boatos provou ser verdadeiro.

Rainha Cocaine

Também chamada de Rainha Branca, é uma entidade com pouco mais de uma centena de anos, mas extremamente poderosa. Foi criada através da forma-pensamento dos primeiros viciados em cocaína (através de certos rituais feitos pelos índios sul americanos). Com o século XX e com a crescente distribuição e proliferação das drogas, essa entidade adquiriu um poder cada vez maior em um intervalo de tempo extremamente curto.

Em menos de trinta anos, tornou-se uma das maiores negociantes de almas da América, tomando para si qualquer pessoa que tenha se deixado levar pelo vício do pó branco.

A Rainha Cocaine possui centenas de agentes na Terra, prontos para obedecer suas ordens e desejos, tanto no sentido de recrutar novos viciados quanto no de destruir aqueles que tentam impedi-la de expandir seus domínios.

Senhor dos Prazeres

Uma entidade conhecida apenas por Senhor dos Prazeres reside em uma das regiões umbralinas próximas à Terra. Foi relatado por diversos espíritos como sendo o senhor de um semiplano dedicado a todos os tipos de prazeres.

Dizem que ele negociou a alma de diversos artistas, cantores e dançarinas, fazendo com que se tornassem muito famosos e poderosos, mas arrancando-lhes a vida tragicamente. Seus lacaios vivem com ele nesse semiplano que lembra muito as cidades do nordeste em período de carnaval. Desfiles de trios elétricos tomam conta do semiplano, enquanto todo tipo de prostitutas, traficantes e drogados perambulam pela cidade, hipnotizados pela batida dos desfiles.

Nos reinos do Senhor dos Prazeres, todo tipo de “pecado” pode ser encontrado - por um preço! Todas as noites, as almas de centenas de milhares de pessoas viajam no plano astral para este reino, para experimentar o que na Terra não têm coragem de fazer. A cada visita, a alma torna-se cada vez mais corrompida, acabando por tornar-se parte de seu reino, como escravo, quando a pessoa falecer.

O Imperador Chin

Durante a Antigüidade, o imperador chinês chamado Chin (o governante que ordenou a construção da Muralha da China) foi um feiticeiro e grande negociante de almas, junto a seu conselheiro Lo Pan.

O imperador Chin construiu sua muralha com o sangue e os ossos dos camponeses, escondidos debaixo das pedras e tijolos. Mais tarde, Han continuou seu trabalho, finalizando a construção da muralha em apenas doze anos. Esta muralha tornou impossível a transferência de espíritos entre o Oriente e o Ocidente, fazendo com que a China permanecesse isolada do resto do mundo por mais de cinco séculos, antes que as primeiras brechas surgissem.

Em seu reinado, Chin conseguiu arrebatou mais de um milhão de almas, que utilizou para selar a muralha impedindo a entrada e saída de espíritos da China. Outras almas podem ser vistas patrulhando a Muralha da China durante a noite ou moldadas na forma de estátuas de terracota, aguardando o chamado de Chin.

Atualmente, Chin e seus espectros vivem em um semiplano criado pela magia de Lo Pan em Spiritum, na fronteira entre o Reino Espiritual e a Terra, sobre Xangai.

A cidade arquitetada por Chin é uma reprodução quase exata da Cidade Proibida, coberta de tecidos vermelhos e dourados e patrulhada por diversos guerreiros vestindo armaduras cerimoniais chinesas.

Chin possui como aliados vários dos demônios menores chineses e possui livre acesso aos Infernos Orientais, onde recruta agentes para realizar suas missões.



Lanka

A Origem

Toda a raça vampírica conhecida como rakshasa originou-se através de Kali, a primeira deusa a ser infectada com a maldição de Vampyr. Originalmente uma deusa de Paradísia e amante de Siva, Kali tornou-se a primeira vampira a pisar na Terra, aproximadamente em 3000 a.C.. Kali foi a mãe dos primeiros rakshasas.

Os livros do Devi-Mahatmya contam que certa vez Kali precisou resgatar Durga das mãos de Raktabija, um demônio de Arkanun que tinha a habilidade de se reproduzir a cada gota de sangue que fosse derramada. Assim, ao lutar contra ele, Durga viu-se cercada por duplicatas demoníacas. Para salvar sua amiga, Kali vampirizou estas duplicatas e as devorou, salvando Durga.

Porém, antes que ela tivesse devorado toda a sua prole, muitos conseguiram fugir através de um portal para Arkanun, onde mantiveram-se à salvo da fúria da deusa da morte.

Estes foram os primeiros Rakshasas, criaturas abomináveis com corpo humano e cabeça de tigre ou babuíno.

Ao retornarem à Terra, em 600 a.C., Kali já havia sido completamente corrompida pela essência de Vampyr e expulsa de Paradísia pelos outros deuses hindus.

Kali foi aprisionada em algum ponto entre Spiritum e a Terra, mas os rakshasas descobriram a localização desta prisão em 250 a.C.. Os vampiros-tigres possuíam grandes aptidões místicas e passaram séculos tentando resgatar sua criadora desta prisão, sem muito sucesso.

Com o tempo, os rakshasas tornaram-se muito poderosos. Alguns rituais permitiam a eles contatar a deusa-vampira Kali em sonhos e receber orientações de sua rainha. Seguindo essas orientações, os rakshasas decidiram criar uma cidade para atuar como sua base de operações.

Escolheram Lanka, uma cidade mística construída há quase mil anos e a apagaram da mente de todos os mortais, transportando partes dela para os Reinos Espirituais. Construíram um templo em homenagem a Kali e estabeleceram campos de treinamento e caçadas.

Os rakshasas conseguiram contatar Raktabija e convenceram o feiticeiro-demônio a ajudá-los em sua missão.

O objetivo dos rakshasas é conseguir poder suficiente para libertar sua rainha do confinamento e trazê-la novamente à Terra, para que ela possa governar o mundo, tornando os humanos escravos dos rakshasas.

Durante a Idade Média, os rakshasas enfrentaram uma seita de guerreiros descendentes distantes dos templários, chamada AGNI, mas mesmo os incansáveis ataques deles não foram suficientes para abalar a estrutura de poder dos vampiros. Nos dias de hoje, Lanka está praticamente invisível perante a civilização moderna, podendo ser alcançado apenas através de rituais.

A Cidade

A cidade dos rakshasas, como é conhecida nos dias de hoje, foi fundada em 520 a.C., pelo guerreiro chamado Jayavarmat, onde foi construído um pequeno templo dedicado a Kali.

Considerada uma cidade mística, Lanka está localizada no exato centro geográfico da Índia e apresenta uma arquitetura impressionante. Toda construída em pedras, lembra muito outros templos antigos como Angkor Wat, Kailaija ou Lingaraj.

Esta cidade permaneceu sem importância até meados do século V, quando foi atacada por uma horda de rakshasas, que destruíram quase todos os humanos que viviam naquela cidade e a apagaram da mente de todos os mortais.

Lanka possuía cerca de dez mil habitantes quando foi destruída. Desses, 80% foram mortos e consumidos. Os dois mil seres humanos restantes foram aprisionados e utilizados como servos. Alimentados com o sangue místico dos rakshasas, tornaram-se seus escravos e treinaram a arte da guerra durante muitos séculos, tornando-se quase imbatíveis. Hoje, esses guerreiros são chamados de *Rakhtajihitas*, mas foram conhecidos na Terra pelo nome de Seita Thug, responsáveis por diversos raptos e assassinatos em honra à deusa Kali.

A cidade de pedra é impressionante de se admirar. Apesar de podermos contar nos dedos os aventureiros que sobreviveram para relatar as belezas de Lanka, sabemos que a cidade possui três templos principais: Bhairav, Vinayak e Kalimata, onde vivem os três rakshasas mais antigos. Ao redor dos templos estão dispostos sete outras pirâmides escalonadas e uma centena de casas de pedra, dispostas ao redor das construções principais.

Lanka está cercada por altos muros de pedra, que se misturam às névoas de Spiritum de maneira semelhante à ilha de Avalon. Acompanhando os muros estão as torres de guarda, protegidas por thugs e por demônios de sombra.

Todos os rakshasas que são criados precisam passar sete anos em Lanka, onde treinam e aprendem os principais poderes de um rakshasa, como a transformação em humano e as habilidades de localizar seres sobrenaturais. Esse treinamento, porém, não é sem um preço: todos os rakshasas estão ligados a Lanka por seus espíritos, sendo possível aos mais antigos localizarem qualquer um dos vampiros através de sua ligação arcana com a cidade. Além disso, existem altares dedicados a cada um dos rakshasas existentes e dizem que se este altar for destruído, o escolhido torna-se marcado para a destruição por todos os outros rakshasas.

Muitos dos rakshasas mais antigos são negociadores de almas e negociam os espíritos humanos. Dizem as lendas que os rakshasas são capazes de se alimentar de espíritos, tornando-se mais poderosos, mas essas lendas nunca foram confirmadas ou desmentidas por nenhum viajante espiritual.

Kali

A deusa Creatrix da mitologia hindu foi possuída pela essência de um dos demônios mais poderosos de Infernun, chamado Vampyr. Através dele, Kali tornou-se uma vampira e acabou enfrentando seus colegas deuses, sendo expulsa de Katmaran para uma prisão especialmente construída por Siva em algum local dos Reinos Umbrais.

Kali continua aprisionada, mas mantém contato com os rakshasas mais poderosos através de rituais de comunicação astral. Através deles, envia suas ordens para seus demônios.

Existem rumores que Kali estaria aprisionada em Metrópolis, a cidade amaldiçoada de Paradisia, vigiada pelos cenobitas e keepers, através de um acordo diplomático entre Katmaran e Metrópolis, mas tais rumores nunca puderam ser confirmados por ninguém. A única entidade que conhece a verdadeira localização de Kali é Siva.

Raktabija

Considerado o pai de todos os rakshasas, Raktabija foi um grande rei-feiticeiro em Arkanun até que seu reino foi destruído em uma guerra com um reino inimigo e Raktabija precisou conjurar um portal para a Terra, onde conseguiu escapar com um de seus exércitos de asuras (demônios alados).

O principal poder de Raktabija é o de criar demônios a partir de cada gota de sangue derramada em batalha. Através deste poder, não demorou muito para que tivesse um grande exército de asuras enfrentando os governantes da Índia.

Raktabija tornou-se o principal e mais poderoso demônio indiano, até ser enfrentado por Durga e Kali. O combate foi

muito violento e dezenas de aldeias e cidades foram destruídas durante os combates. Ao final, usando de um estratagema, Kali o derrotou, vampirizando seus asuras e os devorando.

Raktabija foi derrotado por Kali mas não foi destruído completamente, pois conseguiu abrir um portal para Arkanun e escapar de Durga e Kali, retornando ao seu reino destruído.

Muitos séculos mais tarde, foi procurado pelos sacerdotes rakshasas para que os liderasse na procura por Kali. Quando os sacerdotes explicaram a ele o que acontecera à sua antiga inimiga, Raktabija concordou em ajudá-los.

Após a tomada de Lanka, Raktabija conjurou um novo portal e transferiu as ruínas de seu palácio para a região próxima da cidade, antes de transportar toda a região para os Reinos Umbrais. Hoje, Raktabija é considerado o senhor dos rakshasas.

Bhairav

Bhairav é um dos mais antigos rakshasas existentes. Foi criado durante o confronto entre Kali e Raktabija e um dos dez que sobreviveram até os dias de hoje. Vive no principal templo de Lanka, sempre acompanhado de trinta ou quarenta escravos.

Bhairav possui os pêlos do corpo já grisalhos, o que contraria de certo modo a crença de que vampiros são imortais. Apesar da aparência idosa, Bhairav possui quase o poder de um semi-deus. Fala lenta e pausadamente, quase um sussurro, apesar de sua voz poder ser sempre ouvida. Move-se vagarosamente, a menos que seja necessário: nesse caso, poucos na Terra são capazes de acompanhar seus movimentos.

Bhairav alimenta-se do sangue dos próprios rakshasas, pois é tão antigo que o sangue humano simplesmente não possui mais poder para sustentá-lo.



Metrópolis

A origem de Metrópolis está ligada à lenda da batalha celestial entre Bel Meridath e Leviatã. Após o terrível combate entre estes deuses, a Serpente Leviatã foi destruída no Plano Astral e materializou-se em Paradísia. Caindo dos céus, abriu com o impacto de sua queda uma cratera de profundidade quase infinita. Essa cratera, chamada pelos anjos de Fosso, existe há aproximadamente dez mil anos.

O clima da região foi drasticamente alterado pela chegada de tão maléfica criatura. Ao redor do fosso ergueram-se 7.777 colinas, formando um vale gigantesco, parecido com a bocarra aberta de um tubarão, com quilômetros de diâmetro.

Leviatã jazia quase destruído no interior da cratera e de seu ventre fumegante nasceram seus filhos: anjos horrendos cuja única função seria proteger seu criador. Estas aberrações foram chamadas pelos sábios de keepers (guardiões).

Segundo as lendas, incontáveis keepers levaram um milênio para escalar a Fossa até a borda do Vale de Leviatã e outro milênio construindo as bases da cidade de Metrópolis. Durante a construção da cidade, espíritos maléficos, demônios e espectros foram atraídos pela energia negativa e também estabeleceram-se em Metrópolis, erguendo templos e torres.

Sobre cada colina criada pela queda de Leviatã foi erguido um templo em homenagem a um deus morto. Com o passar dos séculos, algumas dessas criaturas evoluíram, tornando-se o que os anjos da Cidade de Prata chamaram de cenobitas (um cenobita é o líder de um secto de guardiões). Estas criaturas uniram-se nas proximidades de imensas torres negras construídas ao redor do Fosso e se proclamaram governantes de Metrópolis.

Ao mesmo tempo, outras áreas da cidade tornaram-se propriedade de magos satanistas, necromânticos, anjos caídos e alguns demônios de Arkanun.

A Arquitetura biomecânica

A cidade de Metrópolis é uma aberração. Como seus habitantes (e a própria região ao redor do fosso) não obedecem os conceitos de tempo e espaço como o conhecemos, os edifícios de Metrópolis exibem ao mesmo tempo todos os tipos de arquitetura terrestre, influenciada pela aura maléfica de Leviatã.

Torres de vidro e aço com centenas de metros de altura se confundem com choupanas, castelos medievais e casas vitorianas, permeados de laboratórios biomecânicos, catedrais góticas e gárgulas... muitos gárgulas.

Sombras e vultos podem ser vistos perambulando em suas ruas labirínticas. Criaturas humanóides, anjos caídos e humanos acorrentados são visões comuns em Metrópolis.

Não há um edifício principal na cidade, mas as quatro torres centrais, localizadas em pontos opostos do Fosso poderiam ser consideradas como edifícios importantes. Em cada uma des-

as torres negras (as torres são curvadas para dentro do fosso, assemelhando-se a quatro grandes presas de mármore escuro sem janelas aparentes) vive um dos quatro cenobitas mais poderosos de Metrópolis, conhecidos como "Os Quatro". Poucas entidades já os encontraram, mas especula-se que eles sejam os primeiros cenobitas a terem evoluído a partir dos keepers. Tudo que se sabe é que são extremamente poderosos.

Abaixo deles, na hierarquia, estão 44 generais-de-campo. Cenobitas modificados pelos líquidos viscosos extraídos do fosso, com engenhos biomecânicos inseridos em seus corpos de uma forma tão alienígena que nem sua silhueta parece humana.

Os generais são guerreiros, magos e tecnocratas extremamente poderosos, sendo auxiliados por anjos caídos refugiados da Cidade de Prata, necromânticos foragidos da Terra e outros seres demoníacos. Os generais raramente aparecem em público, exceto em caso de invasão ou guerra. São verdadeiras máquinas alienígenas de matar.

Abaixo deles estão 4.444 cenobitas, divididos em 44 falanges. Cada um desses cenobitas possui sua própria morada, construída a partir de materiais escavados por eles ou transportados de outras dimensões. Não existe nenhum tipo de padrão ou regra e seria impossível tentar catalogar essas fortalezas.

A partir das quatro torres principais, estendem-se corredores, passarelas e escadarias que formam milhares de quilômetros de labirintos, que não necessariamente obedecem as leis físicas que conhecemos na Terra.

Em muitas partes de Metrópolis, chove o tempo inteiro; em outras, nunca aparece uma gota d'água. Algumas áreas exibem uma espessa neblina que cobre o chão até a altura do joelho. Em outras, uma névoa amarela e fétida, semelhante a gordura ou sebo, escorre entre frestas e janelas. Em Metrópolis, o céu é sempre cinzento e escuro, ao contrário do restante de Paradísia, onde podemos encontrar um céu sempre azulado.

Como Metrópolis faz parte de Paradísia, boa parte da cidade é dedicada ao prazer, por mais pervertido, bizarro e distorcido que esse prazer possa ser. Para muitos dos habitantes e visitantes de Metrópolis, o ato de cortar os braços com lâminas ou amarrar e amordaçar pessoas durante o ato sexual pode causar extremo prazer. Eles acreditam que nossos cinco sentidos são muito limitados para apreciar e compreender todas as maravilhas e prazeres que o céu pode proporcionar.

Anjos para uns, demônios para outros. O que importa é que todas as noites, Metrópolis é invadida pelo espírito de sonhadores e viajantes astrais em busca do prazer supremo.

Muitas succubi e íncubi moram na cidade, onde possuem suas próprias masmorras e alcovas. Demônios devoradores de carne espiritual e negociantes de almas também possuem escritórios e mercados escondidos nas vielas de Metrópolis.



O Fosso

O Fosso fica exatamente no centro de Metrópolis. Hoje ele é uma abertura quadrada com cerca de um quilômetro de lado, recoberto por máquinas e engrenagens e ladeado pelas quatro torres negras. O Fosso perdeu seu formato original, pelo menos nos primeiros quilômetros abaixo da cidade.

Um prisma negro na forma de um diamante flutua no centro sobre sua abertura, ancorado por cabos e engrenagens às quatro imensas torres negras.

O Fosso é sempre vigiado por pelo menos uma centena de keepers e outros cultistas de Paradísia. Embora ninguém saiba exatamente ao certo qual a função do prisma, sabe-se que ele está lá há pelo menos um século (ou talvez mais... quem poderia julgar se o tempo próximo do prisma corre no mesmo passo que na Terra?). Eventualmente pequenas aberturas aparecem em seu corpo e pode-se enxergar vultos movimentando-se dentro do estranho artefato.

Um mortal que caia dentro do Fosso levará mais de 500 anos até atingir o fundo. Ninguém NUNCA retornou. A região ao redor do Fosso também afeta a magia e rituais de maneira caótica. Poucos pergaminhos são confiáveis e poucos rituais funcionam da maneira como deveriam.

Três Mausoléus

Existem três grandes templos localizados próximos da cidade de Metrópolis, porém fora de suas muralhas. Segundo uma lenda, três deuses mortos repousam nesses mausoléus enquanto suas almas vagam pela Roda dos Mundos a procura de um corpo para reencarnar.

Os deuses alienígenas não podem sair de seus mausoléus, mas utilizam-se de truques mentais e de música para atrair vítimas. Uma vez dentro do templo, pesadas portas de metal se fecham atrás do visitante e nenhuma força conhecida poderá abri-las. O interior dos templos é recoberto de esqueletos das vítimas anteriores e correntes penduradas no teto escuro. O que ocorre dentro do mausoléu após o fechamento das portas ninguém viveu para relatar.

A Torre de Marfim

É o nome que os antigos deram à torre de mármore branco que se destaca na paisagem de Metrópolis. Nessa torre costuma residir Khaelthope, o negociante de almas.

A própria torre foi construída por uma legião de escravos que um dos reis-demônios de Arkanun possui. A torre é vigiada por espectros e demônios alados, sempre prontos a defendê-la de qualquer visitante indesejado.

A torre possui uma centena de andares, permeados por escadas e passarelas. Esses andares, apesar de totalmente abertos, costumam estar completamente vazios. Apenas o último andar é habitado por Khaelthorpe e seus demônios.

Muitos dizem que a própria essência do edifício é construída de almas das pessoas que negociaram com ele. Quando precisa, Khaeltorn chama seus conselheiros, que aparecem da estrutura da torre para auxiliá-lo em seus problemas.

Os Keepers

Os keepers são os guardiões do Fosso há dez milênios. Durante muitos séculos vieram à Terra em missão para os deuses do Fosso, para recuperar algum artefato importante ou para entrar em contato com os repugnantes humanos para vigiá-los.

Aos nossos olhos eles parecem humanos normais, mas quem for capaz de enxergá-los em sua verdadeira forma poderá vê-los como realmente são: humanóides com cerca de dois metros de altura, imensamente gordos, que lembram vagamente um anjo com asas atrofiadas. Possuem longas unhas azuladas e uma língua vermelha arroxeadada, com cerca de um palmo de comprimento. Sua pele é quase transparente, deixando mostrar as veias e artérias que pulsam debaixo da epiderme, escorrendo por entre a gordura e os músculos.

Os keepers são assexuados, podendo assumir a forma de homens ou mulheres em suas missões. Existe uma hierarquia entre eles, mas é tão complexa que ainda não foi totalmente decifrada pelos sábios.

Chezas

Um segundo estágio dentro da hierarquia, os chezas são keepers que foram escolhidos para servir a Metrópolis em combate. São selecionados e enviados para câmaras especiais nas quais biomecanismos são introduzidos em seus corpos, adicionando garras, lâminas e pedaços de armaduras biomecânicas. Boa parte da gordura e do pus é aspirado para fora do corpo dos keepers, tornando os chezas mais esbeltos e delineados. Sua pele, no entanto, continua quase transparente como a de seus irmãos.

Sensores, fios e cabos anelados fazem parte do visual dos chezas, bem como garras, visores e equipamentos estranhos. É comum encontrar também chezas com 3m a 4m de altura, moldados como máquinas de combate mais eficazes, ou "aperfeiçoados" com mandíbulas de aço, pares extras de membros, armaduras implantadas sob a pele e outros aprimoramentos.

Não é incomum armamentos mais pesados como escopetas, metralhadoras ou lança granadas serem acoplados ao corpo e nos membros dos chezas.

Cenobitas

Os mais poderosos chezas são elevados à categoria de cenobitas. São chamados pelos cenobitas mais antigos para suas câmaras e laboratórios onde são aperfeiçoados novamente. Muitos recebem suas asas de volta, tornando-se parecidos com anjos caídos biomecânicos. Outros tornam-se tão deformados com os implantes que é difícil distinguir entre uma vítima mutilada de tortura e um cenobita.

Quase todos os cenobitas vestem mantos de couro ou vinil preto, ou algum tipo de liga biometálica que lembra esses tecidos. Muitas das roupas lembram kimonos orientais ou vestidos pesados, recortados ou rasgados de alguma maneira.

E a personalidade de cada cenobita é única. Como cada um deles é criado após cerca de trezentos a quinhentos anos de experiência, os armamentos, rituais de cada um são únicos e exclusivos. Pode-se dizer que não existem dois cenobitas parecidos.

Personagens de Nota

Metrópolis possui muitos moradores estranhos, mas alguns são mais conhecidos entre os viajantes astrais:

Pinhead

Descrito em detalhes pelo viajante astral Clive Barker, Pinhead é um dos principais cenobitas de Metrópolis e um dos que mais visitou a Terra durante o período em que esteve servindo aos generais. Habita um castelo construído com os ossos e revestido com a pele do rosto de suas vítimas. Tem mais de 3.000 anos de idade e sua forma é alterada parcialmente a cada 200 anos, tornando-se cada vez mais inumana.

As características principais permanecem: a cabeça azulada cortada em meridianos verticais e horizontais, com pregos cravados onde essas linhas se cruzam. Pinhead já possuiu várias imagens: gordo, magro, alto, baixo, até mesmo duas mulheres siamesas. Sua forma mais recente é a do capitão Elliot Spencer, um aviador da segunda guerra mundial. O semblante de Elliot ficará com Pinhead até 2145, quando deverá ser substituído.

Ravena

Ravena comanda os cenobitas que vivem na torre leste ao redor do Fosso, realizando os rituais de captação e coordenação das almas entregues a Leviatã pelos cenobitas e pelos keepers.

Ravena acredita no Hecatombe. A cada sete anos, cem pessoas são escolhidas pelos keepers e arremessadas dentro do Fosso, como sacrifício a Leviatã. Destas, apenas UMA renascerá como um cenobita, escapando de alguma maneira do Fosso e tornando-se um dos líderes de um novo regimento. Ravena acredita no Hecatombe porque ela mesma foi a escolhida em 1308.

Ravena era uma sacerdotisa da Escola de Photos que encontrou nas ruínas de um templo uma estranha caixa dourada com runas negras. Julgando ter encontrado a mítica caixa de Pandora, Ravena levou a peça para estudá-la e assim o fez por quase uma década. Quando descobriu a verdade, utilizou de seus rituais para abrir a caixa (que era na verdade uma chave mística que abria um portal para Metrópolis).

Capturada, foi escolhida para o sacrifício e por alguma razão, selecionada pelos deuses do Fosso. Ravena dificilmente deixa Metrópolis, preferindo cuidar dos preparativos do Hecatombe.

Herr Giger

Um dos únicos humanos cujo acesso é permitido a todas as dependências de Metrópolis, Herr Giger tornou-se grande amigo dos keepers durante uma exposição na Suíça, cujas obras surrealistas chamaram a atenção de alguns agentes na Terra. Convidado por um deles a visitar a cidade de Metrópolis, com a condição de que não tivesse sua mente apagada como é o costume, Herr Giger concordou em relatar através de desenhos muito da arquitetura de Metrópolis.

Considerado uma espécie de embaixador da terra na cidade, ele possui imunidade total em Metrópolis: nenhuma entidade, anjo ou demônio pode tocá-lo ou molestá-lo durante suas visitas à cidade, sob pena de destruição total.



Inferno

A Origem

Um dos maiores vales espirituais. Tão grande que passou a ser considerado um plano espiritual a partir do século XIII, com a descrição do viajante astral Dante Allighieri.

A origem de tudo está relacionada à **Guerra Celestial**. Assim que a luz divina criou nosso universo, uma sombra foi projetada dela, pois não existe luz sem a escuridão. Assim sendo, a primeira entidade que surgiu na orbe terrestre após a chegada do Demiurgo foi Satan (Shaitan no original hebraico).

Da mesma forma que Jeovah, Shaitan não possui um avatar (como os hindus chamam a representação física de um deus na Terra), constituindo uma essência maligna por sua própria natureza. Satan permaneceu acompanhando a evolução dos mundos e observando durante milênios, encarnando uma fração de Spiritum ainda sem nome definido.

O Inferno começou a ser formado oficialmente com a derrota das legiões de Lúcifer na Primeira Guerra Celestial. O encontro do Comandante das legiões angelicais com o espírito de Shaitan formou as bases do que seria conhecido como "o Fosso", onde habitavam os anjos caídos e onde hoje fica localizado o nono e mais profundo círculo do Inferno.

Com o passar dos séculos, outros demônios foram se agrupando ao redor do Fosso, atraído pelo mesmo tipo de forma-pensamento maligna. Hades, Set e outros deuses dos reinos subterrâneos formaram pequenos vales espirituais que acabaram se agregando ao Fosso ao longo do tempo, aglutinando-se em uma região espiritual cada vez maior.

A partir de 2000 a.C., a queda de Baalzebub, Astaroth e outros deuses acrescentou novas áreas ao "Reino Subterrâneo", que era o nome daquela região nesta época. Com a chegada de diversas legiões de demônios, tornou-se necessária a formação de círculos específicos para que os demônios pudessem melhor se alojar no Fosso.

O termo "Círculo" não é exatamente preciso, porque na verdade, as regiões não são exatamente circulares. Existem bordas elípticas, grandes planaltos e regiões intermediárias, bem como algumas passagens diretas de círculos mais afastados para os mais internos. Estas regiões estão dispostas umas sobre as outras, como grandes camadas dimensionais que não obedecem nenhuma lei física conhecida (o que torna o Inferno realmente difícil de mapear!).

A partir deste período, o Inferno foi tomando lentamente a forma que possui nos dias de hoje, com a ajuda das legiões romanas derrotadas pelo cristianismo, até ser mapeado pelo explorador Dante Allighieri, em um tratado sobre o Inferno conhecido como "A Divina Comédia". Depois disso, pouca coisa mudou na estrutura do Inferno.

Os círculos

Segundo Dante, são em número de nove, alguns deles subdivididos. São eles:

0- Antes do rio Aqueron: nesta parte ficam as almas dos ignavos e, mais próximos ao rio, as almas dos recém-mortos, que devem embarcar com Charon.

I- Limbo: neste nível ficam as almas daqueles que não foram batizados. Existe um templo grego neste círculo, habitado pelos sábios da Antigüidade, que embora não batizados, tiveram uma vida virtuosa. Existe também um castelo, sete vezes de muros altos cercado, que para se chegar até ele é necessário cruzar sete portas. Neste castelo vivem, entre outros, Enéias, César, Camila, Márcia, Lucrecia, Tarquino, Cornélia, Platão, Sócrates, Tales, Zeno, Heráclito e Anaxagora. Orfeu, Túlio, Ptolomeu e Sêneca, além de Virgílio.

Minos guarda a porta do segundo círculo e diz ao condenado para onde se dirigir.

II- Reino dos Furacões: neste círculo são castigados os luxuriosos, que ficam sendo jogados e arrastados nas pedras por furacões e tornados.

III- No terceiro círculo estão os gulosos, cuja pena consiste em ficarem prostrados debaixo de uma forte chuva de granizo, água e neve, e serem dilacerados pelas unhas e dentes de Cérbero, o cão de 3 cabeças.

IV- O quarto círculo é protegido por Plutão. Nele estão encarcerados os avarentos, que são condenados a arrastarem enormes pesos e correntes, sacos contendo milhares de moedas de ouro. Também próximo ao rio Estiges, milhares de avarentos, cujas mãos não tem dedos, ficam se batendo o tempo todo e tentando pegar as moedas de ouro que brotam de fontes.

V- Na outra margem do rio Estiges fica o quinto círculo, lar dos irascíveis e os acidiosos. A roda da fortuna fica neste círculo. A cidade de ferro habitada pelos demônios chamada Dite se encontra neste círculo, em uma ilha.

VI- Neste círculo ficam os hereges, aprisionados em tumbas abertas que exalam odores terríveis. Este círculo é coberto de covas, sepulturas e tumbas. Os demônios que residem aqui moram em mausoléus.

VII- O sétimo círculo é considerado o primeiro e é guardado pelo Minotauro. É onde ficam os violentos. Este círculo é dividido em 3 compartimentos:

VII-1- Um rio de sangue borbulhante, onde são punidos os que foram violentos com os outros ou com as posses dos outros. Os tiranos também ficam aqui. Centauros ficam de prontidão para flechar quem tentar sair do rio.

VII-2- Nesta área são punidos os violentos contra si mesmos, que ficam presos na forma de grandes árvores, cujas folhas negras as hárprias arrancam; os dilapidadores dos próprios bens ficam soltos nestas florestas, sendo constantemente dilapidados

por cães, e se reformando em seguida. O Bosque dos Suicidas fica bastante próximo da Floresta Negra das Hárpias.

VII-3- O terceiro compartimento é um deserto de areias escaldantes, onde ficam os violentos contra Deus, contra a natureza e contra as artes. Neste compartimento, há ainda um lago de sangue, onde ficam os sodomitas. Os violentos contra as artes são obrigados a carregarem pesadas bolsas com os objetos que destruíram, e o brasão de suas famílias. Este compartimento é guardado por Gerion.

VIII- Malebolge: o oitavo círculo trata dos fraudulentos e está dividido em dez compartimentos concêntricos.

VIII-1-No primeiro compartimento são punidos com açoites das mãos dos demônios os alcoviteiros.

VIII-2-Nesse compartimento jazem em esterco os adulares e as mulheres lisonjeiras.

VIII-3-Neste compartimento são punidos os simoníacos (o mercador das coisas sagradas). Estão eles, de cabeça para baixo, metidos em buracos no fundo e nas encostas dos compartimentos. As plantas dos pés, que estão fora dos buracos, são queimadas por chamas. Neste compartimento está o Papa Nicolau III.

VIII-4 No quarto compartimento são punidos os impostores que se dedicaram à arte divinatória, que tem o rosto e o pescoço voltados para as costas, pelo que são obrigados a caminhar ao reverso.

VIII-5- Neste compartimento são punidos os trapaceiros que negociaram os cargos públicos ou roubaram seus amos e senhores. Eles ficam mergulhados em piche fervendo, vigiados por demônios armados com tridentes para abrir a barriga dos que tentarem escapar.

VIII-6- Os hipócritas são condenados a vestir pesadas capas de chumbo dourado.

VIII-7- Os ladrões ficam no sétimo compartimento, em um fosso cheio de serpentes horríveis que os picam, matando-os de uma morte agonizante, e depois renascendo das cinzas ou se transformando em serpentes também.

VIII-8- Em altas chamas, os maus conselheiros são punidos com severidade, queimando pela eternidade e renascendo das cinzas para queimarem novamente. Diômedes e Ulisses estão neste compartimento.

VIII-9 Aqui encontram-se os semeadores de cismas e escândalos civis e religiosos. Maomé está preso aqui. Vão sendo retalhados lentamente pelas espadas dos demônios.

VIII-10. Nesse compartimento ficam os falsários, que são punidos com úlceras fétidas e enfermidades nauseantes. Aqui se encontram os alquimistas, pesquisando sem sucesso uma cura para as enfermidades à que são submetidos. Os falsários de moedas sofrem de uma terrível sede. Os que falaram falsamente são atacados por uma febre eterna.

IX- O último círculo, dividido em quatro compartimentos cobertos de gelo e neve:

IX-1- Caína: nesse compartimento estão os traidores do próprio sangue. Seu governante é Caim.

IX-2- Antenora: nesse compartimento estão os traidores da pátria e do próprio partido.

IX-3- Ptoloméia: estão os traidores dos amigos.

IX-4- Judeca: estão os traidores de seus benfeitores. O castelo de Lúcifer fica nesta parte do Inferno.



O Abismo

Considerada uma das regiões mais perigosas e desconhecidas da orbe terrestre, o Abismo é a terra dos demônios refugiados de Tenebras, temida até mesmo pelos mais poderosos demônios de Arkanun.

A Origem

Quando Tenebras foi definitivamente destruído, cerca de 15.000 anos atrás, os demônios mais poderosos do plano de Tenebras conseguiram vencer a Roda dos Mundos e refugiar suas energias espirituais em um bolsão equivalente a um vale espiritual, mas afastado o suficiente do tempo e do espaço para que não fosse tragado pela Roda dos Mundos, como foram todos os outros habitantes de Tenebras.

Cada um destes demônios possui o poder semelhante ao de Shaitan. Se por alguma razão eles conseguirem escapar do Abismo em direção à nossa realidade, toda a orbe terrestre estaria seriamente ameaçada. Por isso, diversos postos de vigília, organizados tanto pela Cidade de Prata quanto pelas legiões de Lúcifer, estão dispostos ao longo de suas fronteiras mais afastadas. Mesmo assim, de tempos em tempos, surgem relatos de falanges inteiras de anjos ou demônios que desapareceram completamente nas bordas do abismo sem deixar nenhum vestígio.

Os 66 sobreviventes

Suspeita-se que o próprio Shaitan (Satã) seja um dos 66 sobreviventes de Tenebras. Pelos cálculos dos anjos nimbus, existem ainda treze demônios de Tenebras que não estão no Abismo e em nenhum lugar conhecido (Shaitan incluído nestes treze).

O primeiro demônio de Tenebras (excluindo-se Shaitan) a vencer a barreira mística do tempo e do espaço se materializou na região de Lisboa em 1755 e sua chegada causou um terremoto que matou metade da população de Portugal na época. Este demônio, cujo nome é desconhecido, foi derrotado pela ação conjunta dos maiores guerreiros da Cidade de Prata e do Inferno, formando a primeira trégua entre os lados em mais de 10.000 anos de combate.

Acredita-se que um outro demônio de Tenebras tenha sido responsável pelas ações dos nazistas, na intenção de exterminar "a raça dos seguidores do Demiurge", embora esta segunda entidade não tenha conseguido se materializar na Terra (ainda). O terceiro demônio conhecido conseguiu abrir um portal para a Terra em Hiroshima, Japão, mas foi destruído pela ação da bomba atômica lançada pelos soldados americanos (que seguiam ordens dos iluminados). Dizem que o segundo demônio ainda existe no coração de todas as pessoas que sentem ódio racial.

Especula-se que uma quarta entidade tenha conseguido vencer a barreira dimensional em Manágua, no ano de 1972.

Acredita-se que este demônio seja responsável pelo período de degradação e violência que a Terra está enfrentando nestes dias.

Dois outros dos deuses de Tenebras cujos nomes são conhecidos são Dagon e Kthulhu, mas muito pouco se sabe sobre eles.

Outras 53 entidades estão aprisionadas nos confins do Abismo e nunca demonstraram (até os dias de hoje) interesse em deixar seus domínios, embora para eles, o tempo e o espaço da Roda dos Mundos não faça muito sentido. Por outro lado, pode ser que eles já tenham se libertado há muito tempo e os aprisionados sejamos nós...

Os Outros

O Abismo está dividido em 53 montanhas e 666 círculos menores. Embora o termo "montanha" seja uma tradução literal do arkanita, significando mais uma região dimensional que está contida dentro dela mesma (ou seja: um plano cuja área atinge várias outras dimensões - nota do autor: o mesmo termo é utilizado para definir a Montanha na qual a Cidade de Prata está erguida, que compreende múltiplas dimensões).

Não se sabe ao certo as dimensões de cada um dos círculos, porque eles simplesmente não podem ser mapeados. Os círculos não seguem nenhuma divisão formal nem necessariamente seguem a ordem catalogada!

Cada uma das montanhas é governada por um dos demônios sobreviventes de Tenebras, apesar do conhecimento acerca destes demônios terem sido extraídos de relatos pouco confiáveis, encontrados em tomos provenientes das bibliotecas de demônios muito antigos que foram por algum motivo destruídos.

Estas são as descrições das três primeiras regiões (montanhas) e de suas entidades governantes, de acordo com registros arkanitas conhecidos:

Primeira Montanha

Mikoyél (a criança que devorou a própria mãe). Dizem que sua forma verdadeira é a de um grande verme negro e azul-esverdeado cuja mera presença apodrece a carne dos deuses.

Nos primeiros círculos desta montanha estão seres aracnóides biomecânicos que se alimentam do desespero das pessoas e de forma-pensamento. Essas aranhas são capazes de se amalgamar em seres maiores e mais perigosos de acordo com a necessidade, ou de se dividirem em seres menores para passar em frestas apertadas. O círculo de Harráhr lembra um deserto sem forma e acizentado, coberto por espessas nuvens negras e esverdeadas, com constantes tempestades elétricas.



O segundo círculo desta montanha está coberto de gelo negro, com criaturas que se assemelham a grandes vermes escuros, do tamanho de baleias, que nadam ruidosamente sob a superfície irregular do gelo, movendo-se entre as dimensões para atacar suas presas com suas gigantescas mandíbulas dentadas. Esses vermes são chamados de Hlikkagh.

O terceiro círculo desta montanha chama-se Vriek e é habitado por uma infinidade de espíritos de demônios e arknitas que, por algum motivo incerto, não desceram ao Inferno. Vriek possui cidades fortificadas e habitadas por fantasmas e espectros, cercadas por um deserto negro e sem vida cuja luz do sol não alcança.

As cidades de Vriek assemelham-se a bunkers de rocha cinza, entrecortadas por zigurates e obeliscos cuja função é captar os poderosos raios elétricos das tempestades para alimentar estranhas máquinas biomecânicas que estão espalhadas nos limites de cada cidade, cuja verdadeira finalidade ninguém sabe ao certo.

Dizem que as cidades são construídas ao longo de linhas de energia semelhantes às Linhas de Ley da Terra e que esses obeliscos captariam essa energia e as direcionaria ao longo destas linhas de força. Duas hipóteses são mais estudadas pelos sábios da Cidade de Prata: que estas linhas servem para alimentar (literalmente falando) alguma outra criatura ou que elas servem para manter alguém (ou algo) aprisionado.

Segunda Montanha

Existem vários caminhos de ligação entre a primeira montanha e os círculos que compõem a segunda montanha. A segunda montanha é uma espécie de purgatório para as almas dos demônios de Arkanun, onde ficam os sofrendores e aqueles cujas almas foram vendidas ainda no plano de Ark-a-nun.

No primeiro círculo desta montanha estão as vilas de sofrimento, onde ficam os templos dos deuses antigos, cujos mortais não são capazes sequer de observar. Os templos são vigiados por espíritos de outras eras e dimensões, impossíveis de serem detectados por rituais da orbe terrestre. Assim como os outros círculos, a fraca luz azulada que emana das nuvens acima do círculo impede qualquer outro tipo de luminosidade, tornando as sombras disformes e imprecisas.

Existem criaturas aladas gigantescas sobrevoando esse círculo, mas ninguém sabe exatamente sua forma porque elas voam entre as nuvens, formando apenas manchas escuras, iluminadas às vezes pelos reflexos dos relâmpagos. Estas criaturas realizam vôos constantes e regulares ao redor do círculo, como se estivessem vigiando alguma coisa perigosa em seu interior.

A partir deste círculo é possível encontrar cavernas para vários outros círculos (cerca de uma dezena) que compreendem uma rede subterrânea de cavernas e fossos intermináveis, alguns com quilômetros de profundidade, onde vivem seres que se alimentam da carne e da essência dos deuses. Existe uma lenda que um antigo deus do Edhen, mais velho que Odin, teria sido capturado e levado para o interior deste complexo, onde estaria aprisionado até os dias de hoje e serviria de alimento material e espiritual para essas hordas subterrâneas.

Esta montanha já está tão afastada de Spiritum que muitos a consideram outra região do espaço-tempo, uma espécie de barreira que protege a nossa realidade de algo completamente desconhecido e assustador.

Hrgásh, o deus-cego, é o governante da segunda montanha, conhecido como bebedor da vida dos deuses. Não há nenhum registro ou texto a seu respeito, nem mesmo entre os sábios mais poderosos.

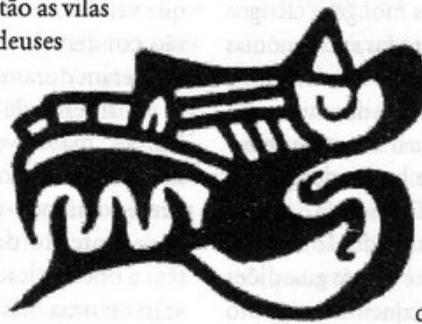
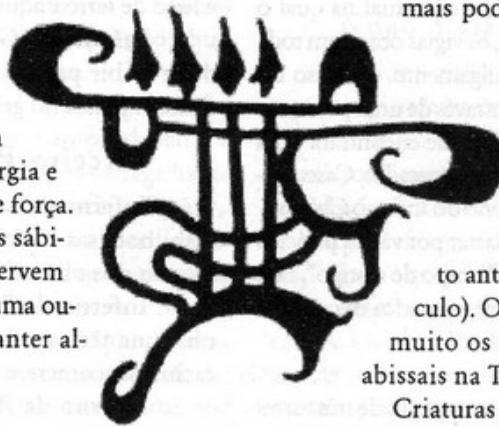
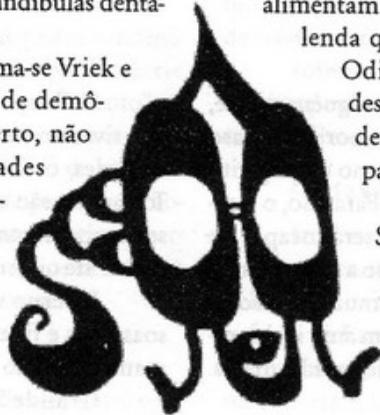
Terceira Montanha

A terceira montanha é uma região gelada e escura, iluminada apenas pelo que se supõem serem estrelas (embora muitos acreditem que estes pontos luminosos sejam anjos muito antigos crucificados na abóbada de cada círculo). Os seres que habitam essa região lembram muito os peixes e criaturas que vivem nas fossas abissais na Terra, só que em tamanhos colossais.

Criaturas com mandíbulas gigantescas, dentes afiados e inúmeros pontos bioluminosos espalhados pelo corpo flutuam na rarefeita atmosfera dos círculos, por entre as brumas negras e corrosivas, patrulhando as áreas ao redor das pequenas formações rochosas.

Isolados em pequenas ilhas, a salvo da fúria destas brumas, estão mausoléus onde vivem espíritos aprisionados de demônios do Inferno. Se você algum dia se perguntou o que acontecia com a alma dos demônios mais poderosos quando eles eram destruídos em combate ou através de magia, aqui pode estar a resposta para esta pergunta.

Llyanmákchi, das visões deturpadas, é a entidade que governa a terceira montanha e seus sessenta círculos. Especula-se que Llyanmákchi seria uma entidade feminina, uma antiga sacerdotisa de Tenebras cujos textos arkanitas representam como uma velha deformada e cega, mas que pode assumir qualquer forma que desejar. A demônia se apresenta nesta forma a seus conjuradores, mas pode imediatamente assumir outras formas, ou múltiplas formas e atacar seus conjuradores de muitas dimensões ao mesmo tempo, absorvendo-o.



Inferno Oriental

Dizem as lendas que, na China, quando alguém morre, seu espírito tem sete dias para perceber que está morto (no caso de um acidente, por exemplo) ou continuará como um espírito até que algum anjo venha buscá-lo, em 49 dias. Para isso, o espírito deve estar presente em sua casa ou o anjo será incapaz de localizá-lo e o espírito permanecerá na Terra. Caso a pessoa tenha feito muitos atos ruins em sua vida e cometido muitos pecados, ou não tenha ninguém que chore por ele, nenhum anjo irá buscá-lo e o espírito será encaminhado para os dez **Infernos Budistas**.

Montanha Sun Tow

A última chance de um espírito. A entrada do Inferno consiste em uma grande abertura em uma montanha espiritual na qual o condenado deve passar. Enquanto caminha, os vigias observam toda a sua vida pregressa e fazem um último julgamento. No caso do espírito passar pelo julgamento, ele seguirá através de uma ponte em forma de arco-íris até os céus de purgatório, onde encontrará uma fonte chamada Ching Sin, onde poderá lavar seus pecados. Caso contrário, cairá em uma fenda até o nível adequado do Inferno Chinês.

Note que uma mesma pessoa pode passar por vários palácios no Inferno, pois cada um deles possui um "tempo de castigo". Se a pessoa cometeu vários pecados, terá de passar por todos os castigos.

Primeiro Palácio

É o nível mais superficial do Inferno, composto de três torres onde os condenados permanecem apenas por um período.

A Torre Mágica de Vidro: para esta torre, são mandados todos os teimosos e as pessoas incompetentes, que são condenadas a verem a si mesmas cometendo idiotices e todos os atos de teimosia que fizeram durante a vida e como isso afetou outras pessoas, para que possam refletir sobre seus atos.

Templo de Orações: local destinado aos monges e clérigos que não prestavam a devida atenção e respeito a todas as cerimônias ou erravam seus mantras e orações. Os monges são condenados a repetirem todas as cerimônias e orações que fizeram durante a vida até que acertem todas. O Templo de Orações é inteiramente iluminado por luz de velas, o que torna o trabalho de ler os ideogramas muito mais complexo e trabalhoso do que na Terra.

Palácio dos Fantasmas Violentos: local onde são destinadas todas as pessoas violentas por um tempo até que os guardiões as redirecionem para o local apropriado. Infelizmente, é o ponto mais vulnerável do Inferno Chinês, permitindo vez por outra que os condenados saiam de volta à Terra por um tempo.

Segundo Palácio

O Segundo Palácio do Inferno inclui:

A Escola de Ética: local onde as pessoas sem ética são torturadas e sofrem na pele tudo o que a sua falta de ética causou a outros.

O Reservatório de Fezes: onde ficam todas as pessoas que tiveram uma vida suja, como as prostitutas, os assassinos covardes, os ladrões pé-de-chinelo, os piratas e os corruptos. Todos eles são condenados a ficarem imersos nas fezes até que seu corpo decomponha (detalhe: o condenado definha mas não morre até que sua sentença seja integralmente cumprida).

Inferno de Passar Fome: local reservado a todas as pessoas ricas e fúteis, que são alimentadas apenas uma vez por semana (mas não morrem de fome) até o final de sua pena.

Grande Salão de Baile: o inferno para os adúlteros. Todas as pessoas adúlteras são vestidas para um grande baile, tendo apenas os pés descalços. O detalhe é que todo o piso deste salão é feito de ferro e aquecido até ficar avermelhado.

Inferno de Gelo: reservado para as pessoas que gostam de se exibirem para as outras ou humilhá-las. São condenadas a ficarem presas no gelo até o final de sua pena.

Terceiro Palácio

Inferno de Arrancar os Olhos: para as pessoas curiosas, bisbilhoteiras ou fofoqueiras. Corvos vêm todos os dias se alimentar dos olhos dos condenados deste nível.

Inferno de Fatiar o Rosto: para as pessoas sem vergonha, que têm a pele de seu rosto arrancada e jogada para os cachorros comerem todos os dias até o final de sua pena.

Inferno de Pendurar de Cabeça para Baixo: para os ingratos, que ficam pendurados em uma barra fina de ferro lado a lado de cabeça para baixo. A barra de ferro é enfiada através das pernas dos condenados.

Quarto Palácio

Casa das Drogas Falsas: neste salão, todas as pessoas que venderam drogas ou medicamentos falsificados ou inúteis são condenados a engolir TODOS os remédios e drogas que venderam durante sua vida, sofrendo os efeitos maléficos delas.

Inferno de Enfiar a Mão em Água Fervente: para punir os ladrões "mãos leves" e os batedores de carteira. Eles têm de permanecer com as mãos em água fervente por um período correspondente ao número de vezes que executou sua "arte" na Terra.

Inferno da Boca Esticada: para os "bocas-sujas". Eles têm a boca esticada por anzóis para cada vez que falou um palavrão ou uma blasfêmia.

Inferno das Mãos Arrancadas: para os mercadores que roubam nas balanças. Eles têm suas mãos cortadas e dadas para um gigantesco cachorro de metal comê-las.

Inferno das Picadas de Abelha: os condenados por desprezar os símbolos, locais e rituais sagrados são condenados a permanecer em um salão infestado por abelhas, onde serão picados infinitas vezes por elas.

Quinto Palácio

Este palácio é governado por Pao Koang, grande administrador do Quinto Palácio. Ele é um demônio muito honrado, cujas decisões e julgamentos são justos, porém duros.

Torre de Observar a Família: uma torre na qual os condenados podem observar o que está acontecendo com suas famílias. Serve como um alívio para os condenados de "bom comportamento".

Inferno de Pisar no Estômago: neste Inferno, os condenados por desrespeitar outras religiões ou por atos de extrema inveja que acabaram causando prejuízo a outras pessoas são colocados lado a lado em grandes mesas de mármore e têm a barriga e o peito abertos. Após isso, pequenos e pesados demônios ficam pulando e pisando sobre os órgãos expostos.

Sexto Palácio

Inferno do Pênis Cortado e das Mordidas de Rato: para os estupradores, homossexuais e pessoas que usaram seus pênis para cometerem pecados. Ficam em um local escuro e infestado de ratos e têm o pênis cortado fora e jogado junto aos dos outros condenados. Precisam ficar no local até encontrar o próprio pênis, recebendo mordidas de rato durante todo o tempo.

Inferno de Empurrar o Carro: para as pessoas que violam as leis de trânsito, causando acidentes. São condenadas a empurrarem dia e noite pesados carrinhos de mina carregados de rochas, para auxiliar na expansão das outras casas do Inferno.

Inferno da Bola de Ferro Quente na Boca: para as pessoas que gritam sem motivo com os outros ou que tem a voz muito alta. São condenados a terem sua boca aberta à força e inserida uma bola de ferro incandescente (do tamanho de uma bola de ping-pong). Após isso, a boca do condenado é fechada.

Inferno da rede de arame farpado: para as pessoas que conhecem as leis e propositalmente as desrespeitam e para os juízes injustos. Os condenados são jogados em um fosso que possui diversas redes constituídas de arame farpado. As redes não são suficientes para segurar os condenados e parar sua queda, apenas para rasgá-los em pedaços.

Sétimo Palácio

Inferno da Estrada de Tijolos Quentes: para os extremamente teimosos. Os condenados devem percorrer descalços uma distância de 300 li (aproximadamente 90km) até a saída em um caminho de tijolos extremamente quentes.

Inferno dos Dedos Mergulhados em Ferro Derretido: para os que tomaram liberdades com outras pessoas ou usaram suas mãos de maneira pecaminosa. Também para os que organizaram casas de jogo ou roubaram nos jogos.

Inferno dos Pendurados pelos Intestinos: essa gigantesca sala é a área de castigo dos cruéis e das pessoas que forçaram outras a se prostituir ou dos pedófilos. Os condenados têm a barriga aberta e são pendurados pelos intestinos enquanto pequenos demônios semelhantes a macacos passeiam pelas tripas dos condenados como se fossem cipós em uma floresta.

Inferno de Carregar Pedras: para os péssimos professores. São condenados a caminhar ao redor dos palácios arrastan-

do pesadas pedras que são acorrentadas a seus pescoços. Se não andam rápido são chicoteados por demônios voadores.

Grande Panela de Cobre: para os ladrões, seqüestradores e também para os que usam magia negra para atormentar os outros. Os condenados são jogados em uma gigantesca panela de cobre contendo óleo fervente.

Inferno da língua cortada: para punir os que causaram mal a outras pessoas através da fala e da fofoca. As vítimas têm a língua cortada. Em alguns também são feitos buracos em suas bochechas.

Oitavo Palácio

Inferno dos Carros que Atropelam: para punir os estupradores, ingratos e sequestradores. Os condenados são atropelados por vagões de mina carregados pelos condenados do Inferno de Empurrar Carro.

Inferno dos Desmembramentos: para punir aqueles que machucaram os outros com crueldade. Os condenados têm os braços e pernas arrancados e são jogados em um salão imenso junto com todos os outros condenados mutilados.

Nono Palácio

O nono palácio contém o rio das nove nagas, onde os espíritos guardiães descansam após cada missão.

Inferno do Óleo Fervente Espirrado no Corpo: para punir aqueles que fizeram revistas ou desenhos de nus ou que tiraram fotos de pessoas nuas. Os condenados ficam amarrados às margens de um rio de óleo fervente enquanto os demônios respingam óleo borbulhante sobre eles.

Inferno das Serpentes: para punir os desonestos e traficantes. Os condenados são jogados todos juntos em um fosso gigantesco repleto de todo tipo de serpentes venenosas, que os atacam o tempo todo. As mordidas das serpentes são muito dolorosas e fazem as partes picadas gangrenarem e apodrecerem.

O Abismo do Inferno: reservado para os traidores de seus países, o abismo do Inferno é um fosso escuro e fétido onde são arremessados os condenados, que ficam apodrecendo pela eternidade sem comida, água ou luz.

Décimo Palácio

O décimo palácio é a saída do Inferno.

Torre do nascimento: uma vez passado pelas torturas que o condenado mereceu durante sua vida anterior, ele deve subir a escada de trezentos e sessenta degraus até o final, onde poderá enxergar toda a Terra e onde os guardiães escolherão onde e como ele irá renascer.

Pavilhão de Mueng Por: o pavilhão das águas da memória, do qual todos os espíritos devem beber, para que esqueçam as dores e os traumas sofridos no Inferno e também os erros e acertos das vidas passadas, para que não haja confusões em sua vida futura.

Pavilhão das Seis Pontes: onde os espíritos que controlam o Inferno avaliam a encarnação anterior do condenado e seus pecados e decidem se o condenado (agora com sua pena cumprida) reencarnará como um inseto, um animal, uma pessoa pobre, uma pessoa normal ou uma pessoa rica, de acordo com a gravidade de seus pecados anteriores.

Arkanun

Existiu um dia, no passado, em que Ark-a-nun já foi exatamente como a Terra. Árvores cresciam em imensas florestas temperadas, rios abundantes eram habitados por toda uma fauna e flora muito semelhante à que existe hoje em nosso planeta e existiam vilas e cidades que seguiam mais ou menos os mesmos princípios de nossas vilas medievais.

Mas isso foi há MUITO tempo atrás...

O poder corrompe...

Os feiticeiros de Arkanun descobriram através de pergaminhos e tomos perdidos, encontrados em ruínas milenares, as formas e os caminhos de manipulação da magia.

Pouco a pouco, diversos feiticeiros aprenderam a entender, controlar e criar seus rituais místicos, utilizando-os para seus fins pessoais. Muitos generais surgiram, apoiados por grandes vizes e magos conselheiros. Guerras cada vez mais sangrentas pelo domínio do território aconteciam, consumindo lentamente os recursos naturais e místicos do plano de existência.

Com o passar dos séculos, o ar, a água e a terra foram se tornando corrompidos pelos rituais demoníacos que os sacerdotes utilizavam; novos deuses e demônios foram descobertos ou ressuscitados, através do conhecimento de novos pergaminhos e de feiticeiros que se aventuravam em vales espirituais há muito desabitados.

Ao longo do tempo, deformações demoníacas foram surgindo naqueles guerreiros que permaneciam muito tempo em contato com armas e armaduras místicas, bem como nos magos mais poderosos. Dragões e outras criaturas que não eram nativas daquele plano surgiram, assim como gárgulas e outros tipos de criaturas nunca vistas antes pelos arkanitas.

Mas a guerra continuou...

O poder total corrompe totalmente.

O céu tornou-se avermelhado, as águas tornaram-se escuras e as florestas definharam. Animais sofreram terríveis mutações, resultando em assustadoras bestas de guerra para atacar e destruir seus inimigos. Cidades inteiras foram devastadas e o deserto avançava passo a passo sobre a civilização.

Conforme a guerra ia tomando proporções maiores, as cidades que ainda restavam converteram-se em verdadeiras fortalezas impenetráveis, fechadas para estrangeiros. Os desertos tomavam mais de dois terços do planeta e as tempestades de sangue destruíam tudo que encontravam pela frente. Os animais de guerra das cidades derrotadas libertaram-se do cativeiro e agora dominavam as escassas florestas e vales que ainda restavam.

O calor e as areias avermelhadas dos desertos tornaram-se a paisagem dominante do mundo, junto com ruínas de cidades e torres escuras, contruídas com mármore negro.

Mais de setenta por cento do planeta foi destruído nas guerras místicas. O restante passou a viver em vilas ao redor de imensas torres, governadas por reis-feiticeiros, ou em cidades fortificadas e isoladas umas das outras. Durante as batalhas, todas as informações comuns se perderam, inclusive todos os registros de datas, eventos e até mesmo o calendário e as estações do ano. Cada cidade passou a adotar seu próprio calendário, baseado nos desejos de cada feiticeiro-rei.

A Fuga para o Paraíso

Claro que existiam entre os magos pessoas bondosas e de caráter, mas eles acabaram sendo atacados pelos outros feiticeiros em sua busca pelo poder. **Xiutecuthli**, um dos maiores feiticeiros de Arkanun, conseguiu desenvolver um ritual que levou cerca de cinco mil arkanitas para a Terra. Estes seres misturaram-se à população primitiva local e formaram as bases da civilização asteca. Os trinta ou quarenta magos e clérigos mais poderosos do grupo, responsáveis pela execução do ritual formaram o panteão que hoje é conhecido como panteão asteca.

Outros dois magos, **Manko Capak** e **Hunaphu Itiu**, também descobriram os pergaminhos contendo os rituais para o transporte de arkanitas para a Terra e foram os dois últimos magos a conseguirem passar pelo véu antes da tempestade espiritual isolar permanentemente os dois planos materiais. Viracocha tornou-se o "deus" principal do panteão inca e Hunaphu Itiu (junto com outros doze magos que realizaram o terceiro ritual) tornaram-se os "treze deuses maias".

Estas civilizações viveram e desenvolveram-se pacificamente na América Central e do Sul durante mais de um milênio, até que os europeus (influenciados pelos anjos de Paradísia e pelos templários) aportaram no Novo Continente e organizaram uma matança sistemática destes grupos, resultando na extinção completa destas civilizações.

A Fortaleza de Ossos

Apesar dos europeus terem sido responsáveis pela maior parte da destruição dos arkanitas na América, em 1576 ocorreu o maior e mais terrível ataque contra eles, organizado pelos magos da Ordem Corrosiva a pedido de um demônio de Infernun chamado **Mictlantecuhtli**, inimigo mortal de Manko Capak. Com um ritual poderosíssimo, os magos corrosivos infectaram os incas e astecas com uma variação de tifo que matou mais de dois milhões de pessoas em um único ano. Os ossos dos mortos eram dissolvidos na Terra, sendo transportados para Arkanun, onde foram usados na construção da Fortaleza de Ossos, morada de Mictlantecuhtli.

As almas de muitos dos maiores guerreiros astecas ficaram aprisionadas na Fortaleza de Ossos, como servos e protetores do demônio Mictlantecuhtli.



Bibliografia

Livros Obrigatórios

Os três livros abaixo, de autoria de Allan Kardec, são indispensáveis para Mestres que queiram se aprofundar no conhecimento sobre espíritos, fantasmas, obsessores e médiuns. São livros simples e de fácil leitura, compostos de dezenas de perguntas cujas respostas foram ditadas por espíritos de diversas partes do mundo e compiladas por médiuns e especialistas, que explicarão muitas das lendas e histórias de fantasmas que você provavelmente já deve ter ouvido em sua vida.

- O Livro dos Espíritos
- O livro dos Médiuns
- O Céu e o Inferno

Filmes

Assim como este livro é baseado em fatos reais explicados e comprovados através das principais religiões, outras obras também foram inspiradas na relação entre os vivos e os mortos.

Separei algumas obras que acredito serem muito interessantes para um Mestre que queira desenvolver uma Campanha centrada no Reino dos Mortos.

13 Fantasmas - Capturar fantasmas e suas conseqüências.

A Cela - Uma viagem pelo Reino dos Sonhos.

A Lenda do Cavaleiros sem Cabeça - A famosa lenda do espectro que aterrorizava Sleepy Hollow.

Amor Além da Vida - Uma aula sobre vales espirituais.

Beetlejuice - Uma visão bem humorada da passagem do Reino Mortal para o espiritual. Também apresenta uma visão interessante sobre os obsessores.

Caça-Fantasmas - sobre caçadores e colecionadores. Possui um tom de comédia e aventura.

Cemitério Maldito (Pet Sematary) - Mostra alguns tipos de possessão que podem ocorrer em animais e humanos.

Ecos do Além - Filme interessante sobre médiuns.

Evil Dead - Forças espectrais e seus poderes na Terra.

Exorcista - Um clássico de possessão demoníaca.

Fantasmas de Marte - Uma história de ficção científica sobre fantasmas em outros planetas e orbes.

Ghost - Mostra fantasmas, aparições e espectros. Também possui vários exemplos de médiuns e suas conversas com o Além. Pode ser aproveitado para explicar a criação de Personagens espíritos e aparições.

Harry Potter e a Câmara Secreta - A interação entre um espírito (Murta que geme) e humanos.

Hellraiser I e II - Tudo o que você precisa saber sobre os Cenobitas. Dispense os outros filmes da série.

Hora do Pesadelo I - Filme sobre um assassino no Reino dos Sonhos. De quebra, na parte 3 ele enfrenta jogadores de RPG.

Navio Fantasma - Fantasmas e sua própria tripulação em um navio. Também mostra um Negociante de Almas.

No Cair da Noite (Darkness Falls) - Tudo o que você queria saber sobre espectros mas tinha medo de perguntar.

O Chamado (The Ring) - Fantasmas e suas maldições.

O Iluminado (somente a versão do Kubrick) - Fantasmas e médiuns em um hotel assombrado.

O Sexto Sentido - Um dos melhores do gênero. Retrata muito bem o universo de TREVAS, mostrando espíritos aprisionados na Terra (aparições) e sua relação com os médiuns.

Os Outros - O mundo dos vivos visto através dos olhos dos mortos. Fantasmas e obsessores. Explica muita coisa a respeito de casas mal-assombradas.

Os Espíritos (The Frighteners) - Mostra obsessores e espectros, bem como médiuns e suas relações com espíritos. Também possui uma interessante perspectiva sobre *serial killers* e sobre investigadores do oculto.

Poltergeist - Obsessores, *poltergeists* e antigos espíritos buscam sua vingança contra o mundo dos vivos quando seu local de descanso é perturbado.

Possuídos - Um espectro extremamente poderoso e sua relação com os mortais.

Scrooged - A visita dos três fantasmas do Natal.

Vanilla Sky - Uma interessante visão sobre o Sonhar.

Séries de TV

Arquivos X (episódios selecionados) - A visão do universo de INVASÃO sobre o Reino dos Mortos.

Millenium - Uma visão do sobrenatural sob a ótica de investigadores comuns.

Twin Peaks (a série) - A influência do Mundo dos Sonhos e seus bizarros habitantes nas pessoas da Terra.

HQs

Sandman - Histórias do Senhor dos Sonhos.

NEPHALIN

Nome _____ Data de Nascimento _____
Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____
Local de Morte _____ Data de Morte _____
Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____
Idiomas _____ Religião _____
Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor

Nome _____ Data de Nascimento _____
Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____
Local de Morte _____ Data de Morte _____
Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____
Idiomas _____ Religião _____
Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor

Nome _____ Data de Nascimento _____
Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____
Local de Morte _____ Data de Morte _____
Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____
Idiomas _____ Religião _____
Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor

Nome _____ Data de Nascimento _____
Local de Nascimento _____ Sexo _____ Altura _____ Peso _____
Local de Morte _____ Data de Morte _____
Classe Social / Profissão _____ Nível _____ Idade: Aparente _____ Real _____
Idiomas _____ Religião _____
Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor Perícias Relevantes valor

SPIRITUM

O REINO DOS MORTOS

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Eetéros e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no ocultismo, teosofia e mitologias antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (Pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os demônios espectrais), Médiuns (a comunicação entre os vivos e os mortos), Magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (Escolas de Magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephalins (Filhos de Anjos e Humanas).

Traz também regras para a construção de Vales Espirituais, Negociações de Almas e Viagens Astrais, assim como diversas magias e rituais que lidam com o Reino dos Mortos.



ISBN 85-87013-29-7



9 788587 013293

Daemon
Editora