RPG Quest

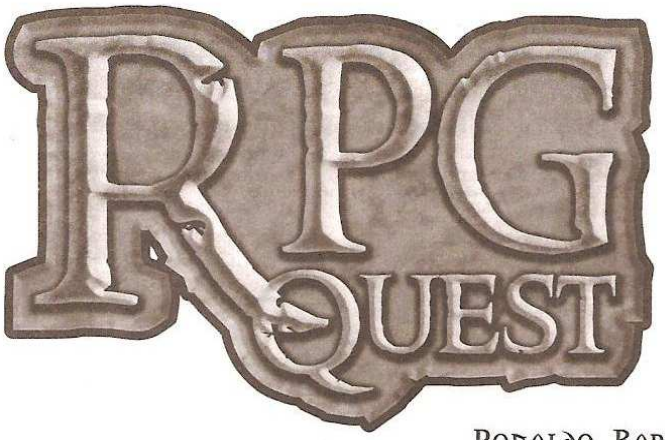
Você é o Herói!

Ronaldo Barata, Marcelo Del Debbio
& Alexandre José Garzeri

Daemon Editora

Ministério da Justiça
Inadequado para menores de 12

RPG QUEST



Ronaldo Barata

Marcelo Del Debbio

Alexandre José Garzeri

Créditos

Criação: Marcelo Del Debbio
Os cavaleiros Templários: Alexandre José Garzeri
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Alexandre José Garzeri, Ronaldo Barata e Norson Botrel
Direção de Arte: Ronaldo Barata
Ilustrações Internas: Pietro Antognioni e Ronaldo Barata
Mapa: Ronaldo Barata.
Revisão: Norson Botrel
Capa: Pietro Antognioni e Ronaldo Barata
Fotolitos: Editora Parma
Impressão: Editora Parma

Agradecimentos

- A nossos pais, por todo o apoio.
- A Shaftiel, Leishmaniose, Lobo, Dromar, Snake, Joe KR, Samurai, Haziel Lazarus, NvnDaemon, Shingo Watanabe, Skady, Lord Blue Blood, Dr. H, Zeratul, Selakos, Kthulhu, Deathbotelho, Mágico, Azhrael X, Albano Necromante, Hirus, Shi Dark, Azzrak, Baden, ThCrown, LennonZ, Mphobos, Dantas, Falcon, Darkwizard, Valberto, Grishnak, Minvic, Kirlian, Thiago Faustin, Fosco Espalha-Ouro, Elton, Irenicus, Mestre Kblo, Darth Morgoth, Grendou, Faramir, Heron, Danone, Bagre, os irmãos Talude, Pantera e Sr. Edadinas pelas idéias e sugestões.
- Ao Marcelo Telles aos membros da lista Rederpg.
- Luciana "Luka-chan" Bacci.
- A JP, Fábio, Erica e Deborah.

Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br
Visite nossa Homepage: http://www.rpgquest.com.br

Esta é uma obra de ficção: Ogros não existem!

RPG QUEST

O jogo onde você é o Herói!

Introdução

RPGQuest é um jogo de Fantasia Medieval que se passa em um mundo fantástico chamada Languedoc , uma região do mundo dos sonhos próxima ao Reino de Nova Arcádia e muito semelhante à região do sul da França Medieval. Nossos heróis são aventureiros que servem aos Nobres de Languedoc, resolvendo qualquer problema que ameaçar as cidades de Nova Arcádiae reinos próximos.

Nossos heróis viajarão pelo continente, enfrentando monstros e recolhendo preciosos tesouros e recompensas.

Se você já possui o ***RPGQuest*** *volume 1 ou volume 2*, poderá inclusive misturar todos os Personagens com os heróis e monstros deste livro, ampliando ainda mais as possibilidades de aventura.

O que faz de RPGQuest um jogo diferente?

Os RPGs (*Role Playing Games* ou Jogos de Interpretação) são jogos feitos para desenvolver a imaginação e a criatividade de seus participantes. ***RPGQuest*** é a mistura de um jogo de tabuleiro com um jogo de RPG, que serve como porta de entrada para este sensacional *hobby*.

Preparação

Um jogador deve assumir o papel de Mestre. Os outros participantes assumem o papel dos heróis. O mínimo de heróis em uma aventura é 4 e o máximo é 6. Se houverem menos do que 5 jogadores, é aconselhável que alguns deles controlem mais de um herói, pois as partidas com menos de 4 Personagens se tornam muito difíceis.

Importante: o papel de Mestre é vital para o jogo, pois é ele quem controla os monstros e armadilhas, como um Mestre de RPG, descrevendo as situações e fazendo as vozes e efeitos sonoros para deixar a aventura ainda mais empolgante. Somente ele sabe onde se encontram as armadilhas, monstros e tesouros da aventura.

Sugestão: se você é o dono do jogo e convidou seus amigos para jogar, então é melhor você mesmo ser o Mestre nas primeiras vezes.

Primeiras providências

A primeira coisa que você deverá fazer é montar as miniaturas e o tabuleiro do jogo. Para isso, tudo o que você precisará é de uma tesoura ou estilete. Recorte todas as peças e monte-as conforme as instruções adiante (peça a ajuda de um adulto para isso).

Você precisará ainda de dois dados comuns de 6 faces (chamados no RPG de "**d6**"). Esses dados ainda poderão ser usados para gerarem números de 1 a 3 (1,2=1; 3,4=2 e 5,6=3. Chamamos isso de **d3**), 1 e 2 (1,2,3=1 e 4,5,6=2. Chamamos isso de **d2**).

Conteúdo

- 1 mapa colorido com 82x55 cm, retratando uma planície de um dos lados e um castelo medieval do outro.
- 174 miniaturas.
- 6 fichas prontas de Personagem.
- Livro de regras com 32 páginas.

Montagem

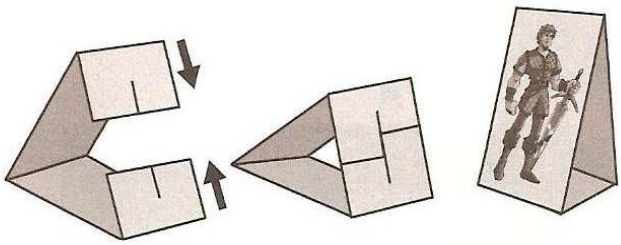
Antes de jogar **RPGQuest**, as peças terão de ser recortadas e montadas. É muito simples e, uma vez acabado o jogo, elas poderão ser desmontadas para melhor acondicionamento.

Existem basicamente 2 tipos de peças: **Personagens** e **Props**. Cada um deles possui determinadas particularidades, que explicaremos em seguida.

Personagens

Os Personagens devem ser recortados conforme a figura abaixo; na base da figura, faça um pequeno corte conforme indicado, para que a peça possa ser dobrada e encaixada, ficando em pé.

A figura básica de um personagem possui 3 lados: Frente, Costas e Base. Assim que ele for recortado, ele formará uma peça semelhante à figura abaixo.



Props

Props são os equipamentos que vão ser utilizados durante a aventura para personalizar cada uma das missões. Devem ser recortados e encaixados pelo Mestre nas áreas do mapa próprias para isso. Não é necessário nenhum tipo de montagem.

Importante

Este livro é considerado um suplemento do RPGQuest, não um Módulo Básico, portanto algumas regras não acompanham este livro (como as regras de Magia, por exemplo). Você precisará de um dos dois volumes iniciais (qualquer um deles serve) para ter estas regras ou poderá baixá-las gratuitamente em nosso site www.rpgquest.com.br

Escolhemos fazer desta maneira para obtermos mais páginas para ambientação, regras opcionais, descrição de aventuras e monstros sem comprometer a qualidade do material.

Os Cavaleiros Templários

O Santo Graal – 1ª Parte do Mistério

O mistério do Santo Graal, numa primeira instância, é um enigma dividido em quatro partes das quais, atualmente, apenas duas podem ser reveladas ao público em geral.

A primeira parte do mistério nos remete a um personagem muito importante da época de Jesus chamado **José de Arimatéia**.

Segundo a narrativa ortodoxa, José de Arimatéia teria recolhido o sangue real de Cristo quando da sua crucificação, numa taça e levado a mesma para a Inglaterra, mais precisamente para à região de Glastonbury.

É sabido que José de Arimatéia estava acompanhado por treze homens quando de sua chegada a Glastonbury (63d.C.), onde se desenvolveu um forte culto em torno da Taça Sagrada.

Doze entre os treze homens que estavam com Arimatéia eram discípulos do mesmo, enquanto a identidade do décimo terceiro homem, um rapaz de idade não muito avançada, é mantida em segredo.

O rei **Arvirago de Silúria**, irmão de **Caractaco**, ambos da linhagem dos Pendragons, recebeu cordialmente José de Arimatéia e seus discípulos, concedendo-lhes terras livres do pagamento de impostos, onde foi erguida a capela de Santa Maria (localizada em Glastonbury), podendo a Grã Bretanha se gabar de ter a primeira igreja cristã do mundo.

Devido à sua permanência na Inglaterra, mais precisamente na região de Glastonbury e ao seu envolvimento com membros da linhagem dos Pendragons, o misterioso culto em torno da Taça Sagrada, perpetuado por José de Arimatéia e seus discípulos, acabaria influenciando fortemente os mitos dos Ciclos Arthurianos.

O Graal na Távola Redonda

O rei **Arthur**, filho de **Uther Pendragon** e de lady **Igrane**, duquesa de Cornwaal, estava predestinado a se tornar o soberano de toda a Grã-Bretanha. **Taliesin**, que ficou conhecido nos mitos arthurianos como o mago Merlin, por exercer o grau de "Merlin da Bretanha", dentro da rígida hierarquia dos Druidas, havia previsto um futuro grandioso para Arthur Pendragon, quando do seu nascimento.

Cumprindo a profecia após retirar simbolicamente **Excalibur** (uma espada forjada no início dos tempos, quando a Terra era jovem e a morte apenas um sonho – mantida fincada por meios mágicos num pedra e destinada unicamente ao Rei dos Bretões), o jovem Arthur uniu todos os demais senhores feudais em torno de si, travando violentas batalhas contra os saxões e outros grupos que traziam instabilidade para a Grã-Bretanha, saindo vitorioso das mesmas.

Após o término das contendas que garantiram liberdade à Bretanha, Arthur foi coroado rei e construiu Camelot, um reino ideal de paz, prosperidade e justiça social para todos, do camponês ao nobre, assegurado por severas leis, mantido pela bravura dos cavaleiros da Távola Redonda e misticamente inspirado pela sabedoria dos Druidas e das sacerdotisas de Avalon.

Como nada dura para sempre, com o passar dos anos Camelot começou a declinar por causa das intrigas cada vez mais ácidas entre os nobres, do afastamento das antigas tradições pagãs e da entrada fanática e opressora do Cristianismo Romano na Grã Bretanha, que acabou gerando um forte descontentamento social e existencial entre o povo.

O rei Arthur havia sido instruído pelo maior Druida de todos os tempos: Merlin. Assim sendo, era amplamente versado em simbologia e portador de um antigo sistema de sabedoria que permitiu com que visse no declínio de sua Camelot a perda do ideal que outrora conduzira os cavaleiros da Távola Redonda rumo a grandiosas conquistas e o povo a uma era de fartura e abundância em todos os sentidos.

Dentro da vasta simbologia dos mitos Arthurianos, vale a pena mencionarmos os três principais símbolos:

- O Cajado do Mago Merlin: encimado por dois dragões, o cajado de Merlin representa o **fogo**, sendo este elemento, dentro da tradição ocultista, sinônimo de sabedoria e de espiritualidade. Ao portador do cajado, cabe conduzir o gênero humano rumo a felicidade tentando nortear os homens a um melhor conhecimento de si mesmos, bem como de seus potenciais e habilidades, ajudando tornar feliz a humanidade.

- A Espada Excalibur: guardada submersa nas águas pela **Dama do Lago** e passada de rei para rei desde o início dos tempos, por intermédio dos magos, Excalibur simboliza o poder dentro da tradição ocultista. Inteligência, astúcia, comunicação e expressividade, características do elemento **Ar**, são necessárias para se manejar Excalibur com força, determinação e vontade, liderando os homens com base na razão.

- O Cálice Sagrado: contendo o sangue de Jesus, recolhido por José de Arimatéia, o Cálice Sagrado garante vida eterna a todo aquele que beber do mesmo, representando o amor dentro da tradição ocultista. Tolerância, humildade, emoção, fluidez, caridade, misericórdia, piedade, pureza e desapego, características associadas ao elemento **Água**, são virtudes a serem praticadas por todo aquele que almeja chegar ao Castelo Secreto, onde está o Santo Graal.

Arthur de Camelot sabia que não apenas seu reino, mas todo o universo, se sustenta por intermédio de três forças: sabedoria, amor e poder. Uma vez que ele era o portador de Excalibur, o *Poder*, e seu tutor, Merlin, era o portador do Cajado, a *Sabedoria*, faltava unicamente o *Amor* para reequilibrar seu reinado. O amor, nessa história,

deve ser entendido num sentido mais universal, representando os altos ideais que devem conduzir a existência do ser humano, rumo a uma fantástica aventura chamada vida.

Os cavaleiros da Távola Redonda, após vencerem todas as batalhas visando a união da Grã-Bretanha, haviam perdido esse ideal condutor e caído num círculo vicioso de dias sempre iguais e desprovidos de emoção. Haviam construído o reino de Camelot, mas suas almas, desprovidas de um alicerce que garantisse a edificação de um reino interno pessoal, de infinitas aventuras e novas descobertas todos os dias, depois de um tempo se quedaram vazias. Começaram a surgir as contendas particulares, os desentendimentos, as desavenças, as decepções e as frustrações entre os membros da Távola Redonda. A segurança de Camelot estava ameaçada.

Visando mudar drasticamente a desanimadora situação, Arthur reuniu seus cavaleiros e ordenou que os mesmos lhe trouxessem o Santo Graal. O rei sabia que o cálice sagrado, como também o próprio Cristo, estavam acima das religiões, devendo ser entendidos num sentido de **busca maior**, pelo que existe de melhor dentro de cada um, possibilitando essa demanda o surgimento de novos e elevados ideais, que fariam com que os cavaleiros vivessem para sempre.

De todos os cavaleiros que partiram em busca do Cálice Sagrado, apenas um retornou trazendo a relíquia para o rei Arthur. Em algumas narrativas é dito que **Galahad**, filho de **Lancelot**, por ser o mais puro entre os cavaleiros, teve acesso ao Castelo do Graal e, devido a sua elevada moral, teriam os guardiões do Cálice lhe legado o mesmo. Outros textos falam que foi **Percival**, o mais humilde e inocente de todos ao cavaleiros, que após se despojar completamente de tudo, inclusive negando a si mesmo, teve acesso ao Cálice Sagrado, não apenas o levando até Arthur, mas após a morte do mesmo, mantendo o Graal em sua posse e organizando uma ordem secreta em torno do mesmo, que existiria até os dias atuais.

A busca pelo Santo Graal imortalizou não apenas Arthur, como também Merlin, todos os cavaleiros da Távola Redonda, o reino de Camelot e a bela e misteriosa Avalon, na saga mais conhecida de todos as eras, contata e recontada em todas as culturas, sobrevivendo através das brumas do tempo.

Independente de quem achou o Cálice, Galahad ou Percival, é interessante observarmos que os dois cavaleiros eram extremamente jovens, sendo a chama da juventude livre de preconceitos, falta de fé e descrença, capaz de nos conduzir às mais extraordinárias aventuras. Este jogo de RPG que tens entre as mãos agora, serve para manter viva essa Chama.

O Santo Graal – 2ª Parte do Mistério

A segunda parte do mistério em torno do Santo Graal envolve um fabuloso segredo que foi guardado ao longo dos séculos. Para alguns, esse segredo se trata de um tesouro como nenhum homem jamais viu igual. Outros acreditam que o segredo tem a ver com a própria expressão Santo Graal, que teria se originado do termo *Sangraal*, que veio de *Sangreal* e primordialmente de *Sangue Real*.

Como já foi dito, na primeira parte do Mistério do Santo Graal, José de Arimatéia teria recolhido o sangue de Jesus crucificado em uma taça. Mas, seria apenas isso? Seria o Santo Graal somente uma taça? Haveria alguma outra coisa mantida em segredo de propósito?

Para que você possa tentar achar uma resposta para o enigma do Santo Graal, preste bastante atenção nos textos a seguir.

Toulouse: A verdadeira Jerusalém Celeste?

No ano do Nosso Senhor de 1.208, o papa **Inocêncio III** ordenou uma Cruzada, cujo objetivo era destruir uma "certa heresia", que se espalhara por todo o sul da França. Cerca de trinta mil homens, incluindo cavaleiros e infantes, vieram do norte da Europa atendendo o chamado de Inocêncio III e rumaram para a região do Languedoc, as montanhas a nordeste dos Pirineus.

De 1209 a 1244 ocorreu um terrível massacre no Languedoc que acabou exterminando a cultura mais avançada e sofisticada de toda a cristandade naquela época, com a possível exceção de Bizâncio. Os cruzados do norte europeu não pouparam nenhum homem, mulher, ou criança, com os quais encontraram ao longo do caminho na sua insana marcha rumo ao sul da França.

Para se ter uma idéia da devastação, na cidade de Béziers foram mortas quinze mil pessoas e quando as poucas que restaram tentaram se refugiar no santuário da igreja local, foram massacradas dentro do mesmo com a permissão do representante do Papa que, quando indagado por um cruzado sobre como diferenciar os hereges dos católicos, deu a seguinte resposta: *"Mate todos. Deus reconhecerá os seus, quando chegarem no céu"*.

Após Béziers, todo o restante do Languedoc foi varrido com a mesma fúria caindo Narbonne, Carcassonne e Toulouse, num rastro de sangue, morte e carnificina.

Da mesma forma que os cruzados que estavam lutando na Palestina, os cruzados do norte europeu que participaram da Cruzada Albigense (o nome pela qual foi conhecida a Cruzada organizada contra o sul da França) ostentavam em suas túnicas a cruz cristã e recebiam as mesmas recompensas: absolvição de todos os pecados, remissão de penas, um lugar seguro no céu e, naturalmente, os produtos dos saques e pilhagens.

Ao término da Cruzada Albigense, com a queda de Montségur, o sul da França mergulhou no mesmo nível de ignorância, fanatismo religioso e atraso social que vivia todo o restante da Europa.

Por que toda essa perseguição? O que havia no sul da França que incomodava tanto os senhores do norte? A qual heresia Inocêncio III estava se referindo quando determinou o extermínio de toda a população do Languedoc?

A Sociedade Iluminada do Languedoc

No início do século XIII, a área hoje conhecida como Languedoc não fazia oficialmente parte da França, sendo regida por hábitos, leis e costumes totalmente diferentes do norte europeu.

Os nobres da região eram extremamente cultos e letrados, ao contrário dos nobres do restante da Europa que nem sequer sabiam assinar o próprio nome. Esses mesmos nobres sulistas estendiam os benefícios de sua cultura à população, que se beneficiava com um ensino altamente qualificado, filosofia, poesia e amor cortês, sendo o grego, o árabe e o hebraico entusiasticamente estudados.

Nas cidades de Lunel e Narbonne haviam centros de estudo islâmicos e judaicos, sendo a *Kabbalah*, antiga tradição esotérica do judaísmo, uma das matérias mais estudadas e reverenciadas, perdendo apenas para o Cristianismo Esotérico dos cátaros. É claro que o Vaticano jamais iria aceitar essa tolerância religiosa, como de fato acabou ocorrendo.

Quanto mais educação de qualidade e cultura, maior o desenvolvimento social, político e econômico de um povo. Assim sen-

do, a prosperidade era evidente em todos os setores da sociedade occitânica. Havia comida na mesa dos aldeões e camponeses, bem como na mesa dos nobres. As crianças eram bem cuidadas e educadas. As culturas agrícolas e pastoris desenvolviam-se de forma extraordinária, empregando técnicas trazidas do oriente pelos árabes e pelos judeus. As rotas comerciais funcionavam de forma frenética, porém organizada. Eram mantidas relações de cordialidade e afinidade política com os reinos espanhóis de Castela, Aragon e Léon. Os nobres eram senhores de vastas propriedades de terra e se vestiam de maneira extremamente luxuosa, sem no entanto ostentar arrogância. E, como o ouro e a prata eram abundantes, alguns desses nobres (como os nobres de Foix, por exemplo) mantinham exércitos particulares compostos por homens bem treinados e prontos para entrar em ação.

Um dos maiores senhores feudais do sul da França, governante do feudo de Toulouse, era o conde de **Saint Gilles** e de Toulouse, duque de Narbornne e conde de Provença. Saint Gilles é o suserano dos viscondes de Béziers e Carcassonne, do conde de Foix, dos senhores de Quercy, de Rouergue, de Armagnac e de Comminges. Todos estes nobres juntos formavam a respeitada, poderosa e temida casa de Trencavel, responsável pelo domínio de praticamente todo o sul da França. Estes senhores feudais, devido a seu grande poder, estratégia, astúcia e coragem, se tornaram os nobres protetores de toda a população sulista quando dos ataques do Vaticano em relação a mesma.

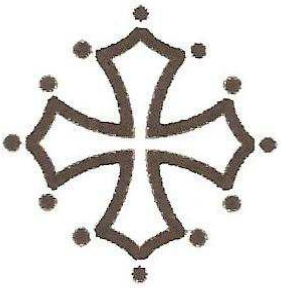
O Languedoc tem seus muitos segredos e uns outros tantos mistérios, que não poderão cair jamais nas mãos inescrupulosas dos senhores do norte europeu, subservientes à uma Igreja corrupta e fanática. Caberá aos nobres do sul da França, na figura dos nobres protetores, a guarda desses tesouros. A casa de Trencavel irá a luta!

Catarismo – A Religião dos Perfeitos

O termo cátaro, vem do grego *katharoi*, que quer dizer "puro". Além de ser uma das mais belas formas de expressão do cristianismo puro e verdadeiro, o catarismo possui características de ordem secreta, com uma sucessão de graus e ensinamentos cujo objetivo é conduzir o praticante a experiência íntima do contato direto com Deus.

Fervorosos defensores de um cristianismo puro, livre das distorções propositais e dilapidações tendenciosas implementadas na Bíblia pelos agentes do Vaticano, os cátaros, quase sempre andando em duplas, pregavam uma doutrina de amor, fé verdadeira, perdão, tolerância e misericórdia por onde passavam, tornando-se extremamente amados e queridos não apenas pelo povo mas até mesmo pelos nobres, que contratavam instrutores cátaros para instruir, orientar e educar seus filhos.

O cátaro insistia em viver de forma humilde e completamente despojada de todos os luxos e confortos pertinentes ao mundo dos leigos, condenando publicamente os excessos, regalias e privilégios nos quais chafurdavam as autoridades clericais do cristianismo convencional. Aos *parfaits* (perfeitos), outro nome pelos quais eram conhecidos os cátaros de último grau, basta um leito de folhas sobre a rocha para descansar o corpo, uma humilde túnica branca confeccionada pelas próprias mãos, um cordão atado à cintura, demonstrando os laços que os unem à divindade, refeições frugais desprovidas de carne vermelha (havendo uma certa tolerância para a carne de peixe) e singelas sandálias para trilhar os caminhos da Terra visando um reino que não é desse mundo.



Profundamente tocados pelo sincero espírito de despojamento dos *parfaits* e pelo franco desejo dos mesmos de ser um canal do Pai Celestial aqui na Terra, seguindo sem titubear os passos de Cristo, os nobres do sul da França sempre se mostraram dispostos a auxiliar os cátaros, que revertiam todos os recursos destinados a eles aos pobres e enfermos, não aceitando nada para si mesmos. É com extrema felicidade que o cátaro ia de encontro aos pobres, infelizes, doentes e aflitos, nutrindo-os e curando-os física moral e espiritualmente. Para um cátaro, não existe missão de vida mais nobre na Terra que curar, amparar, consolar e proteger o seu próximo.

Em 1145, meio século antes do Papa Inocêncio III convocar a Cruzada Albigense com o nítido propósito de exterminar a fé dos cátaros, São Bernardo em pessoa, quando de passagem pelo Languedoc, ficou mais do que horrorizado com a corrupção dentro de sua própria Igreja, emitindo o seguinte parecer em relação aos parfaits:

> *"Nenhum sermão é mais cristão do que o deles",*
> declarou, *"e sua moral é pura."*

Para o cátaro, o caminho para se chegar até o Pai, é "O Cristo". Cristo é sinônimo de **GNOSE**, palavra grega que significa *conhecimento*, mas não um conhecimento aplicado unicamente a desenvoltura da consciência objetiva e do intelecto, mas sim à verdadeira *sabedoria universal* expressada, contida e praticada através de uma séria de técnicas místico-transcendentais capazes de fazer o homem romper os grilhões da realidade física e compreender a realidade além do mundo ilusório da forma.

Aquele que anda na via gnóstica acaba desenvolvendo uma série de poderes extraordinários, com o passar dos anos na senda (caminho) e não foi diferente com os cátaros. Vivendo dentro do espirito do verdadeiro e puro amor cristão e praticando a gnose, os cátaros começam a desenvolver poderes tidos como milagrosos, principalmente pelos pobres e enfermos a quem os *perfeitos* dedicam bênçãos com extremado carinho e atenção, tirando-lhes dos ombros as dores e sofrimentos desse mundo corrompido.

Cristãos, místicos, visionários, milagrosos, amados pelo povo e exaltados pela nobreza, os cátaros acabam atraindo negativamente a atenção do Vaticano para si. A inveja e recalque dos clérigos convencionais, que começam a ser desprezados por toda população do sul da França devido à pouca atenção dispensada ao rebanho e à nítida e visível corrupção, que se preocupa mais em amealhar riquezas, posses e terras, do que em cuidar dos fiéis, vai macular a boa imagem cristã dos cátaros, que serão acusados, por estes mesmos clérigos, de heresia.

Roma, por força de um temor fanático e descontrolado, arrasou o sul da França visando exterminar os cátaros e todos os seus simpatizantes, desejando insandecidamente possuir o tesouro secreto dos *perfeitos*.

Tesouros? Mas que tesouro, uma vez que os cátaros faziam questão de se manter despojados de tudo o que pertencesse ao plano material?

Dizem os antigos, aqueles que sabem, que os cátaros estavam de posse de dois "terríveis tesouros" que poderiam abalar toda a cristandade caso fossem descobertos ou caíssem em mãos erradas.

O primeiro tesouro se tratava do Santo Graal, a taça sagrada, trazida de Jerusalém por José de Arimatéia para a Inglaterra e, depois de sua morte, levada para o sul da França por sua misteriosa fraternidade, que teria entregue a mesma à guarda dos cátaros, que a mantinham em segurança em Montségur, uma incrível edificação medieval erguida no topo de uma montanha. O Graal constituía o objetivo derradeiro dos cátaros, sendo que apenas os *perfeitos*, de altíssimo grau, podiam velá-lo e, de tempos em tempos, em ocasiões especiais, expor o mesmo. Imagine o poder libertador que teria uma religião possuidora do Santo Graal.

Como segundo segredo, não apenas os cátaros mas os mais altos nobres do Sul da França ocultavam e protegiam os últimos remanescentes da mística dinastia dos **Merovíngios**, oriunda dos sacerdotes do Templo de Salomão, bem como de Jesus Cristo e Maria Magdalena.

Você consegue imaginar o horror que uma descendência de Sangue Real (*SanGraal*) vinda diretamente de Jesus deve ter causado no Vaticano, uma vez que, se existiam descendentes do Messias vivos, esses sim deveriam ser os regentes naturais e legítimos de toda a cristandade, ao invés dos que se proclamavam como os tais?

Era preciso fazer alguma coisa e o extermínio de tudo isso foi a solução mais prática e rápida para conter o avanço das ameaças heréticas encontrada pelo Papa Inocêncio III.

O Languedoc seria arrasado. Era preciso proteger o Santo Graal e os de *"Sangreal"*. Quem se atreveria a se colocar contra a barbárie e a combater as trevas da ignorância?

O Priorado do Sião

O Priorado do Sião, também conhecido como Monastério do Sinai, foi fundado em 1090 pelo nobre francês **Godfroi de Bouillon**, nove anos antes da conquista de Jerusalém.

Na época das Cruzadas, o Priorado do Sião, uma das ordens secretas mais poderosas do mundo (até os dias de hoje), tinha três objetivos bem claros e definidos:

1) Proteger os tesouros espirituais que se encontravam em câmaras secretas nos subterrâneos da Terra Santa, não permitindo com que os mesmos caíssem em mãos erradas, ou fossem "descobertos" antes do momento certo.

2) Levar um descendente legítimo de Jesus Cristo ao trono de Jerusalém, uma vez que os tronos europeus já começavam a ser ocupados por reis não sanguineamente autênticos, "criados" pela Igreja Católica.

3) Proteger, a custo da própria vida se preciso fosse, os descendentes das linhagens reais e sagradas dos sacerdotes do Templo de Salomão, bem como os documentos secretos que comprovavam tais descendências.

O quartel-general do Priorado do Sião ficava ao sul de Jerusalém, num monastério que em verdade era uma fortaleza capaz de manter muitos homens em seu interior. Documentos históricos de 1698, falam de um grupo de cavaleiros operando em meio às Cruzadas sob o nome de "*Cavaleiros da Ordem de Notre Dame do Sinai*". A fortaleza erguida na alta montanha ao sul de Jerusalém, conhecida pelo nome de Sinai, também foi construída por Godfroi de Bouillon.

Apesar do Priorado do Sião ter sido fundado em Jerusalém no ano de 1090, suas origens se encontram em 1070, em Ardenas, onde Godfroi de Bouillon recebeu um misterioso grupo de monges vindos da Calábria, Itália, construindo-lhes uma abadia em meio à floresta, onde os mesmos ficaram até 1108, desaparecendo depois desta data sem deixar vestígios. É interessante sabermos que fortes influências italianas, ajudaram a formar o espirito cátaro da França. Na Itália, os precursores do movimento cátaro eram chamados de patarinos (*paterines*).

Dentre os misteriosos monges italianos de 1070 abrigados por Godfroi de Bouillon, um, em especial, é digno de destaque: **Pedro, o Eremita**.

Pedro, o Eremita, foi um dos homens mais místicos de sua época e, em 1096, quando Urbano II decretou a I Cruzada, saiu convocando freneticamente as pessoas a aderirem à mesma, tendo um sucesso em sua convocação muito maior do que o do próprio Santo Padre devido a seu enorme carisma e poder no Verbo. Além disso, Pedro foi tutor pessoal de Godfroi de Bouillon, fundador do Priorado do Sião.

A tradição nos conta que os misteriosos monges italianos, depois de sumir de Ardenas em 1108, não retornaram à Itália, mas teriam ido para Jerusalém, onde Godfroi de Bouillon já estava envolvido com a construção da imponente fortaleza ao sul da Terra Santa que os abrigaria no topo da montanha do Sinai.

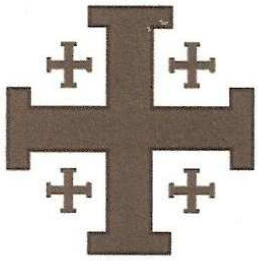
Em 1099, imediatamente após a captura de Jerusalém, um "misterioso" grupo de figuras anônimas e poderosas, entre elas Pedro, o Eremita, quis eleger Godfroi de Bouillon, como primeiro rei de Jerusalém, numa espécie de conclave secreto. Apesar de ter aberto mão de todas as suas posses na França e ter decidido

viver até o fim de seus dias na Terra Santa, Godfroi de Bouillon não aceitou ser o rei de Jerusalém, preferindo o título de *Defensor do Santo Sepulcro.*

Com a morte de Bouillon, em 1100d.C., seu irmão, **Baudouin**, aceitou o título de rei de Jerusalém, sendo conhecido a partir de então como Baldoino I.

Assim sendo, o Priorado do Sião cumpriu seu segundo objetivo, o de levar um descendente de Cristo ao trono da Terra Santa, uma vez que tanto Godfroi de Bouillon, quanto Baudouin, eram descendentes legítimos de Jesus e Maria Magdalena.

Cavaleiros do Santo Sepulcro: Os Magníficos



1.No primeiro dia da semana, de manhã bem cedo, as mulheres levaram ao sepulcro as especiarias aromáticas que haviam preparado. ***2.***Encontraram removida a pedra do sepulcro, ***3.***mas, quando entraram, não encontraram o corpo do Senhor Jesus. ***4.***Ficaram perplexas, sem saber o que fazer. De repente, dois homens com roupas que brilhavam como a luz do sol colocaram-se ao lado delas. ***5.***Amedrontadas, as mulheres baixaram o rosto para o chão, e os homens lhes disseram: "Por que vocês estão procurando entre os mortos aquele que vive? ***6.***Ele não está aqui! Ressuscitou! Lembrem-se do que ele lhes disse, quando ainda estava com vocês na Galiléia: ***7.*** 'É necessário que o Filho do Homem seja entregue nas mãos de homens pecadores, seja crucificado e ressuscite no terceiro dia'". ***8.***Então se lembraram das palavras de Jesus.

9.Quando voltaram do sepulcro, elas contaram todas as coisas aos onze e a todos os outros. ***10.***As que contaram estas coisas aos apóstolos foram Maria Madalena, Joana, e Maria, mãe de Tiago, e as outras que estavam com elas. ***11.***Mas eles não acreditaram nas mulheres; as palavras delas lhes pareciam loucura. ***12.***Pedro, todavia, levantou-se e correu ao sepulcro. Abaixando-se, viu as faixas de linho e mais nada; afastou-se, e voltou admirado com o que acontecerá.

Lucas 24.1,12.

Além de ter criado o Priorado do Sião, em 1090, Godfroi de Bouillon criaria uma segunda ordem, no ano de 1099, quando da tomada de Jerusalém pelos Cristãos.

Mal os cruzados irromperam as muralhas de Jerusalém adentro, Godfroi de Bouillon, acompanhado por cinqüenta cavaleiros-frades, rumou a galope em direção à região onde Cristo havia sido sepultado e lá chegando, sagrou os cinqüenta cavaleiros como defensores e guardiões do Túmulo de Cristo. Estava criada a, "*Ordem Eqüestre dos Cavaleiros do Santo Sepulcro de Jerusalém*", cujos membros ficaram conhecidos na História como, "Cavaleiros do Santo Sepulcro".

No início, os Cavaleiros do Santo Sepulcro ostentavam em suas túnicas brancas o emblema do brasão da família de Godfroi de Bouillon, que se constituía de uma cruz vermelha com os quatro braços terminados em forma de "T", acantonada por quatro cruzes vermelhas pequenas inseridas nos espaços formados pelos braços da cruz maior. As cinco cruzes representavam as cinco chagas de Cristo. Com o passar dos anos, o emblema começou a figurar em azul sobre as túnicas brancas.

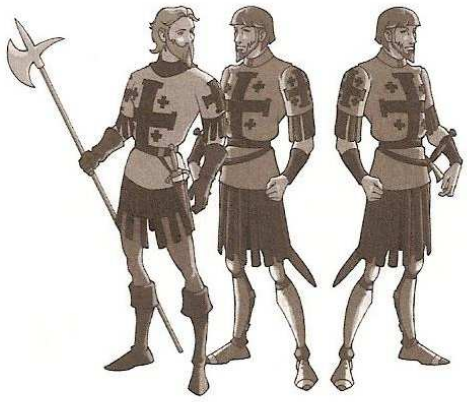
A defesa do Túmulo de Cristo, bem como dos peregrinos que objetivavam visitar o mesmo, exigia uma ordem extremamente bem preparada, formada por homens montados a cavalo e peritos em combate sobre sela sempre prontos para entrar em ação.

Os Cavaleiros do Santo Sepulcro constituíam a própria guarda pessoal do rei de Jerusalém, compondo uma impressionante milícia de cem homens fortemente armados e peritos em combate tanto a pé quanto montados. Incontáveis vezes os guardiões do Túmulo de Cristo acompanharam o rei de Jerusalém em suas batalhas contra os infiéis, socorrendo e salvando a vida do mesmo e de diversos nobres europeus, quando estes entravam em apuros.

Leais, fiéis, honrados, disciplinados e dedicados até a morte a Jerusalém, seu rei e seu patriarca, os Cavaleiros do Santo Sepulcro eram admirados por outras duas grandes ordens monásticas, os Templários e os Hospitalários, sendo temidos até pelo próprio **Saladino** e pelos turcos, que conheciam sua reputação de excelentes cavaleiros.

O Santo Sepulcro, local de sepultamento do Nosso Senhor Jesus Cristo, era um dos locais mais misteriosos do mundo onde, ainda na época do Messias, quando de sua crucificação, muitas coisas enigmáticas aconteceram.

Em primeiro lugar, o sítio onde se situava o Santo Sepulcro, ficava dentro de uma das propriedades de José de Arimatéia. Assim que Jesus foi retirado sorrateiramente da cruz, na noite do mesmo dia de sua Crucificação (algo estranho, pois os romanos costumavam deixar os crucificados nas cruzes até que os animais e a força dos elementos tivessem dado conta dos mesmos) foi levado às pressas para dentro do Santo Sepulcro. O que aconteceu a partir de então é um mistério, cheio de idas e vindas por parte de diversas pessoas entrando e saindo do sepulcro madrugada adentro, com destaque especial para José de Arimatéia e o Apóstolo **Simão Zelote**, conhecido como "Simão, Líder dos Magos Samaritanos", homem experiente em artes medicinais, venenos e todo tipo de terapias que se pudesse imaginar existir naqueles tempos, tido pela comunidade como, "o maior mago" de sua época.



Sem dúvida alguma, é de se estranhar essa grande movimentação de pessoas dentro do sepulcro, uma vez que Pilatos havia dado ordens para seus homens não apenas guardarem o mesmo, mas selá-lo com uma pedra (**Mt 27. 62,66**). O que não foi contado foram as inúmeras negociações que ocorreram entre Pilatos e José de Arimatéia, conseguindo este ficar com o corpo de Cristo. Também é mantido em segredo o fato de que havia uma segunda e secreta entrada que dava acesso ao interior do sepulcro, por onde ocorreu todo esse entra e sai, sem que o destacamento de guarda romano se desse conta do que estava acontecendo.

Por detrás dos episódios ocorridos dentro do Santo Sepulcro, estava o mistério da ressurreição de Cristo, bem como o surgimento de uma das relíquias mais polêmicas de todos os tempos, o **Santo Sudário** (pano que envolveu o corpo de Cristo após a crucificação). "*Então José comprou um lençol de linho, baixou o corpo da cruz, envolveu-o no lençol e o colocou num sepulcro cavado na rocha. Depois fez rolar uma pedra sobre a entrada do sepulcro*". (**Mc 15.46**).

Havia algo muito maior por detrás de todo o processo envolvendo o sepultamento de Jesus do que as pessoas podiam imaginar. Godfroi de Bouillon e os cavaleiros guardiões do Túmulo de Cristo conheciam o segredo do Santo Sepulcro.

Imediatamente após a tomada de Jerusalém pelas tropas cruzadas era preciso e urgente chegar ao Santo Sepulcro antes de qualquer outro grupo. Foi isso o que Godfroi de Bouillon e cinqüenta cavaleiros frades fizeram. O segredo estava protegido.

Existiria alguma relação entre os inúmeros mistérios em torno do Túmulo de Cristo e a força quase sobrenatural com a qual os Cavaleiros do Santo Sepulcro cumpriam suas missões na Terra Santa?

Hospitalários: Dedicação, Coragem e Honra

25.E estava ali certa mulher que havia doze anos vinha sofrendo de hemorragia. ***26.***Ela padecera muito sob o cuidado de vários médicos e gastara tudo o que tinha, mas em vez de melhorar, piorava. ***27.***Quando ouviu falar de Jesus, chegou por trás dele, no meio da multidão, e tocou em seu manto, ***28.***porque pensava: "Se eu tão somente tocar em seu manto, ficarei curada." ***29.***Imediatamente cessou a sua hemorragia e ela sentiu em seu corpo que estava livre do seu sofrimento.

30.No mesmo instante, Jesus percebeu que dele havia saído poder, virou-se para a multidão e perguntou: "Quem tocou em meu manto?"

31. Responderam os seus discípulos: "Vês a multidão aglomerada ao teu redor e ainda perguntas: 'Quem tocou em mim?' "

32.Mas Jesus continuou olhando ao seu redor para ver quem tinha feito aquilo. ***33.***Então a mulher, sabendo o que lhe tinha acontecido, aproximou-se, prostrou-se aos seus pés e, tremendo de medo, contou-lhe toda a verdade. ***34.***Então Ele lhe disse: "Filha, a sua fé a curou! Vá em paz e fique livre do seu sofrimento".

Marcos 5.25,34.

O fanatismo de qualquer espécie e a ignorância podem ser considerados como as piores doenças que afligem a humanidade, em qualquer tempo que seja.

Em meio a uma Terra Santa banhada de sangue, muitas vezes inocente, por conta das sandices do poder eclesiástico vigente na época e das intenções gananciosas e mesquinhas dos primeiros cruzados que para lá marcharam, surgiria uma ordem monástica de homens abnegados, dedicados a cuidar do próximo tanto física como espiritualmente através de uma ampla rede de hospitais distribuídas ao longo das cidades e de praticamente todas as rotas de peregrinação do mundo cristão conhecido. Antes mesmo da tomada de Jerusalém, os **Cavaleiros de São João**, mais conhecidos pelo nome de **Hospitalários**, já gozavam de grande respeito em meio a cristandade.

A **Ordem de São João do Hospital**, teve suas origens a partir de uma comunidade monástica dedicada a São João Batista e à administração de um hospital para peregrinos que se dirigiam para à Terra Santa. Para dar sustentáculo e apoio ao frágil reino cristão de Jerusalém, sempre ameaçado por uma vergonhosa política de jogo de interesses internos entre os nobres e a Igreja, como se já não bastassem os constantes ataques e sítios dos muçulmanos que aterrorizavam os peregrinos, tendo como alvo fácil os doentes e enfermos, o segundo grão-mestre do Hospital, Frei **Raymond du Puy** (1120-1158/60), converteu a ordem monástica, em ordem de cavalaria, passando a mesma a defender ferozmente os territórios cristãos que os cruzados haviam recuperado dos infiéis.

Os membros da Ordem de São João do Hospital, estavam divididos em três classes:

- Eclesiásticos: eram os capelães dos hospitais e de suas milícias militares.

- Cavaleiros: integrando num mesmo homem a santidade de um monge e a fúria de um guerreiro, cabia ao cavaleiro assistir aos pobres, doentes e enfermos, bem como tomar em armas para combater todos aqueles que desafiavam a sobrevivência do ideal cristão.

- Subalternos, ou Serventes: eram homens especializados e se distinguiam em duas categorias: *Confrades* ou *Irmãos,* que cuidavam dos enfermos e *Serventes de Armas* ou *Escudeiros*, que eram o braço direito dos cavaleiros em suas operações militares.

Vestidos com túnicas negras e grandes cruzes brancas de quatro braços iguais que lhes cingiam o peito e as capas, os Hospitalários eram rapidamente reconhecidos, vivendo sob uma rígida e severa vida conventual, tendo que respeitar os votos de pobreza, obediência e castidade. A maior parte dos Cavaleiros Hospitalários era de origem nobre, chegando ainda adolescentes à ordem, vindos das famílias mais ilustres da Europa.

Em 18 de maio de 1291, cai São João do Acre, último baluarte cristão da Terra Santa, fazendo com que os Hospitalários se retirem para a Ilha de Chipre.

Ao longo de uma história de aproximadamente oitocentos anos, os Hospitalários acabaram se destacando não apenas no auge das Cruzadas, mas também estabeleceram uma formidável frota naval, através da qual desafiaram vitoriosamente as forças muçulmanas, obtendo soberania de muitos séculos nas Ilhas de Rodes, Malta e Tripoli. Devido à grande bravura demonstrada no Mar Mediterrâneo Oriental, chegando até mesmo a enfrentar piratas já nos idos de 1500, os Hospitalários ganharam do imperador **Carlos V** a possessão das ilhas de Malta e Tripoli, estabelecendo um hospital modelo na primeira, passando a ceder órgãos de seus corpos para pesquisas médicas quando de sua morte.

Os Hospitalários também eram conhecidos pelo nome de Cavaleiros de Rodes e foi justamente nesta ilha que se escreveu, às custas do sangue de dois terços dos Cavaleiros de São João, uma das mais gloriosas páginas da história da Ordem. Pode-se dizer que os Hospitalários conheceram o inferno devido a sua resistência heróica aos ataques turcos de 1310, 1444, 1480 e 1522, quando finalmente o sultão **Solliman II**, o Magnífico, conseguiu tomar Rodes. Mesmo perdendo a ilha, os Hospitalários mantiveram a cabeça erguida diante de toda a cristandade, uma vez que nunca receberam nenhum auxílio dos demais estados cristãos na defesa de Rodes.

Apesar de levarem a cabo, com êxito fenomenal, as atividades militares tanto por terra quanto por mar, os Hospitalários jamais se descuidaram dos doentes, dedicando-lhes todo o amparo e cuidados necessários, chegando até mesmo a manter a família do enfermo, quando este não tinha condições financeiras.

Da mesma forma que João Batista preparara a vinda de Cristo, purificando e batizando todos os que lhe acorriam, os Hospitalários purificaram com sua presença, não apenas a Terra Santa, mas toda a cristandade. Conhecedores de todo o tipo de remédios e tratamentos tanto para o corpo quanto para o espírito, os Hospitalários resolveram terminar o trabalho que Jesus Terapeuta havia começado e ainda de quebra venceram inúmeras batalhas na Terra, subjugando até mesmo hordas inteiras de demônios que andavam soltas desde a partida do Messias.

Templários: Os Cavaleiros Perfeitos

Non Nobis, Domine, Non Nobis
Sed Nomini Tuo Da Gloriam

1.*Não a nós, Senhor, nenhuma glória para nós, mas sim ao Teu Nome, por Teu Amor e por Tua Fidelidade!*

Salmo 115.1.

A história dos **Templários**, uma das ordens cavaleirescas mais gloriosas de todos os tempos, pode ser abordada de dois modos bem distintos:

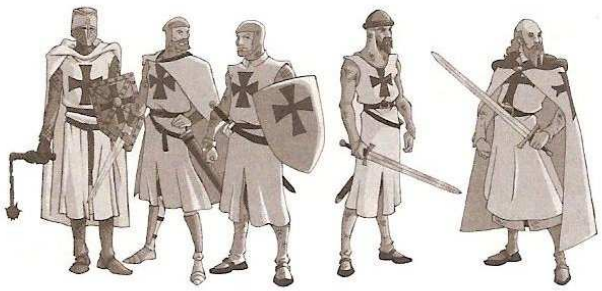
1º História oficial: sempre mentirosa e cheia de contradições, visando servir os interesses daqueles que a escreveram. Essa abordagem, pelo menos aqui, não nos interessa.

2º História oculta e tradicional: uma abordagem rica e auspiciosa, compartilhada pelos verdadeiros buscadores ao longo dos séculos e transmitida via oral, sem no entanto perder sua auteticidade ou sofrer modificações tendenciosas. É o que estamos procurando ou, pelo menos, deveríamos estar.

A *Pauperes Commilitiones Christi Templique Salomonis* ou *Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão* teve sua origem no ano de 1111d.C., ao contrário do que prega a maioria dos historiadores, baseados em Guilhaume de Tyre, que insiste erradamente em dizer que os Templários se originaram apenas no ano de 1118d.C. O que aconteceu em 1118, foi a apresentação oficial dos Templários perante o rei de Jerusalém, num segundo momento de atividades da ordem, quando os mesmos já haviam cumprido suas metas secretas, cujas missões haviam se iniciado em 1111. O que fizeram os Templários na Terra Santa durante esses sete anos de obscuridade e atividades secretas?

Muitos acreditam que os Templários foram criados para proteger as rotas que levavam os peregrinos para Jerusalém, onde os mesmos eram constantemente massacrados pelos muçulmanos. Essa teoria não tem o menor sentido, uma vez que, quando de seu início, a Ordem do Templo contava apenas com nove cavaleiros, a saber: **Hugues de Payen**, 1° Grão Mestre da Ordem; **Godfroi de Saint-Omer**; **Hugues**, conde de Champagne; **André de Montbard**; **Archambaud de Saint Aignan**; **Nivard de Montdidier**; **Gondenar** e **Rossal**. Como poderiam nove homens defender todas as rotas que conduziam a Jerusalém, bem como todos os peregrinos que por elas viajavam? A não ser que existisse, além dos nove cavaleiros fundadores, uma considerável força templária se formando nos idos de 1111, até 1118? Mas se existiam mais cavaleiros, por que isso foi mantido oculto, não sendo registrado o fato nem pelo próprio historiador do rei de Jerusalém? Sem dúvida alguma, algo de estranho aconteceu nesses sete anos de silêncio e mistério.

A Terra Santa sempre foi um lugar muito especial. Além de abrigar significativos sítios e lugares sagrados das três maiores religiões do mundo (Judaísmo, Islamismo e Cristianismo), Jerusalém ocultava, em seus subterrâneos, antiquíssimos e poderosos segredos. Quando do advento da 1ª Cruzada, em 1096, e levando em conta a gentalha que aderiu a mesma, promovendo os primei-



ros cruzados mortes, saques e pilhagens por onde passaram até chegar ao seu destino, ficou evidente o fato de que os gloriosos tesouros ocultos de Jerusalém estavam correndo o grande risco de cair em mãos erradas.

Numa noite sombria, em solo francês, cuja data se perdeu nas brumas do tempo, Hugues, Conde de Champagne, juntamente com seu vassalo Hugues de Payen, foram chamados às pressas para uma reunião às escondidas, bem longe dos olhos do Vaticano, com nobres europeus que depois se revelaram membros de uma Poderosa Ordem Secreta.

Os dois Hugues foram informados das inúmeras atrocidades que as tropas cruzadas estavam praticando na Terra Santa sob o mote de *"Deus o Quer"*, deixando horrorizados até os próprios muçulmanos, que viam os europeus como bestas selvagens e ignorantes. Foi lhes revelada uma incrível história, a respeito de um tesouro oculto que ficava abaixo das ruínas do Templo de Salomão e que, em hipótese alguma, deveria cair nas mãos da Igreja.

A ordem secreta, conhecida pelo nome de *Priorado do Sião*, estava convocando os dois francos cavaleiros a iniciarem uma verdadeira Cruzada Espiritual, rumo a Jerusalém Celeste e a preservação terrena daquilo que jamais poderia se perder: a **Gnose**. Era preciso formar uma Real Milícia de Cristo para moralizar e impor limites aos desenfreados primeiros cruzados, uma corja de bandidos e vilões da pior espécie. Estava se formando o embrião da Ordem do Templo.

Entendendo a urgência da convocação, o conde de Champagne e Hugues de Payen chamaram mais um franco cavaleiro, Godfroi de Saint-Omer, ao qual se uniram também André de Montbard, Archambaud de Saint Aignam, Nivard de Montdidier, Gondenar e Rossal, sendo estes quatro Cavaleiros membros do Priorado do Sião.

Chegando na Terra Santa, esses nove cavaleiros jamais foram incomodados pelo rei Baudouin I, irmão mais novo de Godfroi de Bouillon, falecido em 1.100 e fundador do Priorado do Sião. Assim, iniciaram uma séria de escavações visando encontrar uma entrada para os subterrâneos do Templo de Salomão, obtendo sucesso em seu intento e retirando de lá os seguintes tesouros:

- A Arca da Aliança.
- Uma série de manuscritos e pergaminhos contendo as árvores genealógicas das famílias dos Sacerdotes do Templo de Salomão, inclusive da família do próprio Cristo.
- Segredos arquitetônicos, baseados em geometria sagrada, que num futuro distante seriam herdados pelas guildas medievais de pedreiros livres, quando da perseguição aos Templários pela Igreja e pelo Estado Francês(1307/1314).
- Segredos kabbalísticos, alquímicos e teúrgicos, que fariam com que os cavaleiros do templo recebessem o apelido de "bruxos" devido aos incríveis poderes que os membros do círculo mais interno da ordem começaram a demonstrar.

No ano de 1118d.C., Hugues de Payen, juntamente com seus oito companheiros, subiu o Monte Mória, na Terra Santa, objetivando perpetuar um ritual secreto. Quando desceu, algumas horas depois, partiu imediatamente para o palácio do rei de Jerusalém, onde foi recebido pelo mesmo e pelo patriarca da Terra Santa com glórias e honras, que jamais haviam sido dispensadas a qualquer outro nobre ou ordem monástica, até então. Por ai, podemos analisar o prestígio e a forte influência que os Templários tinham na época das Cruzadas.

Três tipos de túnicas nas cores preta, marrom e branca, estavam à disposição dos que ingressavam na Ordem do Templo, sendo as túnicas brancas, com as famosas cruzes vermelhas de quatro braços iguais (adotadas a partir de 1146), destinadas à elite templária, um círculo íntimo de cavaleiros, estes sim responsáveis pela guarda e proteção dos segredos maiores da ordem.

Objetivos esotéricos e missões secretas a parte, os Templários eram excelentes guerreiros, temidos até mesmo pelos muçulmanos, que os comparavam a leões. Os Templários tinham a fama de lutar até a morte, nunca se render e apenas deixar o campo de batalha quando o número de adversários os excedesse em mais de três contra um.

De 1118 em diante, os Templários tiveram um crescimento extraordinário atraindo muitos filhos de nobres e até mesmo reis, que almejavam adentrar para a Ordem do Templo, tal era sua pureza de ideal, sua força militar organizada e altamente letal e sua predisposição para se tornar um organismo multinacional empenhado na defesa do conceito cristão de uma Nova Ordem Mundial. Ao entrar para a ordem, os nobres se submetiam a regras extremamente rígidas, compostas pelo próprio **Bernardo de Clairvaux**, principal porta-voz da cristandade e ferrenho defensor dos Templários. Tendo sido aceitos para integrar o Templo, os nobres faziam vultuosas doações em ouro, chegando a doar até mesmo grandes propriedades de terra, as quais os Templários tratavam de tornar rapidamente produtivas e rentáveis, revertendo os lucros para as campanhas cruzadas e para os povos que viviam sob a sua administração.

Na Europa, tornaram-se os primeiros banqueiros, administrando as riquezas de reinos inteiros e criando um sistema econômico que incluía a utilização de uma espécie de talão cheques e de um primeiro modelo do que viria a ser depois o moderno cartão de crédito. Devido às frenéticas movimentações financeiras, aliadas a produtividade e expansão cada vez maior de suas propriedades, os Pobres Cavaleiros de Cristo, se tornaram extremamente ricos, poderosos e influentes, com alguns membros da Ordem sendo chamados para intervir como consultores em questões de Política Internacional.

Em 1187, um desastre se abateu sobre a Ordem do Templo, fazendo com que a mesma se desligasse do Priorado do Sião. Por inaptidão, impetuosidade e excessos cometidos no comando dos Templários na Terra Santa, o então Grão-Mestre da Ordem, **Gérard de Ridefort**, perdeu Jerusalém para os sarracenos. O Priorado acusou o Templo de trair seus primeiros ideais e mesmo tendo sido afastado Gérard de Ridefort, o Grão Mestre Maldito, as relações entre as Ordens se azedaram.

No ano de 1188, um episódio que ficaria conhecido como o "Corte do Olmo", marcaria o fim da relação entre os Templários e os membros do Priorado do Sião, que haviam até mesmo dividido o mesmo Grão-Mestre até então. Os Templários estavam livres para seguir seus objetivos e o Priorado do Sião acabou desaparecendo nas brumas do tempo, sem no entanto deixar de exercer uma forte influência no cenário mundial até os dias atuais.

Avançando no tempo, os Templários desafiaram publicamente o Papa Inocêncio III quando o mesmo, em 1208, teve a "brilhante" idéia de atacar o sul da França objetivando exterminar os cátaros. Além de não aderir à Cruzada Albigense, o Grão-Mestre do Templo da época, **Armand de Périgord** (regeu o Templo de 1233 a 1244) sabendo da situação desesperadora e da heróica resistência cátara,

no topo da montanha de Montségur, enviou um pequeno grupo de Templários bem treinados que conseguiram enganar as tropas do Vaticano, subindo até Montségur, com o intento de salvar o que fosse possível. A maioria dos Templários era oriunda do sul da França e portanto, muitos tinham origem cátara.

Com a perseguição aos cátaros, a Igreja conseguiu adquirir um formidável inimigo na figura da Ordem do Templo. Os Cavaleiros Templários estavam dando suas vidas em nome dos valores cristãos na Terra Santa e o Vaticano mandava atacar, destruir e matar suas famílias no sul da França. Dá para imaginar como ficou a relação entre o Papa e os monges guerreiros depois dessa, não é mesmo?

O poder atrai proeminência e admiração, mas também inveja, temor, ganância e cobiça. Foi justamente isso que a Ordem do Templo conseguiu atrair sobre si devido às suas imensas riquezas, posses e influência.

Nos idos de 1307, o Rei **Felipe IV**, conhecido como Felipe, o Belo, manipulando descaradamente o Papa Clemente V, que lhe devia a tiara (uma vez que só havia conseguido chegar ao papado, devido ao assassinato de seus dois antecessores, promovido por Felipe), exigiu que o Pontífice extinguisse a Ordem do Templo.

Felipe IV, da França, temia que os Templários armassem um golpe de estado para lhe tirar do poder devido às suas inúmeras falcatruas a frente do trono francês e ao seu alto grau de impopularidade perante o povo.

O rei havia chegado ao cúmulo de fraudar a própria moeda da França com o objetivo de manter suas festas extremamente onerosas, enquanto o povo passava fome e era obrigado a viver numa condição miserável, beirando a mendicância. Por várias vezes, os Templários haviam assumido as responsabilidades do trono e suprido o povo em suas necessidades, o que lhes rendia uma gratidão sem limites por parte das pessoas mais humildes.

Felipe, o Belo, os invejava. Invejava sua alta popularidade, seus infinitos recursos financeiros e os odiava por terem recusado a entrada de um de seus filhos na Ordem, sendo barrado, pouco tempo depois, o próprio Felipe, por falta de moral e decência para pertencer aos quadros do Templo.

Tramando o fim da Ordem junto a um Papa conivente, fraco e altamente manipulável, Felipe IV reuniu uma força militar em segredo formada por mercenários, soldados da coroa e os malditos Cavaleiros Teutônicos, lançando a mesma sobre a sede mundial do Templo, em Paris, no dia 13, de outubro, de 1307. Curiosamente, uma *sexta feira 13*.

O 22° e último Grão Mestre do Templo do 1° Ciclo da Ordem (que durou de 1111 à 1314), **Jacques de Molay**, foi capturado e mantido setes anos no cárcere antes de ser queimado vivo (18 de março de 1314) junto ao Preceptor da Normandia, **Geoffroi de Charnay**, na ilha de Senna, diante dos olhares de Felipe IV e do Papa Clemente V (ambos mortos menos de um ano depois, fulminados por uma terrível maldição proferida por De Molay antes que as chamas lhe envolvessem o corpo).

O intento do rei francês em extinguir a Ordem do Templo, para se apossar de suas riquezas, dividindo-as com a Igreja, não obteve sucesso nem mesmo na França, onde todos os tesouros materiais desapareceram pouco antes de Jaques de Molay ser preso. O Grão Mestre do Templo, prevendo a tragédia que se abateria sobre sua Ordem, deu comandos para que dezoito galeras Templárias partissem do porto de La Rochele no meio da noite, levando todos os tesouros, documentos e rituais secretos da Ordem. Segundo a Tradição, essas galeras teriam ido para a Escócia, onde os Templários fugitivos foram recebidos atenciosamente pelo Rei **Robert de Bruce**, lutando ao lado do mesmo pela liberdade do país.

Além da Escócia, Portugal, Espanha, Inglaterra, Alemanha e, por incrível que pareça, o sul da França, se tornaram territórios seguros para a continuidade da Ordem do Templo, uma vez que seus governantes e nobres deram as costas para o Papa Clemente V no tocante a seguir seu decreto pela extinção da Ordem. Esse nobre ato, garantiu com que a Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão chegasse até os dias atuais, devendo se sentir homenageados por este livro os Maçons do Rito Escocês Antigo e Aceito, os Membros da Ordem De Molay e os Templários da atualidade, independente da Ordem, ou do Rito a que estejam afiliados, em nome e para a glória do Divino Reparador de Mundos e de Homens, o Venerável Mestre Jesus, o Cristo.

Teutônicos: Os Sombrios.

8.*Depois o Diabo o levou a um monte muito alto e mostrou-lhe todos os reinos do mundo e o seu esplendor. **9.****E lhe disse: "Tudo isto te darei, se te prostrares e me adorares".*

10.*Jesus lhe disse: "Retira-te, Satanás! Pois está escrito: 'Adore o Senhor, o seu Deus, e só a ele preste culto' ".*

Mateus 4.8,10.

É propício começarmos nossa narrativa sobre os Teutônicos falando sobre Satã tentando corromper Cristo.

Todas as ordens cavaleirescas medievais que abordamos até agora nunca se desviaram de seu caminho e de seus nobres objetivos baseados em honra, lealdade, disciplina, pureza e fé.

Os Cavaleiros do Santo Sepulcro defenderam até o fim o Túmulo de Cristo e o rei de Jerusalém, aceitando de bom grado a lâmina ou a ponta da flecha sarracena em seus corpos, não permitindo com que nada atingisse seu soberano. Centenas de Hospitalários deram suas vidas pelos doentes e enfermos, levando gloriosamente sua Cruzada pessoal pela defesa dos valores cristãos muito além da época das Cruzadas. Finalmente, dezenas de Templários resistiram bravamente as infames tentativas de suborno por parte da Igreja e do Estado, quando os instrumentos de torturas lhes quebravam os ossos e as chamas da fogueira os devoravam selvagemente de 1307 até 1314, conseguindo com seu sacrifício, impedir com que seus segredos caíssem nas mãos da escória da humanidade. Já os Teutônicos...

Em 1122, nobres burgueses de Bremen e Lübeck, Alemanha, fundaram na Terra Santa a *Ordem de Nossa Senhora dos Teutões*, com sede em Jerusalém. Como os Teutônicos não estavam obtendo muito sucesso nas batalhas pediram, através de seu primeiro Mestre, **Heinrich Von Walpot**, uma espécie de apadrinhamento junto aos Templários que, além de concederem o mesmo, ensinaram lhe muitas técnicas de combate, conseguindo até mesmo que Roma os reconhecesse como uma ordem militar religiosa.

A partir do reconhecimento da ordem por Roma, os Teutônicos passaram a usar túnicas brancas, ostentando no peito uma enorme cruz negra cuja cor, de certa forma, iria refletir no futuro a natureza de suas almas.

Tendo permanecido até o ano de 1225 em Jerusalém, onde começaram a causar espanto entre os cruzados devido a seus hábitos extremamente impiedosos e sanguinários. Em 1230, foram convocados pelo Vaticano para uma Cruzada, cujo objetivo era converter os prussianos, povo de origem eslavo-lituana. O horror que promoveriam na Europa estava muito além de tudo o que já tinham feito, merecendo o repúdio dos Cavaleiros do Santo Sepulcro, dos Hospitalários e dos Templários, a quem deram as costas, passando a servir unicamente a Igreja.

A cada vitória obtida na Prússia, os Teutônicos escravizavam os vencidos e os obrigavam a construir pesadas fortalezas, matando depois todos os escravos, que muitas vezes incluíam mulheres e crianças. Graças a essas fortalezas, os Teutônicos resistiram as revoltas prussianas de 1251 e 1273, exterminando impiedosamente os revoltosos à traição: após um suposto banquete para negociações de paz, os Teutônicos trancaram as portas do castelo e eliminaram os líderes prussianos da rebelião ali mesmo.

Polônia, Lituânia e Transilvânia sentiram o peso da espada Teutônica em memoráveis banhos de sangue capazes de deixar admirado o próprio **Vlad**, o Empalador, que ficaria imortalizado como Drácula, através do escritor Bram Stoker.

As regiões conquistadas pelos Teutônicos eram tidas como selvagens, possuidoras de um rico folclore repleto de lobisomens, vampiros, assombrações e demônios das mais variadas espécies.

Parece que os Teutônicos teriam gostado dos amaldiçoados moradores locais e há quem diga que os Cavaleiros da Cruz Negra costumavam ascender uma vela para Deus e várias outras para seres extremamente malignos, trevosos e sanguinários em troca de poder e glória.

Mito ou não, o fato é que os Teutônicos afirmaram definitivamente sua independência em 1234, passando da condição de uma obscura ordem monástica, nascida à sombra dos Templários, à senhores feudais de um principado independente – o *Ordenstaat*, ou *Ordensland*, que abrangia quase que a totalidade do leste dos Balcãs. Nesse principado, que se estendeu da Prússia até o golfo da Finlândia, os Cavaleiros Teutônicos gozavam de uma soberania incontestada longe do alcance do controle eclesiástico e secular.

Extremamente poderosos, eram freqüentemente chamados, em segredo, para alguma operação suja do Vaticano. Quando a Igreja queria converter um determinado território, costumava enviar primeiro seus padres e clérigos. Se o processo de conversão encontrasse resistência eram enviadas tropas Teutônicas, com o objetivo de eliminar os "hereges e pagãos", algo que eles faziam muito bem, matando todos os homens de uma aldeia, ou vilarejo, e depois enterrando vivas as mulheres e crianças em grandes valas de terra.

Qualquer semelhança com o nazismo não é mera coincidência e, a propósito: a cruz de ferro dos nazistas, uma das maiores medalhas de condecorações deste regime nojento, era a mesma que os Teutônicos ostentavam em suas túnicas brancas. Interessante, não é mesmo?

O ápice da ousadia dos Teutônicos se deu, quando os mesmos resolveram atacar uma fortaleza templária na qual os Cavaleiros do Templo guardavam a Arca da Aliança, trazida pelos mesmos da Terra Santa nos idos de 1114. Ninguém sabe se o que motivou esse ataque foi a insanidade dos próprios Teutônicos ou se os mesmos agiram a mando da Igreja, que nunca suportou o fato dos Templários serem, até os dias de hoje, os reais guardiões das maiores relíquias sagradas de todos os tempos.

Independente do motivo, o ataque foi um desastre tanto para os Teutônicos quanto para os Templários.

Segundo a tradição, a batalha travada entre as duas ordens foi uma das mais sanguinárias de toda a história da cavalaria, perdendo-se em meio a mesma, a Arca da Aliança. Tendo durado apenas uma noite, o ataque dos Teutônicos e a brava resistência dos Templários assustou fortemente os moradores dos arredores da fortificação, que narraram às tropas templárias que vieram em auxílio no dia seguinte uma amedrontadora história sobre anjos e demônios se estraçalhando acima da fortaleza noite adentro. Não tendo acreditado muito nas narrativas dos camponeses, o comandante Templário seguiu adiante com suas tropas ou, pelo menos, pensou que poderia seguir. Chegando próximo à fortaleza os cavalos começaram a empinar, querendo retornar freneticamente, lançando muitos Templários ao chão. Espantados com a reação de seus cavalos, uma vez que os Cavaleiros do Templo eram peritos em equitação, deixaram os animais se afastarem e, sacando suas armas, avançaram decididamente em direção a ponte levadiça, não conseguindo dar mais do que poucos passos, transpostos, à mesma.

Uma cena digna do Apocalipse aguardava os Templários no interior da fortaleza: dezenas de corpos de Cavaleiros do Templo e Teutônicos, se espalhavam por todo o pátio de entrada, ganhando as escadarias, pendendo das janelas e das almeias. O que causou horror foi a maneira como muitos desses corpos se encontravam. Alguns estavam crucificados de ponta cabeça, pregados às portas e portões da fortaleza. De outros haviam sido arrancados os olhos. Muitos, estavam incrivelmente virados do avesso, com os orgãos internos expostos, ossos retorcidos, formando grotescas esculturas. Alguma coisa muito séria havia acontecido ali. Algo muito além da compreensão humana.

Quando trouxeram a Arca da Aliança para a Europa, os Templários foram severamente advertidos sobre como lidar com a mesma. Eram precisos cuidados vinte e quatro horas por dia, que envolviam complexos rituais e uma vigília constante. O inconseqüente ataque dos Teutônicos havia despertado algum tipo de ira divina, que não poupou nem mesmo os Templários defensores da Arca.

Concluindo a sombria história dos Cavaleiros Teutônicos, os mesmos acabariam por trair a própria Igreja Católica, apoiando **Martinho Lutero** em 1522. Este apoio de forma alguma indica que os Teutônicos cessaram de lidar com forças estranhas em busca de poder e proeminência.

Criação de Personagem

Este livro inclui seis fichas prontas de personagem, mas os jogadores podem se sentir à vontade para criar novos heróis para suas campanhas, de modo a personalizar suas aventuras.

Para criar um novo Personagem, basta seguir estes passos simples e, em poucos minutos, um herói novinho surgirá para defender Nova Arcádia das forças do mal.

Etapas

1) Distribua os pontos de atributo.
2) Escolha o grupo (cavaleiros ou sarracenos) e a classe.
3) Escolha as perícias extras.
4) Escolha equipamentos e armas.

Escala de Atributos, Perícias e Habilidades

A escala abaixo é utilizada para comparar os personagens e seus atributos na rolagem de dados.

Todos os testes são feitos utilizando-se 2d6, que são rolados, somados ao bônus do atributo ou perícia e comparados com a dificuldade para verificar se a ação foi realizada.

Atributo	Bônus
Muito Fraco	-1
Fraco	0
Normal	+1
Bom	+2
Ótimo	+3
Incrível	+4
Superior	+5
Heróico	+6
Lendário	+7

1. Atributos

Existem 8 atributos no jogo que definem o que o seu Personagem pode ou não fazer durante a aventura:

FORÇA (FR): a Força indica qual o bônus de dano que o seu Personagem causa quando acerta um golpe com a arma que estiver usando. Também é utilizada para testes de força bruta (arrombar portas, quebrar objetos...), para carregar peso ou a distância máxima para arremessar objetos.

CONSTITUIÇÃO (CON): determina o vigor do Personagem. Cada ponto de Constituição vale dois Pontos de Vida extras para o herói em sua criação. Também é utilizada para fazer Testes de Resistência que envolvam venenos e ameaças similares.

DESTREZA (DEX): indica o bônus de ataque desarmado ou o teste feito para arremessar objetos (pedras, frascos...). Quanto mais destro, maior a habilidade de combate do herói.

AGILIDADE (AGI): indica o bônus para calcular a defesa do personagem. Também é utilizada em Testes de Resistência que envolvam escorregar, cair, desequilibrar, etc.

INTELIGÊNCIA (INT): indica quantas magias a mais o mago ou clérigo pode fazer por dia. Também indica o quão bem o personagem consegue falar idiomas além de sua língua nativa (a maioria dos cátaros, templários e cruzados fala Francês, mas também pode-se falar inglês, alemão, grego ou latim).

FORÇA DE VONTADE (WILL): serve para realizar qualquer tipo de Teste de Resistência contra **todas** as magias, rituais ou efeitos mágicos de objetos ou artefatos.

PERCEPÇÃO (PER): serve para fazer testes para encontrar objetos perdidos ou escondidos, detectar armadilhas, perceber inimigos ou passagens secretas.

CARISMA (CAR): determina a sorte do personagem. O Carisma indica quantas vezes por sessão de jogo o jogador pode rolar novamente os dados de um teste realizado. O bônus de Carisma também é utilizado em testes para conseguir descontos em negociações ou compras de equipamentos.

1.1 Distribuindo Atributos

Cada Personagem começa com todos os atributos em **Fraco** e o jogador possui 10 pontos para distribuir como quiser entre eles. Cada ponto investido aumenta o nível de um atributo para a categoria superior (**Normal**, **Bom**, **Ótimo**...) sendo que nenhum atributo pode ser melhor do que **Ótimo** nesta etapa da construção de Personagens (personagens iniciantes).

*Bernard, irmão mais velho de Pierre, possui 10 pontos para distribuir entre seus atributos. Ele começa o jogo com todos os atributos em **Fraco** (bônus igual a zero). Ele quer um Personagem que seja forte e ao mesmo tempo inteligente, para liderar as tropas. Seus pontos acabam ficando assim:*

Atributo	*Nível*	*Bônus*
Força	*Bom*	*+2*
Constituição	*Bom*	*+2*
Destreza	*Fraco*	*-*
Agilidade	*Normal*	*+1*
Inteligência	*Bom*	*+2*
Força de Vontade	*Normal*	*+1*
Percepção	*Normal*	*+1*
Carisma	*Normal*	*+1*
Total		*10*

1.2 Sexo

O Personagem pode ser do sexo masculino ou feminino. Isso não afetará seus atributos dentro do jogo. Se você preferir, pode sortear o sexo do seu Personagem na tabela abaixo, rolando 2d6.

Valor	Sexo
par	Feminino
impar	Masculino

Classes

Existem 11 classes que o jogador pode escolher em ***RPGQuest*** *volume 3*. Cada classe dará ao personagem perícias e habilidades específicas que lhe serão muito úteis durante as aventuras em grupo. A primeira coisa que é preciso decidir é a qual dos lados os personagens pertencerão: cavaleiros ou sarracenos (deixamos a Inquisição apenas para o papel de vilã, ok?)

Os jogadores podem escolher a classe que querem jogar ou então sortear nas tabelas abaixo, utilizando 2d6:

Resultado	Grupo
2, 3	Cátaro
4, 5	Cavaleiro Templário
6	Cavaleiro do Priorado do Sião
7	Cavaleiro Hospitalário
8	Protetor do Santo Sepulcro
9, 10	Cavaleiro Teutônico
11, 12	Nobre de Foix

Resultado	Grupo
2, 3, 4	Mago Sarraceno
5, 6, 7, 8, 9	Sarraceno
10, 11, 12	Hassassin

Resultado	Grupo
2, 3, 4, 5, 6, 7	Inquisidor
8, 9, 10, 11, 12	Cultista

Cátaro

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura, Decifrar, Herbalismo, Idiomas, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: bastão em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: *Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta, Cura Pelas Mãos* ou *Exorcismo*. Escolha três delas em nível **Normal**.

Cavaleiro Templário

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Rastreio, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Abençoar, Água Benta, Cura Pelas Mãos* ou *Perícia Adicional*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Cavaleiro do Priorado do Sião

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Rastreio, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Afastar Mortos-Vivos, Inimigo Predileto,* ou *Pontos de Vida*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Cavaleiro Hospitalário

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura, Decifrar, Montaria, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Abençoar, Afastar Mortos Vivos, Água Benta* ou *Curas Pelas Mãos*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

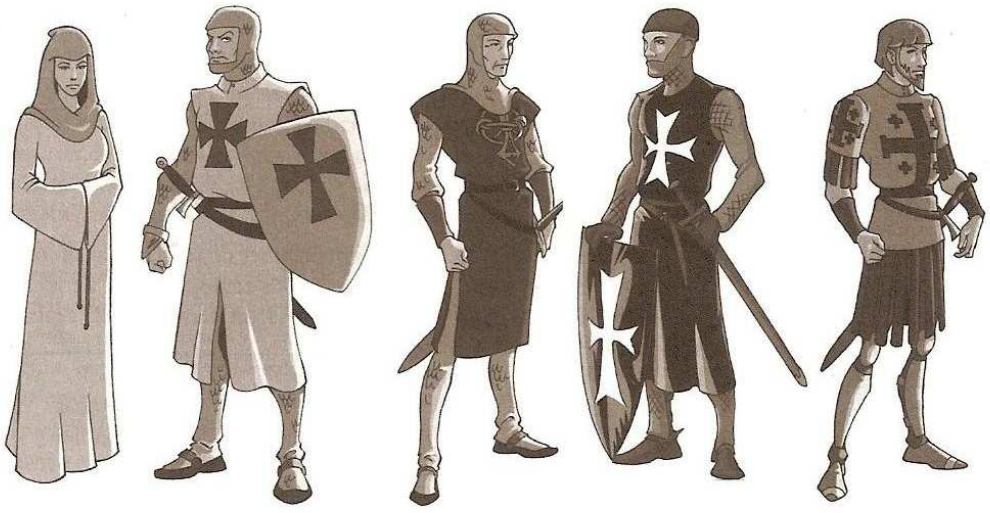
Protetor do Santo Sepulcro

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Rastreio, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Exorcismo, Inimigo Predileto* ou *Pontos de Vida*. Escolha uma delas em nível **Normal**.



Cavaleiro Teutônico

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar, Montaria, Rastreio, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Controlar Mortos-Vivos, Inimigo Predileto* ou *Pontos de Vida*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Nobre de Foix

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura, Decifrar, Idiomas, Profissão, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha uma arma em nível **Bom** e uma arma em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: *Ataque Furtivo, Curas Pelas Mãos* ou *Esquiva Sobrenatural*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Inquisidor

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura, Decifrar, Idiomas, Religião (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha duas armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta* ou *Exorcismo*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

O Inquisidor começa o jogo com 3 Pontos de Focus para gastar nos Caminhos que desejar e 2 Pontos de Magia (mais bônus de INT).

Cultista

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia, Decifrar, Idiomas, Sobrevivência (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha uma arma em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: Conjurar x1 [Imp x 1d3].

O Cultista começa o jogo com 4 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 3 Pontos de Magia (mais bônus de INT).

Mago Sarraceno

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia, Cura, Decifrar, Furtividade, Idioma (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha uma arma em nível **Normal**.

Habilidades Especiais: O Mago Sarraceno começa o jogo com 4 Pontos de Focus, para gastar nos Caminhos que desejar e 3 Pontos de Magia (mais bônus de INT).

Além disso, pode sortear ainda 3 Rituais do 1º Círculo, que deverão estar escritos no seu grimório. O Mago Sarraceno pode conjurar até 2 Rituais do 1º Círculo por dia.

Sarraceno

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar, Religião (todas em nível **Normal**), Montaria, Rastreio, Sobrevivência (todas em nível **Bom**).

Armas: escolha três armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Esquiva Sobrenatural, Fúria Bárbara, Movimento Rápido* ou *Pontos de Vida*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Hassassin

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacia, Armadilhas, Disfarces, Escalar, Falsificação, Fechaduras, Furtar, Furtividade (escolha duas em nível **Bom** e as demais em nível **Normal**).

Armas: escolha duas armas em nível **Bom**.

Habilidades Especiais: *Ataque Furtivo, Esquiva Sobrenatural* ou *Movimento Rápido*. Escolha uma delas em nível **Normal**.

Habilidades Especiais

Os personagens começam as aventuras com as habilidades especiais no nível **Zero** (equivalente a Fraco). Conforme forem se aventurando e recebendo Experiência, podem gastar estes pontos e aumentar estas habilidades, de acordo com as descrições abaixo.

ABENÇOAR
(Cátaro, Cavaleiro Templário, Cavaleiro Hospitalário, Inquisidor)

Uma vez por dia, o herói pode abençoar até 1 personagem por nível de habilidade, pela duração de uma batalha (até o último monstro cair ou ser derrotado). Cada personagem abençoado recebe um bônus de +1 (não cumulativo) em sua Defesa pela duração do combate.

AFASTAR MORTOS-VIVOS
(Cátaro, Cavaleiro Hospitalário, Cavaleiro do Priorado do Sião, Inquisidor)

Até 1d6 mortos-vivos que estejam a até 6 casas de distância do personagem são afetados por este poder. O herói faz o teste de *Religião* contra a Defesa de cada um dos mortos-vivos que tentar *Afastar* individualmente. Caso seja um sucesso, a criatura recebe 1d3 pontos de dano para cada nível desta habilidade (1d3 para **Normal**, 2d3 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo** e assim por diante). O herói pode tentar *Afastar* apenas uma vez por grupo de mortos-vivos.

ÁGUA BENTA
(Cátaro, Cavaleiro Templário, Protetor do Santo Sepulcrom, Cavaleiro Hospitalário, Inquisidor)

Com essa habilidade, o clérigo pode encantar um frasco de água, transformando-a em água benta. Este frasco pode ser arremessado contra um morto-vivo e, se acertar, causa 1d6 pontos de dano nele. O clérigo pode encantar frascos de água benta para carregar consigo, mas este benefício só funciona para no máximo 3 frascos + 1 frasco para cada nível de habilidade (4 frascos para **Normal**, 5 para **Bom**, 6 para **Ótimo** e assim por diante).

ATAQUE FURTIVO
(Nobre de Foix, Hassassin)

Se o personagem estiver localizado na casa posterior de um oponente (costas), ele poderá fazer um ataque furtivo e adicionar +1d3 pontos de dano para cada nível de Habilidade (+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo** e assim por diante).

CONTROLAR MORTOS-VIVOS
(Cavaleiro Teutônico)

Até 1d3 mortos-vivos que estejam a até 6 casas de distância do personagem são afetadas por este poder. O herói faz o teste de *Religião* contra a Defesa de cada um dos mortos-vivos que tentar *Controlar* individualmente. Caso seja um sucesso, a criatura passa a combater ao lado do herói. O herói pode tentar *Controlar* apenas uma vez por grupo de mortos-vivos por nível de habilidade (1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom** e assim por diante).

CURA PELAS MÃOS
(Cátaro, Cavaleiro Templário, Cavaleiro Hospitalário, Nobre de Foix)

O herói pode acionar este poder uma vez por dia para cada nível nessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante). Colocando as mãos sobre um companheiro caído, ele pode curar 1d3 Pontos de Vida.

ESQUIVA SOBRENATURAL
(Nobre de Foix, Sarraceno, Hassassin)

O herói pode, uma vez por dia para cada nível dessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante), ignorar a penalidade por ataque pelas costas ou por ataque surpresa. Também tem o direito a um teste de AGI para escapar de magias que normalmente seriam consideradas ataque surpresa.

EXORCISMO
(Cátaro, Protetor do Santo Sepulcro, Inquisidor)

Até 1d6 demônios que estejam a até 6 casas de distância do personagem são afetadas por este poder. O herói faz o teste de *Religião* contra a Defesa de cada um dos demônios que tentar *Exorcizar* individualmente. Caso seja um sucesso, a criatura recebe 1d3 pontos de dano para cada nível desta habilidade. O herói pode tentar *Exorcizar* apenas uma vez por grupo de demônios.

FÚRIA BÁRBARA
(Sarraceno)

O herói pode acionar este poder uma vez por dia para cada nível nessa habilidade (1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, e assim por diante). Durante um combate, ele recebe +1 em todas as jogadas de ataque e +4 Pontos de Vida, mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado, nem utilizar-se de nenhuma perícia, equipamento ou item mágico que exija concentração.

INIMIGO PREDILETO
(Cavaleiro Teutônico, Cavaleiro do Priorado do Sião, Protetor do Santo Sepulcro)

Escolha um tipo de animal diferente por nível de habilidade (tritões, hárpias, esqueletos, etc... cada criatura do capítulo Monstros é considerado uma raça diferente). O herói recebe +1 em todas as jogadas de ataque contra o tipo específico de inimigo.

MOVIMENTO RÁPIDO
(Nobre de Foix, Sarraceno, Hassassin)

O herói pode movimentar-se uma casa a mais por rodada, por nível nessa habilidade (+1 para **Normal**, +2 para **Bom** e assim por diante) adicional ao seu deslocamento básico (sem receber penalidade para ataques).

PONTOS DE VIDA
(Cavaleiro Templário, Caveleiro Teutônico, Cavaleiro do Priorado do Sião, Sarraceno)

O herói recebe um ponto de vida adicional para cada nível nessa habilidade (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante).

Perícias

Após escolhida a classe, o jogador ainda possui dois pontos de perícia para acrescentar em quaisquer perícias que desejar ou comprar perícias novas. Um Personagem começa com TODAS as perícias "**Sem Nível**". Se o herói não possuir pelo menos um nível em uma perícia, ele não pode fazer nenhum teste referente a esta perícia.

Cada ponto investido em uma perícia aumenta o nível dela para a categoria superior (**Sem Nível, Normal, Bom, Ótimo...**). Um personagem recém-criado não pode ter nenhuma perícia melhor do que **Ótimo**, mas elas podem ser aumentadas posteriormente com o uso de Pontos de Experiência.

Lista de Perícias

ACROBACIAS: o Personagem é capaz de realizar complexas acrobacias como andar sobre cordas, saltar mais longe, dar saltos mortais, rodopios e outras acrobacias.

ALQUIMIA/ HERBALISMO: o herói é capaz de preparar pequenas poções com ervas e ingredientes secretos. Poções de sono, veneno, cura e outras são possíveis, com a autorização do Mestre. Também pode preparar elixires de antídotos contra venenos ou doenças mágicas. O personagem pode carregar consigo um máximo de poções igual a 3+o seu bônus de habilidade.

ARMADILHAS: perícia utilizada para desarmar armadilhas. O herói testa a sua perícia contra a dificuldade da armadilha. Falha pode significar que a armadilha foi disparada acidentalmente.

ARCO-E-FLECHA, BESTA, FUNDA, ZARABATANA: perícia necessária para se atirar com armas de distância. O teste é feito contra a Defesa ou 7+bônus de AGI do alvo.

CURA: também conhecida como **primeiros socorros.** Com esta perícia, o herói pode socorrer um colega ferido e, se passar no Teste contra dificuldade 8, restituir-lhe 1d2 Pontos de Vida. O teste pode ser feito apenas uma vez por pessoa por batalha e, se falhar, não pode ser testado novamente contra os ferimentos que já existam.

DECIFRAR: a arte de decifrar enigmas, charadas, códigos secretos e outras formas de escrita.

DISFARCES: perícia usada quando o Personagem pretende se disfarçar de outra pessoa. A dificuldade começa com 8 e varia de acordo com a diferença entre o peso, altura, sexo e raça do alvo e do herói (aplicar uma dificuldade de +1 para cada diferença).

ESCALAR: perícia usada para escalar paredes de castelos, penhascos, encostas e paredões. Se o personagem não estiver utilizando equipamentos adequados, terá uma penalidade de -1. O teste padrão é feito contra dificuldade 8.

ESCUDO: aumenta a defesa do personagem em um ponto para cada 2 bônus da perícia (até um máximo de +2 em defesa), desde que o personagem esteja utilizando um escudo para se defender.

FALSIFICAÇÃO: perícia usada para falsificar documentos, obras de arte, pinturas e outros objetos. Também é utilizada para detectar se uma pintura, assinatura ou documento é verdadeiro.

FECHADURAS: esta perícia é utilizada quando o personagem tenta abrir portas, cadeados e trancas que estejam fechados. O Personagem precisa de um *kit* de instrumentos para abrir fechaduras, ou terá uma penalidade de -1 no teste.

FURTAR: também conhecida como "bater carteiras". A perícia é utilizada quando o herói precisa pegar algo sem chamar a atenção ou colocar algo nos bolsos de alguém (ou veneno em uma bebida, por exemplo). O teste é feito contra a 7+ bônus de PER da vítima.

FURTIVIDADE: a arte de caminhar em silêncio. Um herói que esteja furtivo e se aproxime pelas costas de um oponente recebe um bônus de +1 em sua primeira jogada de ataque se ele não perceber a presença do personagem.

HERÁLDICA: o conhecimento sobre brasões e selos da nobreza é estudado com esta perícia.

IDIOMAS: como o próprio nome diz, permite ao herói falar mais de uma língua. Cada nível nessa perícia dá ao personagem o conhecimento de um novo idioma. As línguas possíveis são: francês, inglês, alemão, italiano, espanhol e português.

MEDITAÇÃO: aumenta a capacidade do Personagem em recuperar Pontos de Magia em um ponto para cada duas graduações (+1 para **Normal** e **Bom**, +2 para **Ótimo** e **Incrível**, +3 para **Superior**), até um máximo de +3.

MONTARIA: perícia utilizada para montar qualquer tipo de criatura, desde cavalos, camelos ou jumentos até grifos e dragões.

MÚSICA: O personagem é habilidoso com instrumentos musicais.

NATAÇÃO: como o nome diz, serve para nadar. Cada bônus de armadura que o personagem estiver usando aumenta a dificuldade do teste de natação em +2.

NAVEGAÇÃO: perícia utilizada para conduzir qualquer tipo de barco ou navio de grande porte.

PROFISSÂO: escolha uma profissão para o personagem, o que ele está fazendo quando não está se aventurando. Exemplos de profissão incluem artífice, pedreiro, marceneiro, camponês, criador de gado, guia, bibliotecário ou qualquer outra. O Personagem recebe por sua profissão 1gp por semana por nível acima de **Sem nível** quando estiver trabalhando (sem se aventurar). A profissão do personagem também pode ser útil durante a aventura.

RASTREIO: envolve técnicas de perseguição e métodos de seguir rastros deixados por inimigos, animais ou monstros.

RELIGIÃO: perícia utilizada para conhecer as doutrinas, dogmas, objetos sacros e rituais das igrejas e templos. É utilizado também para identificar magias lançadas por clérigos, criar água benta e em testes de expulsar ou exorcizar mortos-vivos.

SOBREVIVÊNCIA: a perícia que permite ao herói sobreviver em terras inóspitas como desertos, geleiras, florestas, pântanos e outras. Se o personagem passar no teste, ele conseguirá caçar animais e encontrar água e plantas para garantir a alimentação de 1+bônus de perícia pessoas por dia.

Armas e Armaduras

Cada personagem começa o jogo com 2d6x10 moedas de ouro (gp) e 2d6x10 moedas de prata (sp). Cada moeda de ouro vale 10 moedas de prata.

Armas

As armas são usadas pelos personagens para enfrentar os monstros e os perigos das masmorras. Podem variar desde uma simples adaga até poderosas lanças de cavalaria.

Nome	Preço	Dano	2 mãos	arremesso*
Combate Desarmado	-	1d2	-	-
Adaga/Faca/Foice	2gp	1d3	-	sim
Bastão/Cajado	5gp	1d3+1	sim	-
Chicote**	4gp	1d3	-	-
Clava/Tacape	5gp	1d3+1	-	-
Corrente**	12gp	1d3+2	-	-
Espada Curta/Gladius	10gp	1d3+1	-	sim
Espada Longa	15gp	1d6	-	-
Espada Bastarda	25gp	2d3	sim	-
Espada Montante	50gp	1d6+1	sim	-
Foice Longa	20gp	1d6	sim	-
Lança Leve/Tridente	9gp	1d3+1	-	sim
Lança Longa	15gp	1d6	sim	-
Lança Pesada	20gp	2d3	sim	-
Maça Leve/Porrete	5gp	1d3+1	-	-
Machadinha	3gp	1d3	-	sim
Machado de Arremesso	8gp	1d3+1	-	sim
Machado de Guerra	20gp	1d6	sim	-
Mangual Leve	15gp	1d6	-	-
Mangual Pesado	20gp	2d3	-	-
Manopla com Cravos	2gp	1d3	-	-
Martelo Leve	5gp	1d3+1	-	-
Martelo Pesado	15gp	1d6	-	-
Martelo de Guerra	25gp	2d3	sim	-
Rede***	20gp	-	-	sim

* armas podem ser arremessadas a até 3 + 2x FR casas.
** podem atacar um alvo a 1 casa de distância.
*** a rede dá uma penalidade de -2 para o alvo (para se livrar da rede, faça um teste de DEX vs. dificuldade 8). Se for arremessada contra um alvo voador, faz com que ele caia no chão.

Armas de Distância

Nome	Preço	Dano	Distância
Arco Curto	30gp	-	18m (12 casas)
Arco Composto	75gp	-	21m (14 casas)
Arco Longo	75gp	-	30m (20 casas)
Arco Longo Composto	100gp	-	33m (22 casas)
Besta	50gp	-	36m (24 casas)
Besta de mão	100gp	-	9m (6 casas)
- Flecha comum (20)	1gp	1d3	
- Flecha de metal (20)	2gp	1d3+1	
- Virote de Besta (10)	5gp	1d6	
Zarabatana / Funda	2gp	1d2	12m (8 casas)

Armaduras e Escudos

Estes equipamentos estão divididos em 4 tipos: escudos, armaduras leves, médias e pesadas. Cada armadura fornece um Índice de Proteção que varia de +1 a +3. Esse valor é subtraído de qualquer ataque que o personagem receba (mas mesmo assim o herói recebe pelo menos 1 ponto de dano a cada ataque bem sucedido dos monstros ou NPCs). O escudo aumenta a defesa.

Os **Escudos** aumentam a defesa (+1 para cada dois níveis na perícia *Escudos*, até um máximo de +2 em defesa) sem penalidade para o AGI mas, em compensação utilizam totalmente um dos braços do Personagem (ou seja, não pode carregar armas que exijam duas mãos para lutar) Pode ser combinado com as armaduras.

As **Armaduras Leves** (roupa de couro, couro batido ou camisão de cota de malha) fornecem um Índice de Proteção de +1 e uma penalidade em AGI de -1.

As **Armaduras Médias** (cota de malha, peitoral de aço, gibão de peles) fornece Índice de Proteção +2 e penalidade de AGI de -2.

As **Armaduras Pesadas** (malha completa e armadura de batalha) fornecem Índice de Proteção +3 e penalidade de AGI de -3. Também diminuem o deslocamento básico em 1 casa por rodada.

Nome	Comum	Ornamentado
Escudo	25gp	50-100gp
Armaduras Leves	50gp	75-150gp
Armaduras Médias	150gp	200-400gp
Armaduras Pesadas	1.000gp	1.500-2.000gp

Equipamentos

Além de armas e armaduras, os personagens precisam de alguns equipamentos que serão úteis:

Apito de prata	1gp
Algemas	25gp
Cantil	4sp
Corda (cada 6 casas)	1gp
Ervas e materiais mágicos (para 3 rituais)	3gp
Espelho (pequeno)	10gp
Grimório (com 20pgs)	15gp
Kit de escalada (*Escalar*)*	80gp
Kit de ladrão (*Disfarces, Fechaduras*)*	100gp
Kit de primeiros socorros (*Cura*)*	50gp
Kit de sobrevivência (*Sobrevivência*)*	100gp
Mochila	15sp
Pé de cabra	2gp
Poção de cura (1d3+1 pontos)	10gp
Ração de viagem (por dia)	5sp
Saco de dormir	8sp
Símbolo religioso (*Afastar Mortos-Vivos, Exorcismo*)*	50gp
Símbolo religioso (*Controlar Mortos-Vivos*)*	60gp
Tenda	10gp
Tocha	1gp

* Necessários para a realização adequada de certas perícias.

Testes e Combates

Durante uma partida de ***RPGQuest***, os heróis entrarão em combates físicos contra seus oponentes diversas vezes, pois a grande maioria dos tesouros e masmorras é protegida pelas forças do mal e do caos. Os monstros e criaturas não hesitarão em atacar nossos heróis e é preciso saber como se defender!

Informações Básicas

Rodada

A rodada consiste em aproximadamente dez segundos (durante um combate) a um minuto (em explorações) em tempo de jogo. É o tempo necessário para cada personagem realizar uma ação.

Pontos de Vida

É a "barra de energia" do Personagem. Indica quanto de dano o Personagem pode receber antes de morrer.

Movimentação

Indica o número de casas que o Personagem pode se deslocar em uma rodada. Cada **casa** corresponde a um quadrado com 2,5cm por 2,5cm de lado.

Um personagem que possui deslocamento básico 9m pode andar até 6 casas a cada rodada. Personagens com deslocamento básico 6m podem andar 4 casas, e assim por diante...

Um personagem (ou monstro) pode andar até 2 casas e atacar na mesma rodada. Além disso ele recebe uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque para cada casa que avançar. Movimentos em diagonal podem ser feitos normalmente, desde que não haja objetos impedindo a passagem (por exemplo uma parede).

Um personagem que esteja distante de um esqueleto pode optar por deslocar-se 4 casas e atacá-lo na mesma rodada, mas ao fazer isso, ele terá uma penalidade de -2 em sua jogada de dados para o ataque.

Dois personagens, heróis, monstros ou NPCs nunca poderão ocupar a mesma casa ao mesmo tempo porém, algumas vezes, você pode atravessar uma casa ocupada em certas situações:

Aliados: você pode passar por uma casa ocupada por um aliado, porém não poderá terminar seu movimento nela.

Inimigo Inexpressivo: você pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo morto, imobilizado, congelado, amarrado ou incapacitado. Você pode até mesmo terminar o movimento nela.

Inimigos: você não pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo. Existe apenas dois jeitos de se fazer isso: passar em um teste de *Acrobacia* com dificuldade 8 ou *Investir* contra o oponente em carga. Para isso, você precisa de pelo menos 2 casas livres antes deles para correr e faz um teste de FR versus dificuldade 10. Se passar no teste, o herói conseguiu forçar sua passagem através do bloqueio dos monstros.

Ações

Cada Personagem pode realizar uma **ação** por rodada.

Uma ação pode ser:

- Mover-se até seu deslocamento básico, mantendo posição de defesa.
- Abrir uma porta, alçapão ou janela, revelando a todos o que está adiante na próxima sala.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as perícias e poderes mágicos que o Personagem ou monstro possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Fazer uma magia ou ritual.
- Fazer uma parte de um ritual especial (alguns rituais criados pelo Mestre podem demorar várias rodadas para serem feitos).
- Meditar (e recuperar 1 ponto de magia).
- Acordar alguém que esteja dormindo.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um teste de perícia.
- 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.
- Correr o dobro de seu deslocamento básico, abdicando totalmente de sua esquiva e defesa (sua Defesa se torna 7 nesta rodada).
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.
- Examinar um baú de tesouro.
- Procurar por uma passagem secreta (não pode ser feito durante um combate!).
- Revistar um monstro caído (não pode ser feito em combate!).

Seqüência do Ataque

O Personagem atacante precisa estar em uma casa adjacente ao inimigo, virado em sua direção (existem, portanto, 3 casas possíveis de serem atacadas por um personagem a cada rodada).

1 - Ordem de jogada

Os heróis agem primeiro. O jogador sentado à esquerda do Mestre joga primeiro, seguindo no sentido horário até chegar ao Mestre, que joga por último e fará na sua vez as ações de TODOS os monstros e NPCs, na ordem que quiser.

2 - Movimentação e Ataques

Cada personagem pode andar até 2 casas e ainda realizar um ataque em uma rodada sem sofrer penalidades. Para isso, o oponente precisa estar localizado em uma de suas casas frontais.

O jogador cujo personagem vai realizar o ataque rola 2d6 + bônus de perícia com a arma contra a Defesa do inimigo. A Defesa dos personagens é igual a 7 + o bônus de AGI; nos NPCs e monstros, o valor da Defesa está indicado na ficha de cada tipo específico de criatura.

Caso o valor rolado no dado somado aos bônus seja igual ou maior que o número da Defesa do monstro, considera-se que o ataque foi um sucesso e causou dano.

3 - Dano

O dano causado depende do tipo de arma utilizada. Caso o alvo possua algum tipo de armadura, subtraia o Índice de Proteção do dano causado (sendo que todo ataque causa pelo menos 1 ponto de dano, não importa os redutores do alvo).

Regras Especiais

Ataque à distância

O arqueiro rola 2d6 + bônus de perícia *Arqueria* contra 7+ bônus de AGI (ou Defesa) do alvo a ser atacado. Vale para flechas e setas disparadas por bestas. Para pedras, frascos, armas e objetos arremessados a distâncias menores, utilize o atributo DEX.

Ataque Surpresa

Às vezes, os heróis são emboscados por monstros e podem ser atacados de surpresa. Neste caso, os atacantes recebem um bônus de +1 no PRIMEIRO ataque que realizarem (e os monstros atacam primeiro). O mesmo vale para os heróis que conseguiram se esgueirar utilizando a perícia *Furtividade*.

Ataque pelas costas

Cada miniatura possui 8 "casas" ao seu redor: as três casas imediatamente em frente da miniatura são chamadas **Casas Frontais**. As casas lateral e lateral/posterior de cada um dos lados são chamadas **Laterais** e a casa restante (imediatamente atrás da miniatura, voltada para o lado pintado de preto) é considerada as **Costas** da miniatura. Ataques vindos pelas costas (com o atacante posicionado na casa posterior) recebem um bônus de +1.

Atacando com duas armas

O Personagem pode comprar um ataque com uma segunda arma com **pontos de experiência**. Para isso, ele precisa comprar novamente uma perícia com a arma pretendida (espada curta, espada longa, adaga, machado, etc). A arma precisa ser balanceada e feita sob medida para poder ser treinada corretamente e custa normalmente o dobro do preço de uma arma normal.

O personagem gasta 30 pontos de experiência e começa o segundo ataque com **Sem Nível** (ajuste de zero nos ataques). Depois, com mais pontos de experiência, pode ir comprando novos níveis nessa segunda arma como se fosse uma perícia comum.

Um Personagem que usa duas armas não pode usar escudos ou carregar tochas, outros objetos ou itens mágicos que exijam uma mão livre. Armas de duas mãos (bastões, lanças, cajados, tridentes, etc.) não podem ser usadas desta maneira.

Acerto Crítico e Falha Crítica

Quando o jogador rola um "12" natural é considerado **Acerto Crítico**. Neste caso, ele causa 1d3 pontos de dano extras em seu ataque e o ataque é considerado um acerto, não importando a dificuldade do teste ou a Defesa. Quando o jogador rola um "2" natural nos dados é considerado **Falha Crítica**. Neste caso, ele não apenas erra o ataque ou falha a perícia, mas alguma coisa mais grave acontece (ele perde/quebra sua arma, tropeça, prende o braço em algum lugar, quebra algo importante, etc.) Use sua imaginação!

Tipos de Dano

Existem dez tipos diferentes de dano especial em ***RPGQuest***:
Corte (espadas, machados, garras)
Perfuração (lança, armas de fogo, flechas, zarabatanas)
Impacto (martelo, soco, chute, porrete, maça)
Calor/Fogo (fogo, bafo de dragão vermelho, magias de fogo)
Frio/Gelo (sopro de gelo, congelar, armas de frio)
Elétrico (raios elétricos, magias)
Luz/Laser (armas mágicas, ataques luminosos)
Som/Vento (tornado, som alto, vibração, gritos de hárpias)
Ácido (enzimas, salivas ácidas, líquidos corrosivos)
Veneno/Químico (poções, gases tóxicos, venenos naturais)
Mental (psíquico, psiônico, fantasmagórico)

Armas mágicas e ataques/defesas especiais costumam proteger apenas de UM tipo específico de dano.

Joanna encontra um anel de proteção +1 contra Fogo. Ele dará um bônus de +1 em todos os testes que envolvam fogo.

Teste Resistido

Quando dois Personagens precisam fazer um teste resistido, ambos os jogadores/NPCs rolam 2d6 + os bônus relevantes. Quem tirar o maior valor vence a disputa. Caso seja um empate, o Mestre pode considerar um empate ou pedir para que os jogadores rolem os dados novamente, para desempatar.

Saltos

Para realizar um salto, o personagem faz um teste de AGI de acordo com a seguinte regra: para saltar 1 casa, faz o teste com dificuldade 6; para saltar duas casas, faz um teste com dificuldade 8; para 3 casas dificuldade 10 e assim por diante. Se errar ele cai na área que desejava saltar (seja dentro do buraco ou em uma fogueira...).

Morrendo

Caso o Personagem chegue a zero PVs (ou menos), o jogador deve rolar 2d6 menos o número de Pontos de Vida que perdeu (ex. alguém que tenha caído com -5 PVs faz o Teste rolando 2d6-5) e consultar a tabela abaixo:

Resultado	Descrição
2-	Morto
3-5	Gravemente Ferido (inconsciente por 1d6 dias)
6-9	Muito Machucado (acordará em 1d6 horas)
10+	Machucado (acordará em 1d6 rodadas)

O Personagem ficará com 1 Ponto de Vida quando acordar.

Testes

Os testes são feitos quando um Personagem deseja realizar uma ação um pouco mais complicada, para verificar se ele conseguiu ou não efetuar a manobra que estava planejando fazer.

Para realizar um teste, o jogador rola 2d6 e soma com o bônus da perícia ou atributo relevante, contra a dificuldade do teste. O valor varia de acordo com a dificuldade da ação:

4 Muito Fácil
6 Fácil
8 Normal
10 Difícil
12 Muito Difícil

Experiência

Com o passar das aventuras, os heróis vão ficando cada vez mais experientes, cientes dos perigos que os cercam e preparados para missões ainda mais perigosas. Em termos de jogo, isso se chama **Experiência (XP)**.

A cada aventura bem sucedida, monstro derrotado ou enigma solucionado, cada herói recebe uma quantidade de **pontos de experiência** que o jogador pode usar para melhorar seus atributos, perícias ou habilidades especiais.

O jogador só pode fazer os investimentos de pontos de experiência na cidade, quando não estiver se aventurando. Mesmo que tenha pontos de experiência para gastar durante a aventura, o jogador terá de esperar o retorno para casa para melhorar o seu personagem. Porém, não há problema em se comprar vários investimentos de uma vez só.

Investimentos

A seguir indicamos como você pode gastar os seus preciosos pontos de experiência, para melhorar seu personagem. Os investimentos estão divididos em 3 grupos: **Atributos**, **Perícias** e **Habilidades**. Você pode gastar os pontos da maneira como quiser. Existem apenas duas regras:

1) Você não pode aumentar um mesmo grupo duas vezes seguidas. Ou seja, se você comprou um atributo, o próximo investimento precisará ser uma perícia ou habilidade, e assim por diante.

2) Você não pode aumentar uma mesma característica duas vezes seguidas, ou seja, se você acabou de aumentar a AGI de seu personagem, da próxima vez que aumentar um atributo, terá de ser um atributo diferente, o mesmo valendo para as perícias e habilidades (se comprou uma Habilidade diferente, não poderá aumentar essa Habilidade no próximo investimento).

Jonas retorna de uma missão e recebe 200XP por ela. Ele possui CON +1 e decide gastar 150XP para subir este atributo para +2. Mais tarde, depois de outra aventura, ele conquista 400XP (que, somados com os pontos que ele não utilizou dão 450XP). Ele precisa escolher outro grupo para investir, e decide aumentar sua perícia Rastreio de +2 para +3 (ao custo de 120XP). Agora Jonas pode aumentar uma habilidade ou um atributo (que não seja CON). Ele escolhe aumentar seu CAR de +1 para +2 (ao custo de 150XP) e sobram ainda 180XP para gastar...

Tabela de Experiência

ATRIBUTOS

Aumentar de Muito Fraco para Fraco	+50pts
Aumentar de Fraco para Normal	+100pts
Aumentar de Normal para Bom	+150pts
Aumentar de Bom para Ótimo	+200pts
Aumentar de Ótimo para Íncrível	+250pts
Aumentar de Incrível para Superior	+300pts
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+350pts

PERÍCIAS

Aumentar de Sem nível para Normal	+60pts
Aumentar de Normal para Bom	+90pts
Aumentar de Bom para Ótimo	+120pts
Aumentar de Ótimo para Íncrível	+150pts
Aumentar de Incrível para Superior	+180pts
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+210pts

HABILIDADES DE CLASSE OU RAÇA

Aumentar de Ausente para Normal	+40pts
Aumentar de Normal para Bom	+80pts
Aumentar de Bom para Ótimo	+120pts
Aumentar de Ótimo para Íncrível	+160pts
Aumentar de Incrível para Superior	+200pts
Aumentar de Superior para Heróico (Máximo)	+240pts

Aumentar um Ponto de Vida	100pts

MAGIAS (Magos Sarraceno)

Para as regras de Magia você precisará do RPGQuest 1 ou do RPGQuest2

Inimigos e Aliados

Cátaros - O Protegido

EXP: -1000
Pontos de Vida: 6
Movimentação: 6 casas
Ataque: Mordida x1 (Normal [+1])
Dano: 1
Defesa/Resistência: 10 / Normal
Especial. *Sorte Divina*: o Protegido sempre passa em todos os Testes de Resistência ou de Perícia, sem precisar fazer nenhuma rolagem de dados.

Enquanto o Protegido estiver em jogo, qualquer miniatura aliada que estiver a até 2 casas de distância dele recebe um bônus temporário de +1 em Defesa e +1 em Testes de Resistência.

Descendente da linhagem sagrada, esta criança deve ser protegida pelos heróis a todo custo.

Cátaros - Monges Cátaros

EXP: -100
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Bastão x1 (Normal [+1])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial. *Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta, Cura Pelas Mãos* ou *Exorcismo*. Escolha três delas em nível **Normal**.

Tanto homens quanto mulheres possuíam os mesmos poderes dentro da comunidade cátara.

Cátaros - Parfait

EXP: -100
Pontos de Vida: 16
Movimentação: 6 casas
Ataque: Bastão x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 9 / Ótimo
Especial. *Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta, Cura Pelas Mãos* ou *Exorcismo*. Escolha quatro delas em nível **Ótimo.**

Aura de Paz. Qualquer miniatura que queira atacar um Parfait precisa passar primeiro em um Teste de Resistência vs. dificuldade 9 ou será incapaz de atacá-los nesta rodada.

Aura Pura. Nenhum demônio pode ficar em uma casa adjacente a um Parfait.

Tanto homens quanto mulheres possuíam os mesmos poderes dentro da comunidade cátara.

Nova Magia

PURIFICAÇÃO (2º Círculo) - Remove todo o dano causado por veneno em uma pessoa.

Cockatrice

EXP: 25
Pontos de Vida: 7
Movimentação: 5 casas
Ataque: Bicada x1 (Normal [+1])
Dano: 1d3
Defesa/Resistência: 9 / Fraco
Especial. *Petrificação*: cada ataque bem sucedido da cockatrice pode causar petrificação no oponente (além do dano da bicada). A vítima faz um Teste de Resistência vs. dificuldade 10 e, se falhar, será petrificado.

Apesar de ser um pássaro, as cockatrices não podem voar. Cockatrices também são imunes a sua própria petrificação (mas não outros tipos de petrificação).

Cultistas

EXP: 250
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: Cajado x1 (Bom [+2]) ou Magia
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Magia:* o cultista pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: *Míssil Mágico* x2 (conjura 3 mísseis de uma só vez), *Raio de Gelo, Escuridão, Flecha Ácida, Teias, Toque Vampírico* e *Conjurar Esqueletos*.

Conjurar Demônios. 2x por dia, o cultista pode conjurar 1d3+1 imps para auxiliá-lo durante uma batalha. 1x por dia, o cultista pode conjurar 1d2+1 bergahazzas para auxiliá-lo em uma batalha.

Demônio - Imps

EXP: 10
Pontos de Vida: 5
Movimentação: 6 casas
Ataque: Tridente x1 (Fraco [0])
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 7 / Fraco
Especial. *Imunidade a Fogo*. Imps não sofrem nenhum dano por ataques ou magias baseados em fogo.

Demônio - Bergahazza

EXP: 20
Pontos de Vida: 10
Movimentação: 6 casas
Ataque:Garras x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial. *Imunidade a Fogo*. Bergahazzas não sofrem nenhum dano por ataques ou magias baseados em fogo.

Demônio - Succubus

EXP: 150
Pontos de Vida: 28
Movimentação: 6 (solo) / 8 casas (vôo)
Ataque: Garras x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 10 / Superior
Especial. *Enfeitiçar Pessoas.* Uma vez por rodada, a succubus pode enfeitiçar qualquer homem que estiver a até 10 casas de distância. A vítima faz um Teste de Resistência vs dificuldade 9 ou ficará sob o poder da Succubus durante 1 hora.Ela não precisa manter concentração para manter a vítima *enfeitiçada.*

Demônio - Comandante Bergahazza

EXP: 300
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 (solo) / 8 casas (vôo)
Ataque: Chicote x1 (Incrível [+4])
Dano: 1d6+5
Defesa/Resistência: 11 / Superior
Especial. *Liderança.* Enquanto um comandante bergahazza estiver no tabuleiro, todos os bergahazza recebem +1 em Ataque e +1 em Defesa. Esta habilidade não é cumulativa.

Área Frontal Extendida. O chicote mágico demoníaco do comandante bergahazza é capaz de atacar qualquer alvo que esteja a até 2 casas de distância (e mesmo que haja uma miniatura humanóide entre eles !).

Demônio - Daemon

EXP: 600
Pontos de Vida: 75
Movimentação: 6 (solo) / 12 casas (vôo)
Ataque: Garras x2 (Incrível [+4]), Chifre x1 (Ótimo [+3]).
Dano: 1d6+5, 1d6+3
Defesa/Resistência: 11 / Superior
Especial. *Imunidade a Fogo.* Daemons não sofrem nenhum dano por ataques ou magias baseados em fogo (inclusive *Bafos de Dragão, Fogo Mágico* e similares).

Rasante. Se estiver voando, o daemon pode fazer um ataque voador contra uma área em linha reta (12 casas) sem receber penalidade nem perder a movimentação por causa disso. Ele pode fazer um ataque a qualquer UM alvo que esteja dentro desta linha.

Novas Magias

CONJURAR IMP (2º Círculo) - o cultista conjura 1d3+1 imps para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

CONJURAR BERGAHAZZA (3º Círculo) - o cultista conjura 1d2+1 bergahazza para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

CONJURAR SUCCUBUS (4º Círculo) - o cultista conjura 1d2+1 succubi para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

Dragão Negro Jovem

EXP: 1.000
Pontos de Vida: 56
Movimentação: 9 (solo), 9 (natação), 27 casas (vôo)
Ataque: Garras x2 (Ótimo[+3]), Chifre x1 (Ótimo [+3]) e Rabo (Ótimo[+3]).
Dano: 2d6+2, 2d3+2, 2d3+2
Defesa/Resistência: 7 / Superior
Especial. *Armadura.* As escamas negras deste dragão lhe conferem IP 1 (ou seja, ele ignora 1 ponto de dano de todos os ataques que receber).

Bafo de Ácido. Três vezes por dia, o dragão negro pode soltar um cone de 8/16 casas de ácido, causando 3d6+1 pontos de dano em todos que estiverem dentro do raio de ação de seu bafo. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para receber metade do dano.

Cavalgar. Qualquer miniatura aliada do dragão pode *cavalgá-lo*, ou seja, se movimentar em conjunto com o dragão o mesmo número de casas, como se estivesse montado nele. A miniatura também não recebe a penalidade após 2 casas de movimentação quando estiver ao lado da miniatura com este poder. Somente miniaturas humanóides menores que o dragão podem *cavalgá-lo.*

Os Dragões Negros vivem em pântanos e regiões sombrias do Velho Continente. Gostam de carne , especialmente gado e humanos e atacam sempre que têm fome. Alguns Comandantes Teutônicos conseguiram fazer acordos com esta raça de dragões, negociando moedas de ouro em troca de favores e serviços especiais.

Esqueleto de Camponês

EXP: 5
Pontos de Vida: 7
Movimentação: 4 casas
Ataque: Adaga x1 (Fraco)
Dano: 1d3
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial. *Imunidades:* Esqueletos são mortos-vivos e, portanto, imunes a rituais de *Enfeitiçar, Sono* ou *Controle Mental.*
Absorção de dano: Recebem metade do dano de armas cortantes (espadas, machados...) ou flechas, arredondado para cima.

São afastados com dificuldade 8 no Teste de *Afastar.*

Esqueletos são os restos animados de camponeses mortos; serviçais sem mente que seguem apenas as ordens recebidas e não tomam nenhum tipo de iniciativa sozinhos.

Novas Magias

ESCUDO ANTI-CORROSIVO (2º Círculo) - o mago conjura um escudo místico capaz de proteger uma área de 3x3 casas centrada nele mesmo. O escudo protege 2d3 pontos de dano de cada ataque baseado em ácido que os alvos dentro do círculo receberem, durante um combate.

REGENERAÇÃO DOS ESQUELETOS (4º Círculo) - o mago invoca os poderes das trevas e todos os esqueletos que estejam a até 6 casas de distância dele recuperam 3 PVs.

Esqueleto Mouro

EXP: 25
Pontos de Vida: 16
Movimentação: 5 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 9 / Normal
Especial. *Imunidades:* Esqueletos são mortos-vivos e, portanto, imunes a rituais de *Enfeitiçar*, *Sono* ou *Controle Mental.*

Absorção de dano: Recebem metade do dano de armas cortantes (espadas, machados...) ou flechas, arredondado para cima.

São afastados com dificuldade 9 no Teste de *Afastar.*

Influência de Marcha. Para cada Esqueleto Mouro que esteja no tabuleiro, todos os outros esqueletos andam +1 casa durante a sua movimentação, até um máximo de +3 acumulado (com mais de um Esqueleto Mouro no tabuleiro).

Cavaleiro Esqueleto

EXP: 200
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Incrível [+4])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Imunidades:* Esqueletos são mortos-vivos e, portanto, imunes a rituais de *Enfeitiçar*, *Sono* ou *Controle Mental.*

Absorção de dano: Recebem metade do dano de armas cortantes (espadas, machados...) ou flechas, arredondado para cima.

São afastados com Dificuldade 12 no Teste de *Afastar.*

Dizem que estes mortos-vivos são resultados de antigos experimentos de alquimia dos Cavaleiros Teutônicos. Sua capacidade de comandar exércitos de esqueletos em combate tem sido muito utilizada por magos necromânticos nas guerras contra os Cavaleiros Templários.

Fantasma - Acorrentado

EXP: 75
Pontos de Vida: 16
Movimentação: 6 (solo) / 6 casas (vôo)
Ataque: Medo x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+3 (Mental - ignora IP)
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Incorpóreo:* O fantasma pode atravessar qualquer tipo de barreira de movimentação. É considerado intangível, só podendo ser acertado por armas mágicas ou abençoadas, magia ou outros seres incorpóreos. Apesar disto, o fantasma pode atacar seres sólidos sem problema.São afastados com Dificuldade 10 no Teste de *Afastar.*

Levitação: O fantasma pode voar com a mesma velocidade que caminha, e pode ficar parado ou flutuando no ar. Pode deslocar-se a até 2 casas de altura.

Limitação: *Acorrentado.* O fantasma acorrentado está preso a um determinado local, de onde nunca poderá se afastar mais do que 6 casas em qualquer direção.

Fantasma - Possessor

EXP: 250
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 (solo) / 6 casas (vôo)
Ataque: Medo x1 (Bom [+2]) ou especial
Dano: 1d3+1 (Mental) ou Possessão
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Incorpóreo:* O fantasma pode atravessar qualquer tipo de barreira de movimentação. É considerado intangível, só podendo ser acertado por armas mágicas ou abençoadas, magia ou outros seres incorpóreos. Apesar disto, o fantasma pode atacar seres sólidos sem problema.São afastados com Dificuldade 10.

Levitação: O Possessor pode voar com a mesma velocidade que caminha, e pode ficar parado ou flutuando no ar. Pode deslocar-se a até 2 casas de altura.

Possessão. O Fantasma consegue atacar umalvo que esteja a até 6 casas de distância com este poder. A vítima (obrigatoriamente um monstro humanóide) precisa passar em um Teste de Resistência vs dificuldade 10 ou o Possessor toma o controle de seu corpo. O poder termina quando a vítima morre, se o Possessor libertá-la ou se for exorcizado. Coloque a miniatura do possessor ao lado da vítima para indicar a possessão (mas considere o possessor como "fora de jogo" nesse tempo).

Fantasma - Banshee

EXP: 150
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 (solo) / 6 casas (vôo)
Ataque: Garras x1 (Bom [+2]) ou Grito
Dano: 1d6 (Mental - ignora IP)
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial. *Incorpóreo:* A banshee pode atravessar qualquer tipo de barreira de movimentação. É considerado intangível, só podendo ser acertado por armas mágicas, magia ou outros seres incorpóreos. Apesar disto, a banshee pode atacar seres sólidos sem problema.

São afastados com Dificuldade 10 no Teste de *Afastar.*

Levitação: A banshee pode voar com a mesma velocidade que caminha, e pode ficar parado ou flutuando no ar. Pode deslocar-se a até 2 casas de altura.

Grito Estridente. Três vezes ao dia, a Banshee pode disparar um grito que afeta todos os oponentes em um raio de 8 casas. Todas as vítimas que estiverem dentro da área de ataque precisam passar em um Teste de Resistência contra dificuldade 10 ou receberão 2d6+1 pontos de dano sonoro (não absorvido por IP). A banshee precisa de pelo menos três rodadas para recarregar suas forças antes de soltar outro grito.

Foix - Soldado

EXP: 20
Pontos de Vida: 10
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 8 / Bom
Especial: *Ataque Furtivo* [Normal]

Foix - Nobre

EXP: 25
Pontos de Vida: 14
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Especial: *Moral.* Enquanto um cátaro estiver em jogo, o Nobre de Foix recebe +1 em todos os seus Testes de Resistência.

Os nobres de Foix são os principais defensores dos cátaros. Enquanto os monges não costumam entrar em batalhas, os nobres da região de Foix, no sul da França, juraram proteger a vida dos cátaros e da linhagem sagrada.

Gárgula de Mármore

EXP: 50
Pontos de Vida: 50
Movimentação: 6 casas
Ataque: Garras x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial. *Imunidades:* Gárgulas são estátuas animadas e, portanto, imunes a magias de *Enfeitiçar*, *Sono*, *Possessão*, *Petrificação* ou *Controle Mental.*

Gárgulas são estátuas animadas através de poderosas magias, para atuarem como guardiões de portais e tesouros. Eles apenas cumprem as ordens que lhes são dadas, não podendo tomar nenhum outro tipo de decisão sozinhos.

Gárgula de Pedra Esculpida

EXP: 35
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 6 Casas
Ataque: Garras x2 (Bom [+2])
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 8 / Bom
Especial. *Imunidades:* Gárgulas são estátuas animadas e, portanto, imunes a magias de *Enfeitiçar*, *Sono*, *Possessão*, *Petrificação* ou *Controle Mental.*

Gárgulas são estátuas animadas através de poderosas magias, para atuarem como guardiões de portais e tesouros. Eles apenas cumprem as ordens que lhes são dadas, não podendo tomar nenhum outro tipo de decisão sozinhos.

Hospitalários - Cavaleiros

EXP: 20
Pontos de Vida: 14
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 9 / Normal
Especial: *Cura pelas Mãos.* Uma vez por dia, ele pode curar 1d3 pontos de dano em um aliado adjacente.

Hospitalário - Nobres

EXP: 30
Pontos de Vida: 16
Movimentação: 6 casas
Ataque: Lança x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial: *Cura pelas Mãos.* Duas vezes por dia, ele pode curar 1d3 pontos de dano em um aliado adjacente.

Hospitalário - Comandante

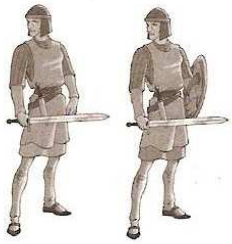
EXP: 50
Pontos de Vida: 26
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Especial: *Liderança.* enquanto o comandante hospitalário estiver em jogo todos os Hospitalários recebem +1 em defesa (não cumulativo).

Inquisidor (Acólito)

EXP: 20
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Adaga x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 8 / Bom
Especial: *Exorcismo.* Como na habilidade especial, 2x ao dia.

Inquisidor (Bispo & Adepto)

EXP: 30
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: adaga x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial: *Magia.* Por dia, os Inquisidores fazem 2 rituais do 1º círculo e 1 ritual do 2º círculo. *Abençoar, Afastar Mortos-Vivos, Água Benta* ou *Exorcismo.* Como na habilidade especial. Escolha três delas em nível **Bom.**



Inquisidor Cruzado/Soldado

EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 8 (9) / Bom
Especial: *Ataque Coordenado.* Se todos os soldados Inquisidores/cruzados que atacarem ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada uma recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.
Obs: Os Soldados Inquisidores com escudo possuem Defesa 9

Ogro - Soldado

EXP: 50
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: Clava x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial: *Influência de Marcha*. Para cada ogro soldado que esteja em jogo, todos os goblins andam +1 casa durante a sua movimentação, até um máximo de +3 acumulado (com mais de um ogro soldado em jogo).

Ogro - Herói

EXP: 75
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 6 casas
Ataque: Clava x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+4
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial: *Liderança*. Para cada Ogro Herói que esteja em jogo, todos os goblins recebem +1 em ataque e +1 na defesa, cumulativos até +2.

Ogro - Comandante

EXP: 100
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 casas
Ataque: Machado x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial: *Liderança*. Para cada comandante ogro que esteja no tabuleiro, todos os orcs aliados recebem +1 em Ataque e +1 em Defesa, até um máximo de +2 acumulado.

Priorado do Sião - Cavaleiro

EXP: 20
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial: *Afastar Mortos-Vivos*. Como a habilidade, 1x por dia.

Priorado do Sião - Mestre do Priorado

EXP: 50
Pontos de Vida: 26
Movimentação: 6 Casas
Ataque: Espada x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 11 / Ótimo
Especial: *Afastar Mortos-Vivos*. Como a habilidade, 3x por dia.
Despistar. Oponentes recebem -4 em Testes de *Rastreio*.

Santo Sepulcro - Cavaleiro

EXP: 20
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 9 / Bom
Especial: *Golpe Incorpóreo*. Os Cavaleiros do Santo Sepulcro conseguem acertar ataques em criaturas intangíveis (fantasmas) como se elas fossem sólidas.

Santo Sepulcro - Protetor

EXP: 50
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 6 casas
Ataque: Halberde x1 (Ótimo [+3])
Dano: 2d3+4
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Especial: *Golpe Incorpóreo*. Os Protetores do Santo Sepulcro conseguem acertar ataques em criaturas intangíveis como se elas fossem sólidas.
Ressurreição. Uma vez por aventura, o Protetor do Santo Sepulcro pode ressuscitar um personagem humano (e este poder funciona apenas em humanos) que esteja caído em combate. O alvo retorna com 1d3+3 Pontos de Vida no mesmo local onde caiu.
Exorcismo. Como na habilidade especial, 2x ao dia.

Sarracenos

EXP: 20
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Lança x1 (Normal [+1])
Dano: 1d6
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial: *Treinamento em Defesa*. Quando dois ou mais sarracenos em casas adjacentes estão em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos sarracenos receber algum dano físico, eles podem dividir o dano que receberam entre todos eles, da maneira que o(s) jogador(es) que os controla(m) decidir(em).

Sarraceno - Hassassin

EXP: 40
Pontos de Vida: 16
Movimentação: 7 casas
Ataque: Adaga x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial: *Ataque Furtivo*. Se o hassassin estiver localizado na casa posterior de um oponente (costas) e acertar o ataque furtivo, ele causará +3d3 pontos de dano.
Movimento Rápido. O hassassin pode andar até 3 casas e atacar na mesma rodada sem penalidade.

Sarraceno - Arqueiro

EXP: 30
Pontos de Vida: 14
Movimentação: 6 casas
Ataque: Arco Curto x1 (12 casas) (Bom [+1])
Dano: 1d3+1 (apenas dano a distância)
Defesa/Resistência: 10 / Bom

Sarraceno - Mago

EXP: 250
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: Lança x1 (Bom [+2]) ou Magia
Dano: 1d3+2
Defesa/Resistência: 8 / Bom

Especial. *Rituais:* O mago sarraceno pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 4 rituais do 1º círculo, 3 rituais do 2º círculo, 2 rituais do 3º círculo e 1 ritual do 4º círculo.

Novas Magias

BARREIRA DE CIMITARRAS (3º Círculo) - O mago cria um círculo de cimitarras que formam uma área de 3x3 casas (o mago permanece no centro da área). Qualquer miniatura que esteja na área das cimitarras recebe 1d6 pontos de dano por rodada. A barreira dura um combate e se movimenta 4 casas por rodada.

FLECHAS DE FOGO (3º Círculo) - o mago encanta 3+1d3 flechas que estejam prontas para serem disparadas dos arcos de seus aliados. As flechas se incendeiam, causando +1d3 pontos de dano por fogo no alvo.

VENDAVAL (3º Círculo) - O mago conjura uma violenta rajada de ventos sobre uma criatura voadora que esteja a até 12 casas de distância. A criatura precisa passar em um Teste de Resistência vs dificuldade 11 ou será arremessada ao solo até o final da rodada.

TEMPESTADE DE AREIA (4º Círculo) - o mago cria uma área de tempestade de areia de 7x7 casas, centrada nele. Todas as miniaturas dentro desta área de efeito recebem 2d6+2 pontos de dano. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade.

Sarraceno - Comandante

EXP: 50
Pontos de Vida: 24
Movimentação: 6 casas
Ataque: Machado x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d3+4
Defesa/Resistência: 10 / Bom

Especial: *Liderança.* Enquanto um comandante sarraceno estiver em jogo, todos os outros Sarracenos (soldados, magos, hassassins e arqueiros) recebem +1 em Ataque, não cumulativo.

Arma de Retorno. O comandante sarraceno pode arremessar seu machado a até 9 casas de distância e ele retornará às suas mãos no final da rodada, acertando ou não o alvo.

Templários - Cavaleiros

EXP: 20
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal

Especial: *Treinamento em Defesa.* Quando dois ou mais Cavaleiros Templários em casas adjacentes estão em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos Templários receber algum dano físico, eles podem dividir o dano que receberam entre todos eles, da maneira que o(s) jogador(es) que os controla(m) decidir(em).

Templário - Guardião

EXP: 30
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: Maça x1 (Bom [+2])
Dano: 1d3+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom

Especial: *Treinamento em Defesa.* Conforme Cavaleiro Templário. *Guarda-Costas.* Se a miniatura do Templário Guardião estiver adjacente a uma miniatura aliada (de tamanho médio ou menor) e esta for atacada, o jogador poderá transferir uma parte do dano (ou todo o dano) para o Guardião.

Templário - Nobre

EXP: 40
Pontos de Vida: 25
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Ótima [+3])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom

Especial: *Treinamento em Defesa.* Conforme Cavaleiro Templário. *Abençoar, Água Benta* ou *Cura pelas Mãos.* Conforme habilidade. Escolha 2 delas com nível de habilidade **Bom**

Templário - Comandante

EXP: 50
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 Casas
Ataque: Espada x1 (Superior [+4])
Dano: 1d6+4
Defesa/Resistência: 11 / Ótimo

Especial: *Treinamento em Defesa.* Conforme Cavaleiro Templário.

Liderança. enquanto o Comandante Templário estiver em jogo, todos os outros Templários recebem +1 em Testes de Resistência (não cumulativo).

Abençoar, Água Benta ou *Cura pelas Mãos.* Conforme habilidade. Escolha 2 deles com nível de habilidade **Ótimo.**

O título de Comandante Templário é uma das maiores honrarias que um guerreiro sagrado pode desejar receber. Está reservada somente para os mais nobres e puros de espírito

Teutônicos - Soldados

EXP: 20
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 [Normal (+1)
Dano: 1d6+1
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial: *Escudo Largo*. O soldado teutônico é imune a todos os ataques de flechas, setas, dardos, lanças ou pedras arremessadas contra ele.

Teutônicos - Cavaleiros

EXP: 30
Pontos de Vida: 12
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Bom [+2])
Dano: 1d6+2
Defesa/Resistência: 8 / Normal
Especial: *Ataque Coordenado* Se todos os cavaleiros teutônicos que estiverem fazendo ataques ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada um deles recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.

Teutônicos - Executores

EXP: 40
Pontos de Vida: 20
Movimentação: 6 casas
Ataque: Machado x1 (Ótimo [+3])
Dano: 1d6+3
Defesa/Resistência: 10 / Bom
Especial: *Ataque Coordenado* Se todos os Cavaleiros Teutônicos que estiverem fazendo ataques ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada um deles recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.

Controlar Mortos-Vivos. Como na habilidade especial de mesmo nome, em nível **Bom**.

Teutônico - Comandante

EXP: 50
Pontos de Vida: 30
Movimentação: 6 casas
Ataque: Espada x1 (Superior [+4])
Dano: 1d6+4
Defesa/Resistência: 11 / Ótimo
Especial: *Ataque Coordenado* Se todos os cavaleiros teutônicos que estiverem fazendo ataques ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada um deles recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.

Liderança. Enquanto o comandante teutônico estiver em jogo, todos os outros teutônicos recebem +1 em Testes de Resistência (não cumulativo).

Controlar Mortos-Vivos. Como na habilidade especial de mesmo nome, em nível **Ótimo**.

Vampiro Servo

EXP: 200
Pontos de Vida: 28
Movimentação: 9 casas
Ataque: Garras x1 (Bom [+2]) ou Ataques Especiais
Dano: 1d3+1
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Especial. *Magia.* O vampiro servo pode conjurar duas vezes por dia a magia *Conjurar Esqueletos* a partir de ossos que estejam no chão. Os esqueletos obedecem cegamente a todos os comandos do vampiro servo.
Imunidades: Vampiros são mortos-vivos e, portanto, imunes a magias de *Enfeitiçar*, *Sono*, *Possessão* ou *Controle Mental*. Também são muito difíceis de *Afastar*, tendo Dificuldade 11 no Teste.
Regeneração. O vampiro regenera 1 Ponto de Vida por rodada, a menos que o dano seja causado por fogo ou água benta.

Vampiro Nobre

EXP: 350
Pontos de Vida: 40
Movimentação: 9 casas
Ataque: Garras x1 (Bom [+2]) ou Ataques Especiais
Dano: 1d3+4
Defesa/Resistência: 10 / Ótimo
Especial. *Magia.* O vampiro pode conjurar duas vezes por dia a magia *Conjurar Esqueletos* a partir de ossos que estejam no chão. Os esqueletos obedecem cegamente a todos os comandos de um vampiro nobre.
Imunidades: Vampiros são mortos-vivos e, portanto, imunes a magias de *Enfeitiçar*, *Sono*, *Possessão* ou *Controle Mental*. Também são muito difíceis de *Afastar*, tendo Dificuldade 12 no Teste.
Rituais: O vampiro pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 3 rituais do 1º círculo, 2 rituais do 2º círculo e 1 ritual do 3º círculo.

Regeneração. O vampiro regenera um Ponto de Vida por rodada, a menos que o dano seja causado por fogo ou água benta.

Forma de Névoa: Se o Vampiro chegar a zero Pontos de Vida, ele se transforma em uma névoa e pode fugir através de pequenas passagens até chegar em seu caixão. Para ser derrotado, o caixão deve ser destruído e o vampiro precisa ser exposto à luz do sol ou ao fogo.

Zumbi Infectado

EXP: 10
Pontos de Vida: 8
Movimentação: 4 casas
Ataque: Garras x1 (Fraco [0])
Dano: 1d3
Defesa/Resistência: 8 / Fraco
Especial. *Imunidades:* zumbis são mortos-vivos e, portanto, imunes a magias de *Enfeitiçar*, *Sono*, *Possessão* ou *Controle Mental*.

Infecção Ampliada. Se um personagem for morto a até 4 casas de distância de um zumbi infectado, ele retornará em 1d3 rodadas como um zumbi (sob controle do jogador que controla o zumbi) e atacará qualquer não-zumbi que estiver na sala.

São afastados com Dificuldade 8 no Teste de *Afastar*.

Lendas

St George

FR +3, CON +3, DEX +2, AGI +3,
INT +2, WILL +2, PER +2, CAR +2
Lança x1 (Incrível [+4]) - dano 1d6+3
PV: 32, Defesa 11
Dragonslayer. Sempre que enfrentar um dragão, George luta com a perícia de armas Heróica [+6] ao invés de Ótima. O dano de sua lança aumenta em +2d6 caso acerte o golpe.

Imune a Medo. George não é afetado por medo mágico ou causado por poderes especiais.

Sir Godfroi

FR +2, CON +3, DEX +3, AGI +3,
INT +2, WILL +4, PER +1, CAR +4
Espada x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+3
PV: 36, Defesa 11
Escudo Protetor. O escudo mágico de Godfroi protege totalmente contra *Bafo de Dragão*, *Magias* e *Rituais* direcionados contra ele e contra qualquer miniatura que estiver localizada na sua casa posterior (costas).

Sir Heinrich

FR +3, CON +3, DEX +3, AGI +3,
INT +2, WILL +2, PER +1, CAR +1
Espada x2 (Incrível [+4]) - dano 1d6+3
PV: 38, Defesa 10
Rituais: Heinrich pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: 3 rituais do 1º círculo, 2 rituais do 2º círculo e 1 ritual do 3º círculo.

Ataque Coordenado. Se todos os Cavaleiros Teutônicos que estiverem fazendo ataques ao mesmo oponente em uma rodada tiverem esta habilidade, cada um deles recebe bônus de +1 no ataque nesta rodada.

Sir Hugues

FR +2, CON +3, DEX +2, AGI +3,
INT +3, WILL +5, PER +1, CAR +3
Espada x1 (Incrível [+4]) - dano 1d6+2
PV: 34, Defesa 10
Trespassar. Sempre que Hugues matar uma criatura de tamanho humano ou menor com um único golpe em combate, ele pode fazer um novo ataque em uma criatura que esteja em uma casa adjacente à que acabou de ser morta.

Treinamento em Defesa. Quando dois ou mais Cavaleiros Templários em casas adjacentes estão em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos Templários receber algum dano físico, eles podem dividir o dano que receberam entre todos eles, da maneira que o(s) jogador(es) que os controla(m) decidir(em).

Sir Jacques

FR +3, CON +3, DEX +3, AGI +3,
INT +4, WILL +2, PER +2, CAR +4
Espada x1 (Superior [+5]) - dano 1d6+3
PV: 36, Defesa 10
Liderança. Enquanto Sir Jacques estiver em jogo, todos os outros templários recebem +1 em Ataque (não cumulativo).
Presença Sagrada. Enquanto Sir Jacques estiver em jogo, nenhum personagem morto pode ser transformado em zumbi.

St. Patrick

FR +1, CON +2, DEX +1, AGI +1,
INT +4, WILL +5, PER +4, CAR +5
Cajado x1 (Bom [+2]) - dano 1d6+1
PV: 30, Defesa 9
Redenção. Três vezes ao dia, St. Patrick pode irradiar uma aura de redenção que causa 3d6 pontos de dano em todos os demônios e mortos-vivos que estejam a até 4 casas de distância e 2d6 pontos de dano a todos os demônios e mortos-vivos que estejam de 5 a 6 casas de distância. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade.

Tabela de custos de recrutamento

MINIATURA	Custo	Única?
Cátaro - o Protegido	9	sim
Cátaro - Monges Cátaros	17	-
Cátaro - Parfait	31	-
Cockatrice	9	-
Cultistas	18	-
Demônio - Imp	5	-
Demônio - Bergahazza	12	-
Demônio - Sucubbus	29	-
Demônio - Comandante Bergahazza	44	-
Demônio - Daemon	79	-
Dragão Negro Jovem	154	-
Esqueleto de Camponês	5	-
Esqueleto Mouro	18	-
Cavaleiro Esqueleto	32	-
Fantasma - Acorrentado	18	-
Fantasma - Possessor	29	-
Fantasma - Banshee	33	-
Foix - Soldado	14	-
Foix - Nobre	21	-
Gárgula de Mármore	32	-
Gárgula de Pedra Esculpida	28	-
Hospitalário Cavaleiro	13	-
Hospitalário Nobre	23	-
Hospitalário Comandante	31	-
Inquisidor Acólito	18	-
Inquisidor Bispo	19	-
Inquisidor Soldado / Cruzado	9	-
Ogro Soldado	25	-
Ogro Herói	33	-
Ogro Comandante	31	-
Priorado do Sião Cavaleiro	19	-
Priorado do Sião Mestre do Priorado	29	-
Santo Sepulcro Cavaleiro	19	-
Santo Sepulcro Protetor	41	-
Sarraceno	15	-
Sarraceno Hassassin	25	-
Sarraceno Arqueiro	15	-
Sarraceno Mago	40	-
Sarraceno Comandante	33	-
Templário Cavaleiro	17	-
Templário Guardião	27	-
Templário Nobre	36	-
Templário Comandante	44	-
Teutônico Soldado	12	-
Teutônico Cavaleiro	19	-
Teutônico Executor	31	-
Teutônico Comandante	41	-
Vampiro Servo	33	-
Vampiro Nobre	56	-
Zumbi Infectado	9	-
LENDAS		
St. George	48	sim
Sir Godfroi	57	sim
Sir Heinrich	59	sim
Sir Hughes	39	sim
Sir Jacques	37	sim
St. Patrick	36	sim
COMANDANTES		
Bernard	21	sim
Joanna	22	sim
Klaus	23	sim
Ligia	18	sim
Phillipe	24	sim
Pierre	22	sim

As Relíquias

Relíquias são objetos místicos muito poderosos, associados com a linhagem sagrada e protegidos pelos Templários, Hospitalários, Protetores do Santo Sepulcro e pelo Priorado do Sião. Podem ser usados em jogo como fontes de aventuras e campanhas, de acordo com o Mestre.

As aventuras podem envolver o roubo destas relíquias por parte da Igreja, dos demônios, de cultistas ou dos Cavaleiros Teutônicos e os heróis se empenhando em recuperar estes artefatos sagrados das mãos erradas.

Também podem ser feitas aventuras nas quais estas ordens tentam atacar a fortaleza dos protetores para roubar estas relíquias e os heróis precisam impedir estes ataques.

Cálice Sagrado

É o cálice que recolheu o sangue de Jesus Cristo na cruz. Foi levado por José de Arimatéia para a Inglaterra e retornou à França após sua morte. O Cálice Sagrado pode curar qualquer tipo de doença e até mesmo conceder a vida eterna para aqueles que a merecerem. Está protegido pelos cátaros.

Lança Longinus

Tradicionalmente, é a ponta da lança que perfurou o corpo de Cristo quando de sua crucificação. Todo aquele que tiver a posse da Longinus não perderá nenhuma batalha. Por esta razão, a lança foi procurada por inúmeros comandantes ao longo dos séculos. Em ***RPGQuest***, os guardiões da lança Longinus são os Hospitalários.

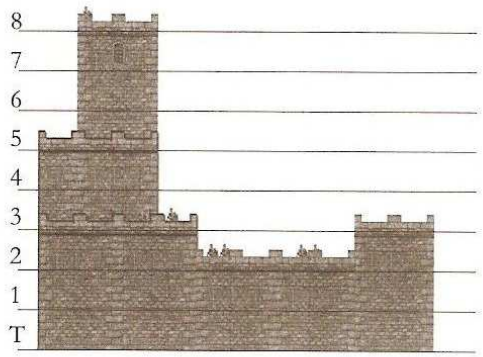
Santo Sudário

O pano que envolveu o corpo de Cristo após este ter sido retirado da crucificação. Possui as marcas em sangue de todos os ferimentos sofridos pelo Messias durante a crucificação. Está protegido pelos Cavaleiros do Santo Sepulcro.

Arca da Aliança

Arca contendo as Tábuas da Lei, entregues por Deus a Moisés e protegido pelos Cavaleiros do Templo do rei Salomão. Os Templários são responsáveis por sua proteção e segurança.

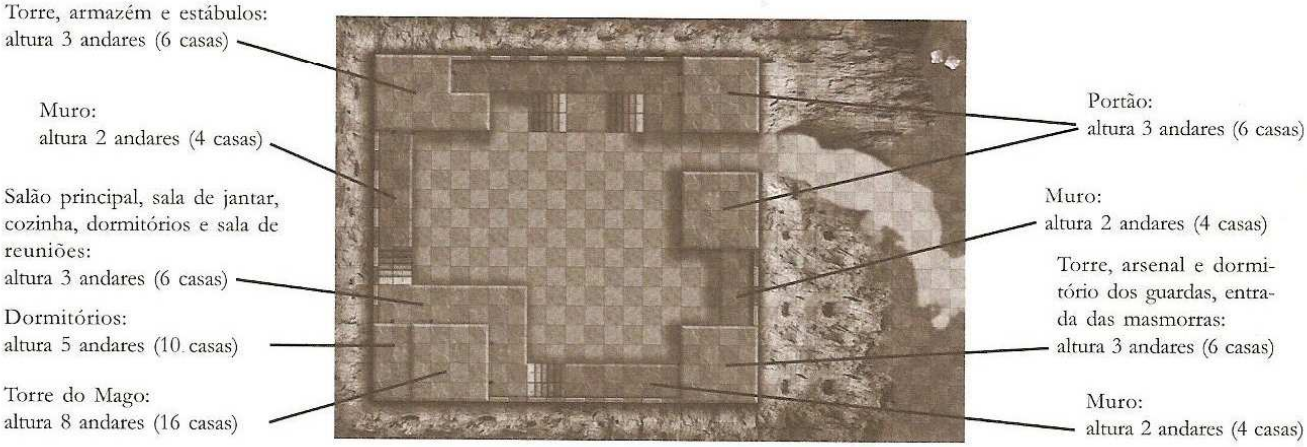
O Castelo Cátaro



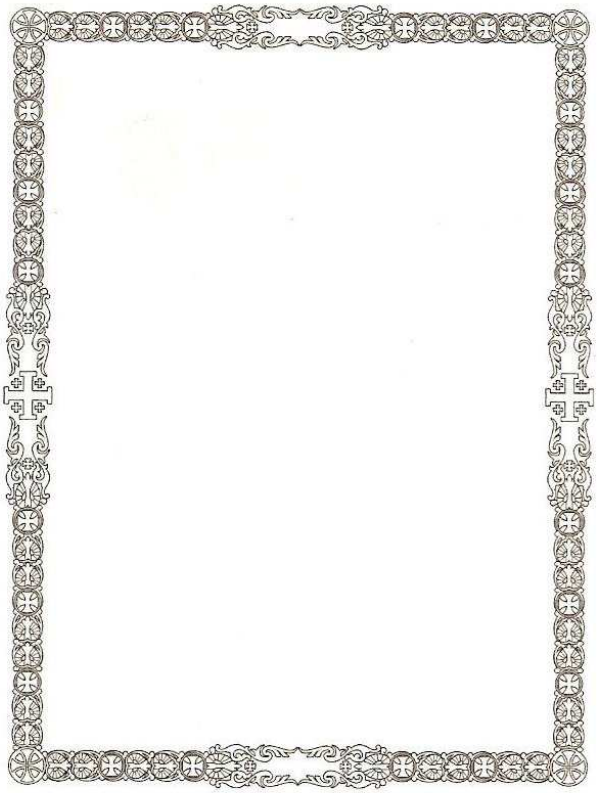
Usando o Castelo

O mapa colorido mostra a parte externa do Castelo. Para representar as partes internas, recomendamos utilizar as salas de masmorra que vieram com o ***RPGQuest*** *vol. 1*, que já estão na mesma escala. Os props do ***RPGQuest*** *vol. 1* também podem ser usados em conjunto com o castelo (para criar um poço ou fonte, por exemplo)

O mapa está dividido em níveis de altura, de acordo com a torre ou muro que você escolher. As torres externas possuem 3 andares de altura (térreo, primeiro andar, segundo andar e o topo) O ponto mais alto do castelo é a chamada torre do mago, que possui 8 andares de altura (16 casas).



Ficha de Personagem



Nome _____

Ordem _____ Idade _____ anos

Terra Natal _____

Classe _____ Altura _____ Peso _____

Atributos	Nível	Bônus
Força		
Constituição		
Destreza		
Agilidade		
Inteligência		
Força de Vontade		
Percepção		
Carisma		
	Total	

Pontos de Vida

Pontos de Magia

Defesa

Experiência

Caminhos (Círculos) _____

Tesouros

Moedas de Ouro _____

Moedas de Prata _____

Pedras Preciosas _____

Armas _____

Armaduras _____

Equipamentos _____

Aventuras Completadas

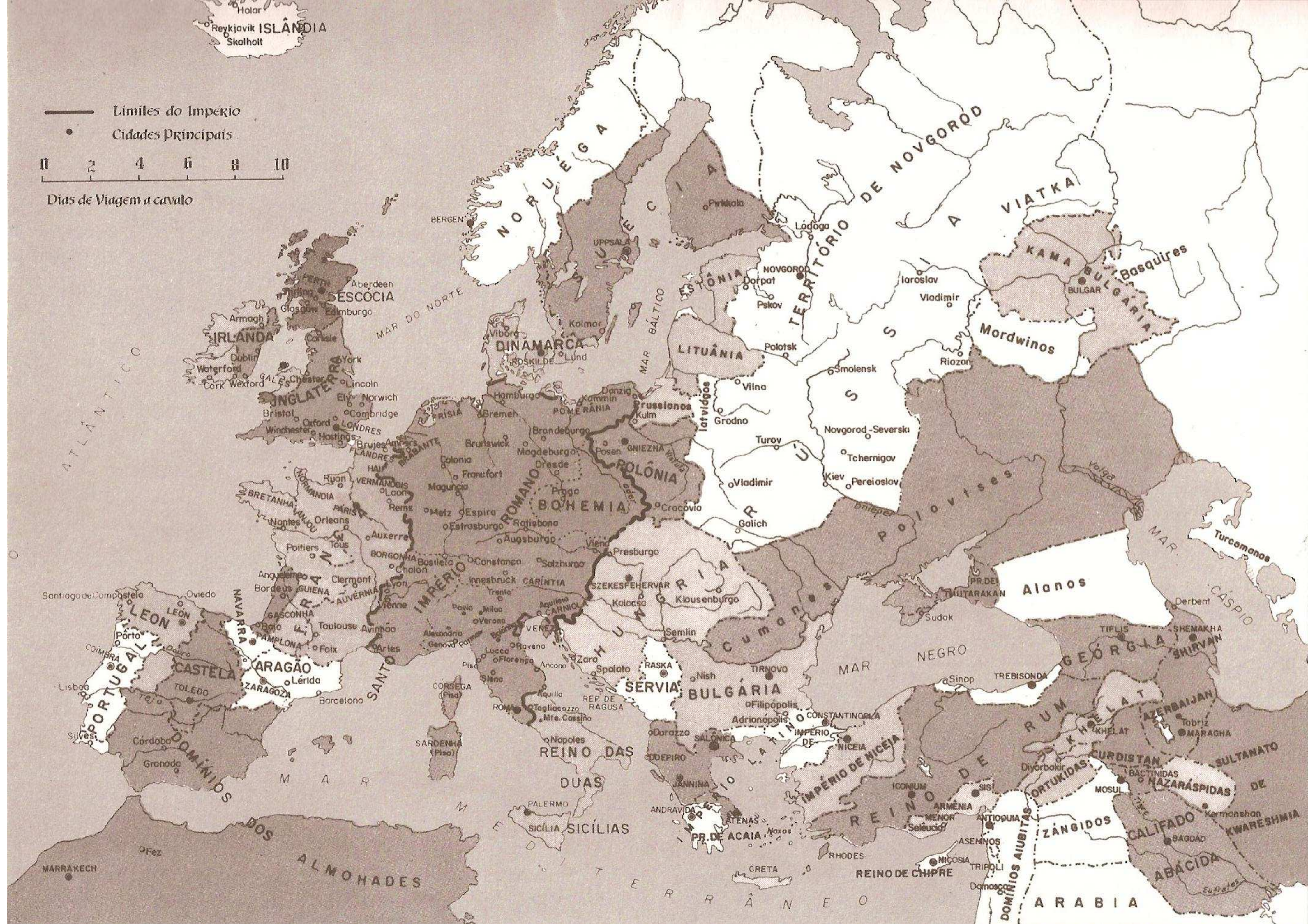
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Poderes de Classe _____

Grimório _____

Background

Perícias	Nível	Bônus


Limites do Imperio
Cidades Principais
0 2 4 6 8 10
Dias de Viagem a cavalo
ISLÂNDIA
Holar
Reykjavik
Skalholt
NORUEGA
BERGEN
SUÉCIA
UPPSALA
Kolmar
Pirkkala
DINAMARCA
Viborg
ROSKILDE
Lund
MAR DO NORTE
MAR BALTICO
ATLÂNTICO
ESCÓCIA
Perth
Stirling
Aberdeen
Glasgow
Edimburgo
IRLANDA
Armagh
Dublin
Waterford
Cork
Wexford
INGLATERRA
GALES
Carlisle
York
Chester
Lincoln
Ely
Norwich
Cambridge
Bristol
Oxford
LONDRES
Winchester
Hastings
FLANDRES
Bruges
BRABANTE
HAI
FRISIA
Hamburgo
Bremen
Brunswick
Colonia
Francfort
Magdeburgo
Brandeburgo
POMERÂNIA
Kammin
Danzig
Prussianos
Kulm
Posen
GNIEZNA
POLÔNIA
Vistula
Oder
Cracóvia
Dresde
Praga
BOHEMIA
ROMANO
IMPÉRIO
Mogúncia
Metz
Espira
Estrasburgo
Ratisbona
Augsburgo
Viena
Salzburgo
Constança
Basileia
Innsbruck
CARÍNTIA
Trento
Aquileia
CARNIOLA
VENEZA
Pavia
Milão
Verona
Alexandria
Genova
Bolonha
Ravena
Lucca
Florença
Ancona
Siena
Pisa
ROMA
Aquilla
Tagliacozzo
Mte. Cassino
Napoles
REINO DAS DUAS SICÍLIAS
PALERMO
SICÍLIA
CORSEGA (Pisa)
SARDENHA (Pisa)
NORMANDIA
Ruan
VERMANDOIS
Laon
Reims
BRETANHA
ANJOU
PARIS
Nantes
Orleans
Tours
Poitiers
Auxerre
BORGONHA
Chalon
Lyon
Vienne
Clermont
AUVÉRNIA
FRANÇA
GUIENA
Bordeus
Angoulême
GASCONHA
Toulouse
Avinhão
Arles
Foix
Bajo
PAMPLONA
NAVARRA
ARAGÃO
ZARAGOZA
Lérida
Barcelona
SANTO
Santiago de Compostela
Oviedo
LEON
CASTELA
TOLEDO
Tejo
Douro
PORTUGAL
Porto
COIMBRA
Lisboa
Silves
Córdoba
Granada
DOMÍNIOS DOS ALMOHADES
Fez
MARRAKECH
MAR MEDITERRÂNEO
ESTÔNIA
Dorpat
NOVGOROD
Pskov
Ladoga
TERRITÓRIO DE NOVGOROD
RÚSSIA
VIATKA
Iaroslav
Vladimir
Riazan
Polotsk
Smolensk
LITUÂNIA
Iatvigos
Vilna
Grodno
Turov
Novgorod-Severski
Tchernigov
Kiev
Pereioslov
Vladimir
Galich
Dnieper
Polovtses
Volga
KAMA
BULGÁRIA
BULGAR
Basquires
Mordwinos
MAR CÁSPIO
Turcomanos
Alanos
PR. DE TMUTARAKAN
Sudok
MAR NEGRO
Cumanos
HUNGRIA
Presburgo
SZEKESFEHERVAR
Kalocsa
Klausenburgo
Semlin
Zara
Spalato
REP. DE RAGUSA
RASKA
SÉRVIA
Nish
TIRNOVO
BULGÁRIA
Filipópolis
Adrianópolis
CONSTANTINOPLA
IMPÉRIO LATINO
IMPÉRIO DE NICÉIA
NICEIA
Durazzo
SALÔNICA
EPIRO
JANNINA
ANDRAVIDA
ATENAS
PR. DE ACAIA
Naxos
CRETA
RHODES
REINO DE CHIPRE
NICÓSIA
Sinop
TREBISONDA
GEÓRGIA
TIFLIS
SHEMAKHA
SHIRVAN
Derbent
AZERBAIJAN
Tabriz
MARAGHA
KHELAT
CURDISTAN
REINO DE RUM
ICONIUM
ARMÊNIA MENOR
SIS
Seleucia
ANTIOQUIA
ASENINOS
TRIPOLI
Damasco
DOMÍNIOS AIUBITAS
ZÂNGIDOS
Diyarbakir
ORTUKIDAS
MOSUL
BACTINIDAS
HAZARÁSPIDAS
SULTANATO DE KWARESHMIA
Kermanshan
CALIFADO ABÁCIDA
BAGDAD
Tigre
Eufrates
ARABIA

RPG QUEST

RPGQuest é um jogo de Fantasia e Aventura que se passa em um reino fantástico chamado Langedoc.

Nossos heróis são Cavaleiros que escolheram a mais perigosa de todas as missões: proteger as relíquias e os segredos mais bem guardados da Terra.

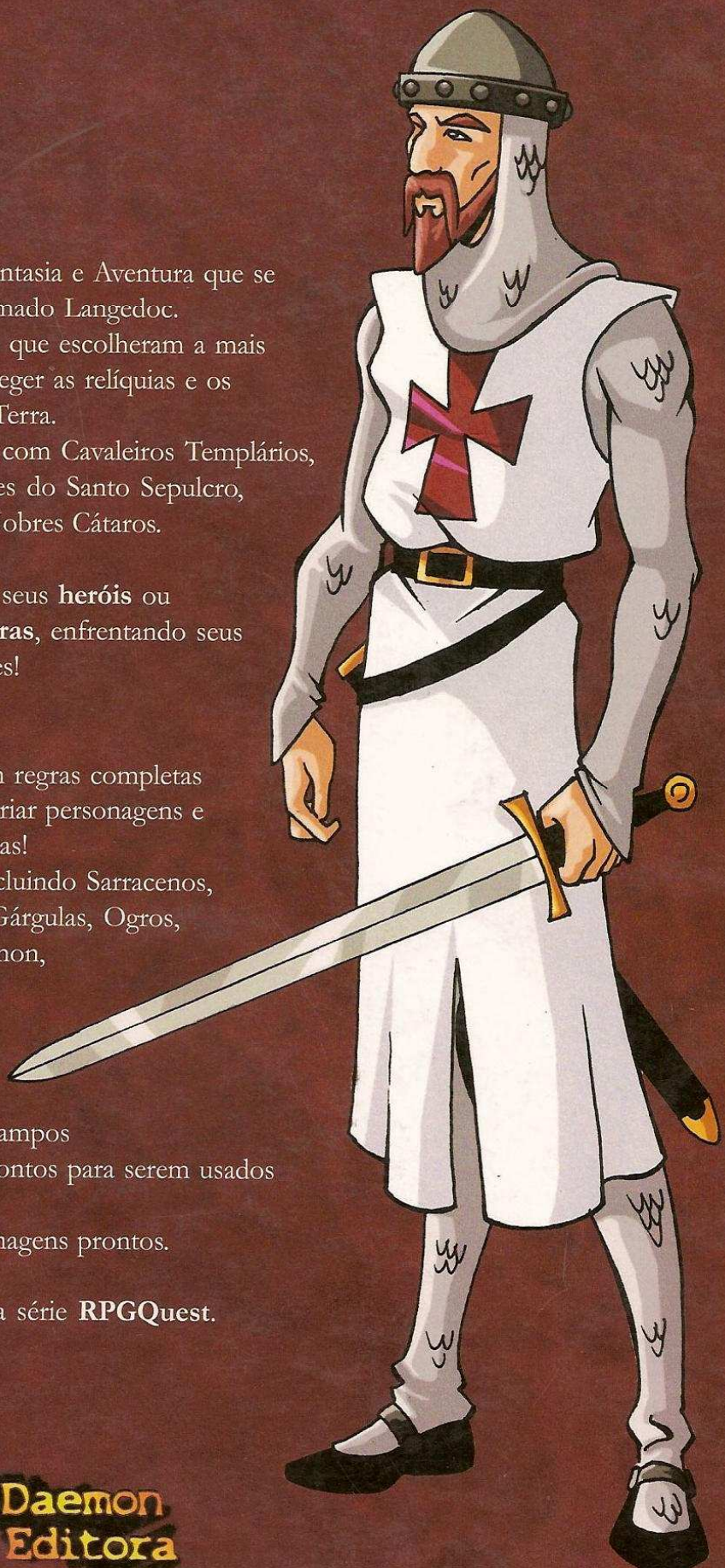
Neste livro, você pode jogar com Cavaleiros Templários, Cavaleiros Hospitalários, Protetores do Santo Sepulcro, Membros do Priorado do Sião e Nobres Cátaros.

Viva as aventuras junto com seus **heróis** ou controle um **exército de miniaturas**, enfrentando seus amigos em batalhas surpreendentes!

Este livro contém:

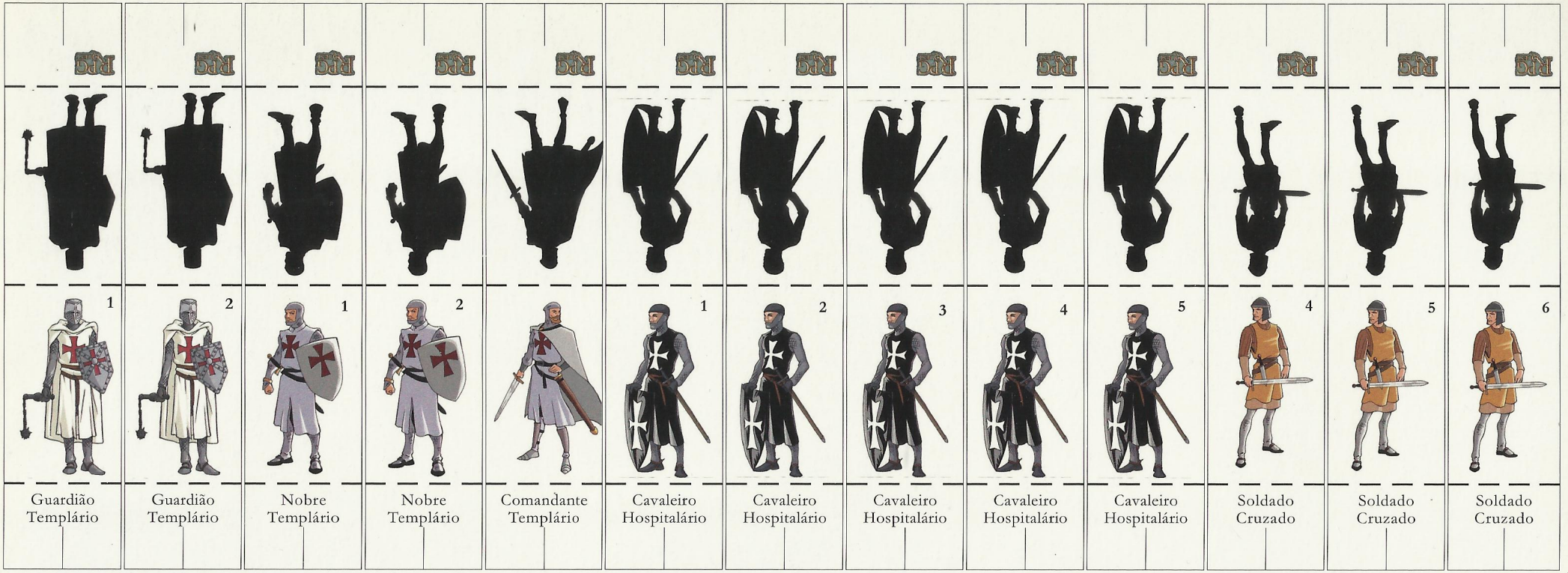
- 1 manual de instruções com regras completas para você aprender a jogar RPG, criar personagens e desenvolver suas próprias aventuras!
- **174** miniaturas de papel, incluindo Sarracenos, Inquisidores, Cavaleiros Negros, Gárgulas, Ogros, Imps, Bergahazzas, Succubi, Daemon, Fantasmas, Esqueletos, Zumbis, Vampiros e um Dragão Negro!
- 2 mapas totalmente **coloridos** com 82x55cm quadriculados, representando os campos de batalha e um castelo Cátaro, prontos para serem usados em suas aventuras.
- 6 heróis e 6 fichas de personagens prontos.

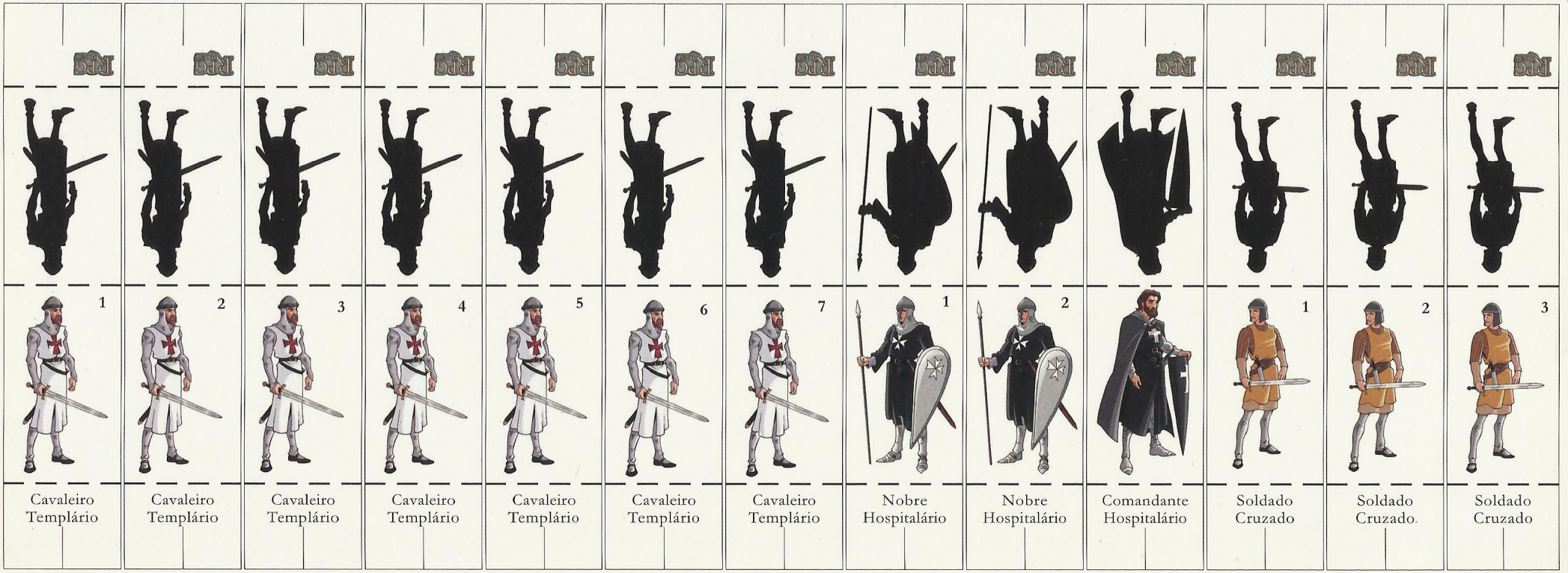
Totalmente compatível com a série **RPGQuest**.

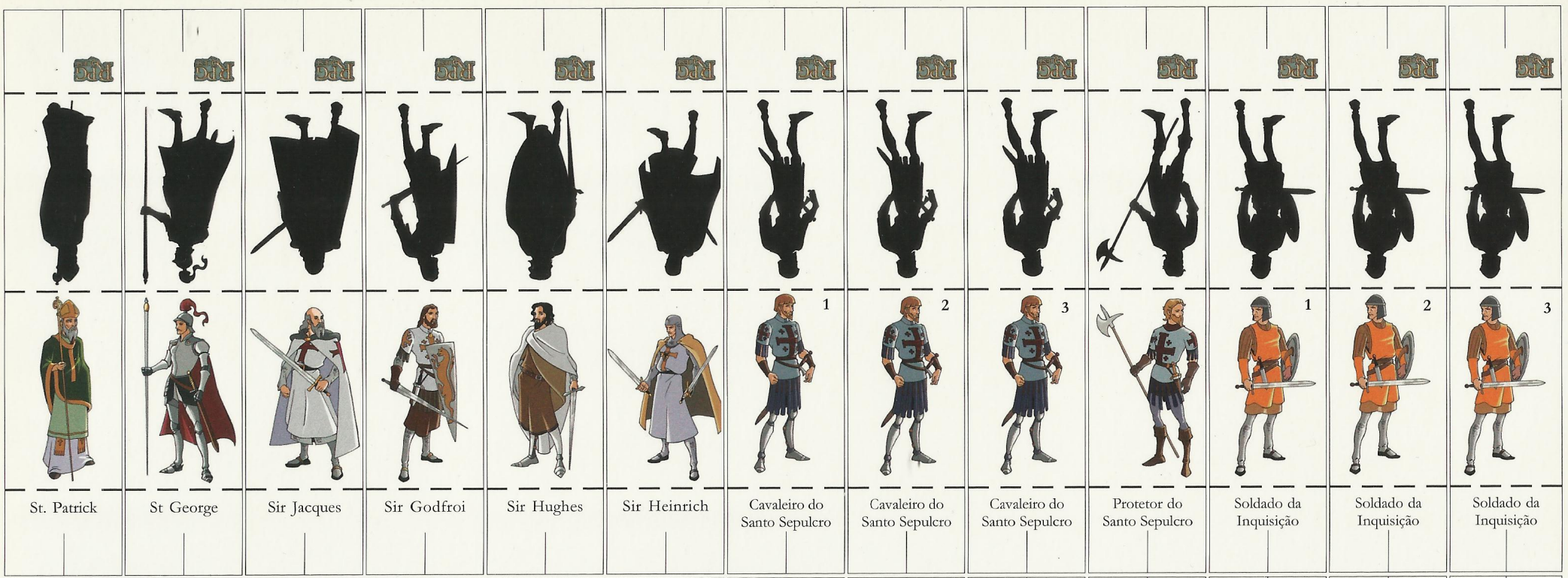


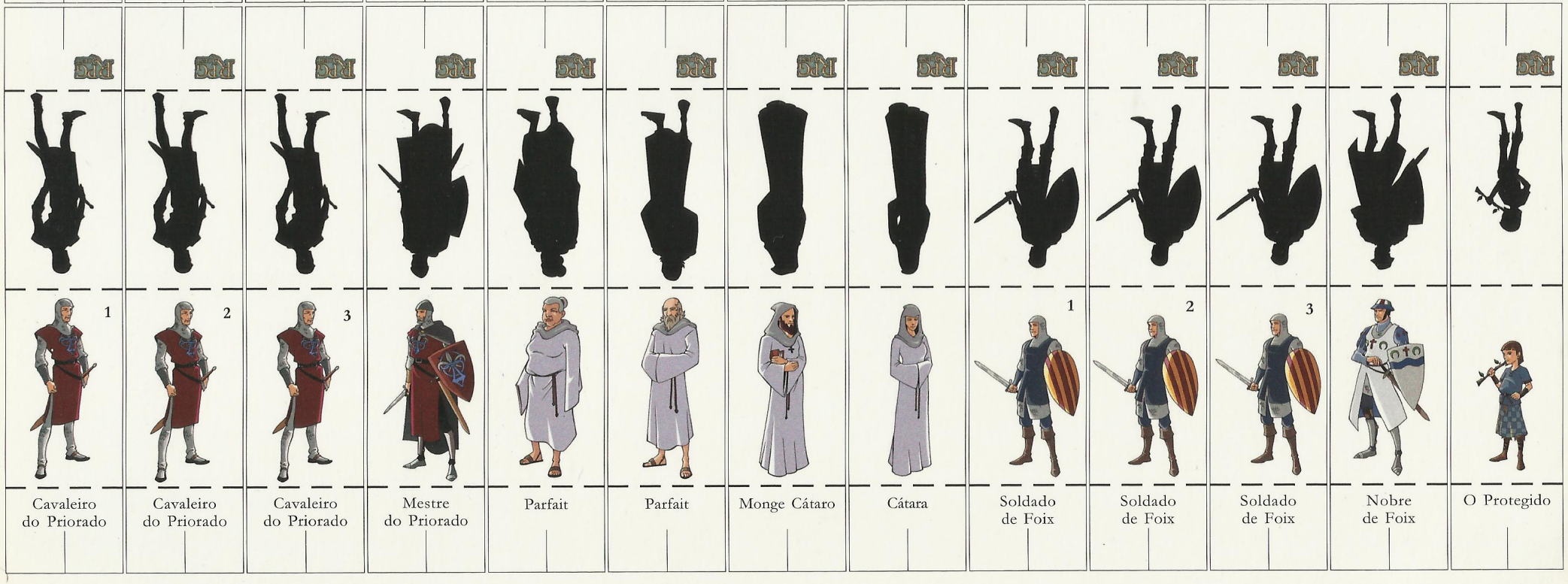
Brasil: R$ 19,90 Europa: €7,90
ISBN 85-87013-36-X
9 788587 013361

Daemon Editora


Guardião Templário 1
Guardião Templário 2
Nobre Templário 1
Nobre Templário 2
Comandante Templário
Cavaleiro Hospitalário 1
Cavaleiro Hospitalário 2
Cavaleiro Hospitalário 3
Cavaleiro Hospitalário 4
Cavaleiro Hospitalário 5
Soldado Cruzado 4
Soldado Cruzado 5
Soldado Cruzado 6


Cavaleiro Templário 1
Cavaleiro Templário 2
Cavaleiro Templário 3
Cavaleiro Templário 4
Cavaleiro Templário 5
Cavaleiro Templário 6
Cavaleiro Templário 7
Nobre Hospitalário 1
Nobre Hospitalário 2
Comandante Hospitalário
Soldado Cruzado 1
Soldado Cruzado 2
Soldado Cruzado 3


St. Patrick
St George
Sir Jacques
Sir Godfroi
Sir Hughes
Sir Heinrich
Cavaleiro do Santo Sepulcro 1
Cavaleiro do Santo Sepulcro 2
Cavaleiro do Santo Sepulcro 3
Protetor do Santo Sepulcro
Soldado da Inquisição 1
Soldado da Inquisição 2
Soldado da Inquisição 3


Cavaleiro do Priorado 1
Cavaleiro do Priorado 2
Cavaleiro do Priorado 3
Mestre do Priorado
Parfait
Parfait
Monge Cátaro
Cátara
Soldado de Foix 1
Soldado de Foix 2
Soldado de Foix 3
Nobre de Foix
O Protegido

Ogro Comandante

Ogro Soldado 1

Ogro Soldado 2

Ogro Soldado 3

Ogro Soldado 4

Ogro Soldado 5

Ogro Herói

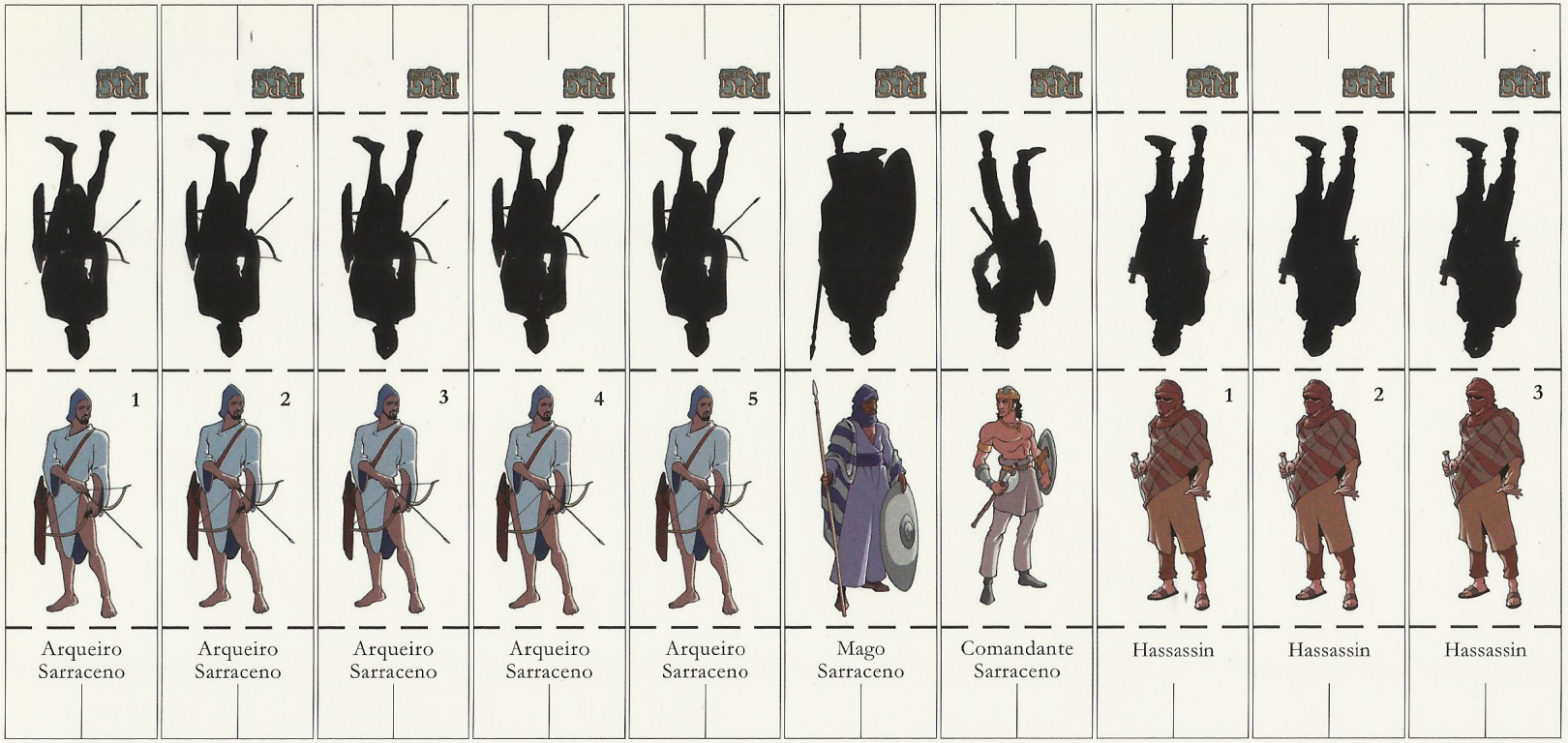
Gárgula de Pedra Esculpida 1

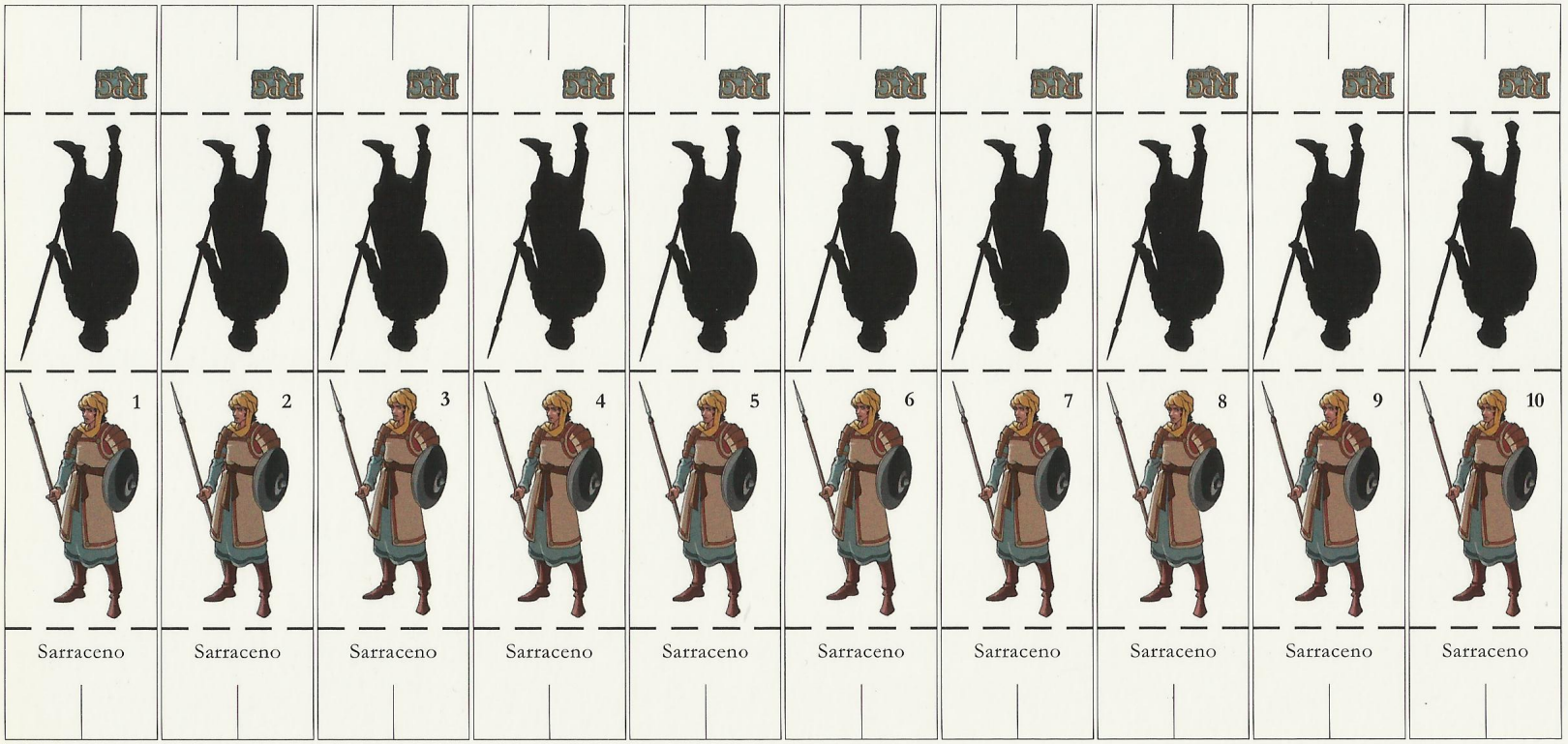
Gárgula de Pedra Esculpida 2

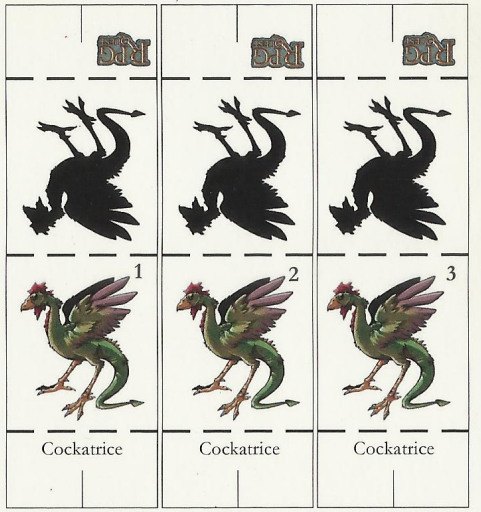
Gárgula de Mármore 1

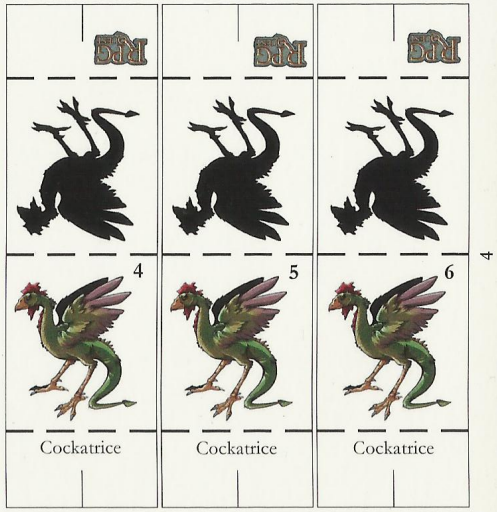
Gárgula de Mármore 2

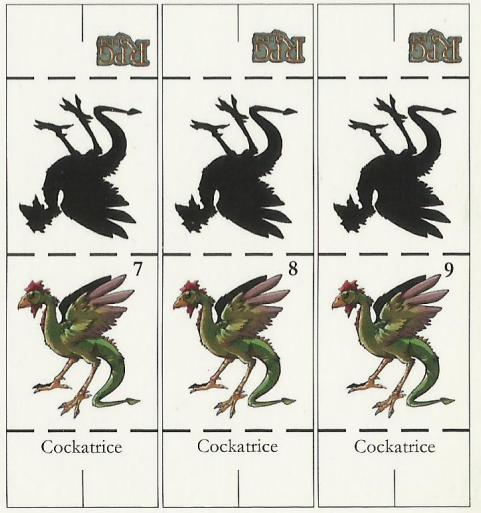
Dragão Negro Jovem

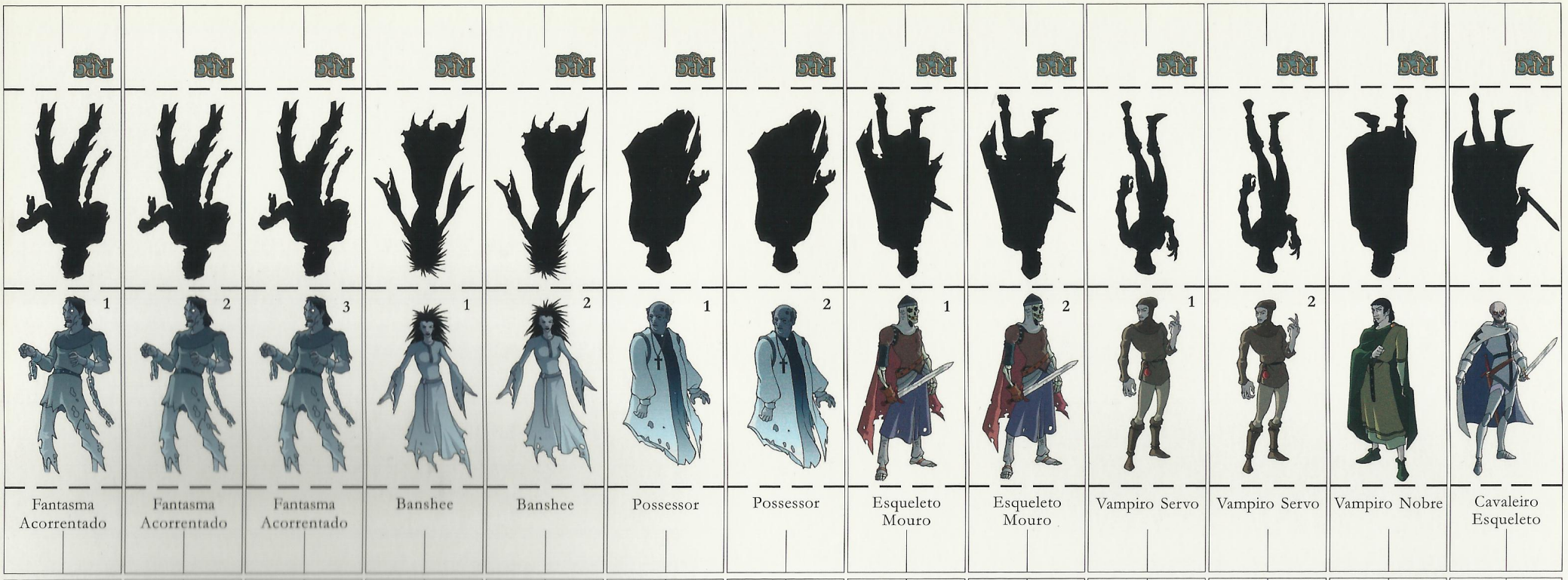

1
Arqueiro Sarraceno
2
Arqueiro Sarraceno
3
Arqueiro Sarraceno
4
Arqueiro Sarraceno
5
Arqueiro Sarraceno
Mago Sarraceno
Comandante Sarraceno
1
Hassassin
2
Hassassin
3
Hassassin

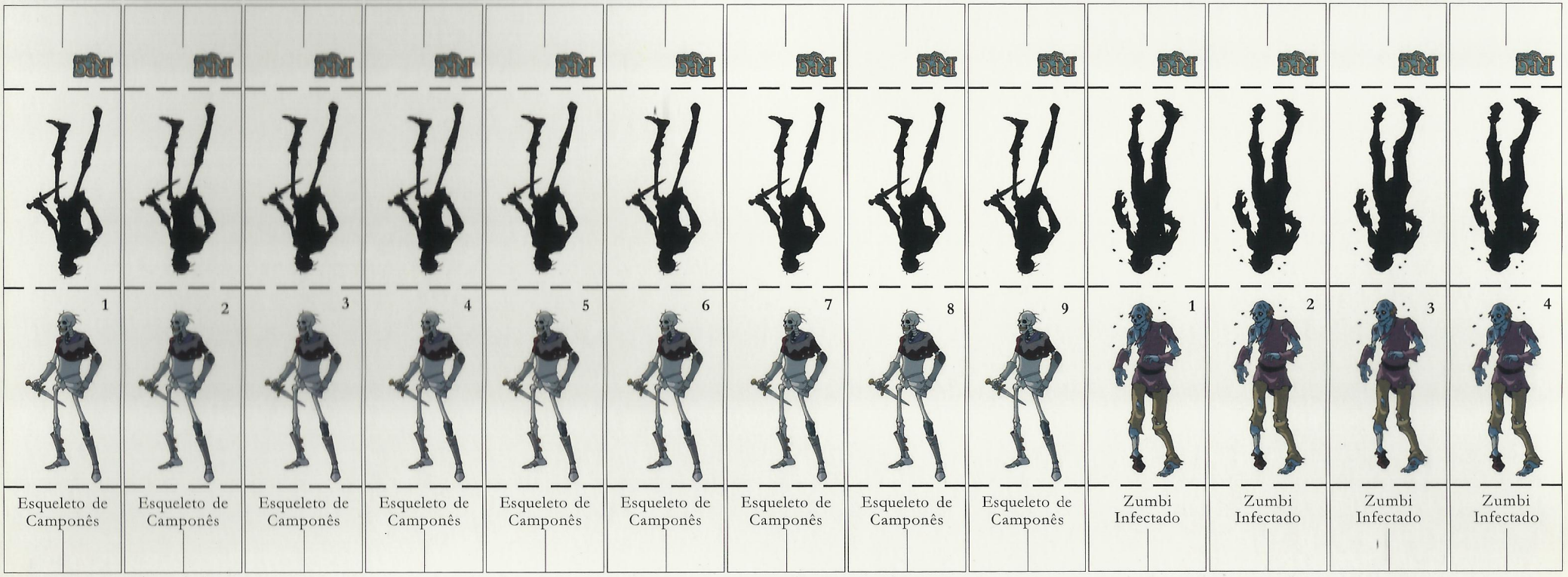

1
Sarraceno
2
Sarraceno
3
Sarraceno
4
Sarraceno
5
Sarraceno
6
Sarraceno
7
Sarraceno
8
Sarraceno
9
Sarraceno
10
Sarraceno


1
Cockatrice
2
Cockatrice
3
Cockatrice


4
Cockatrice
5
Cockatrice
6
Cockatrice


7
Cockatrice
8
Cockatrice
9
Cockatrice


1
Fantasma Acorrentado
2
Fantasma Acorrentado
3
Fantasma Acorrentado
1
Banshee
2
Banshee
1
Possessor
2
Possessor
1
Esqueleto Mouro
2
Esqueleto Mouro
1
Vampiro Servo
2
Vampiro Servo
Vampiro Nobre
Cavaleiro Esqueleto


1
Esqueleto de Camponês
2
Esqueleto de Camponês
3
Esqueleto de Camponês
4
Esqueleto de Camponês
5
Esqueleto de Camponês
6
Esqueleto de Camponês
7
Esqueleto de Camponês
8
Esqueleto de Camponês
9
Esqueleto de Camponês
1
Zumbi Infectado
2
Zumbi Infectado
3
Zumbi Infectado
4
Zumbi Infectado

RPG Quest

Daemon

Cultista

Cultista

Sucubbus

Sucubbus

Sucubbus

Sucubbus

Comandante Bergahazza

Bergahazza

Bergahazza

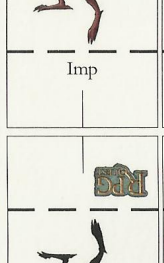
Bergahazza

Bergahazza

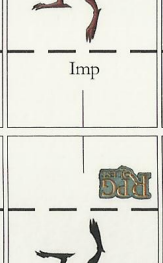
Bergahazza

Bergahazza

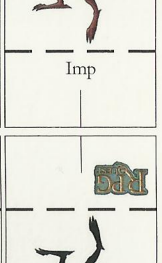
Bergahazza



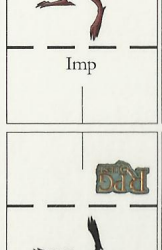
Imp



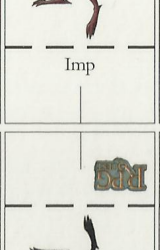
Imp



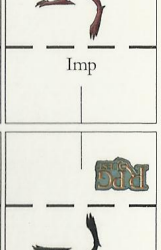
Imp



Imp



Imp



Imp

Executor Teutônico

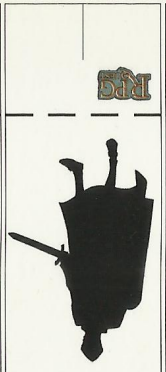
Executor Teutônico

Executor Teutônico

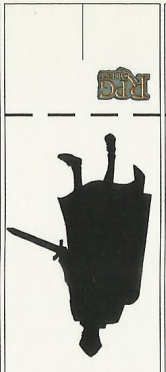
Executor Teutônico

Executor Teutônico

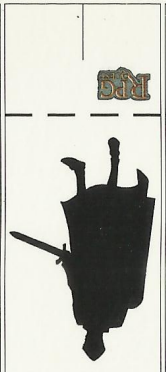
Soldado Teutônico



Soldado Teutônico



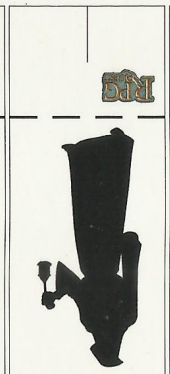
Soldado Teutônico



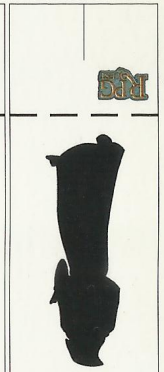
Soldado Teutônico

Comandante Teutônico

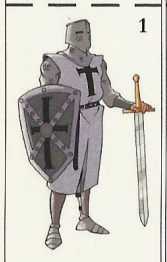
Acólito Inquisidor



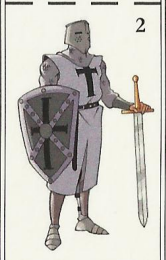
Acólito Inquisidor



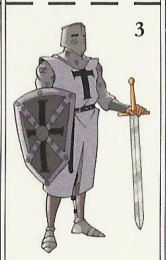
Bispo Inquisidor



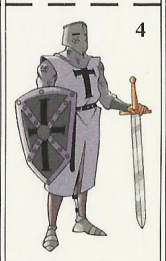
Cavaleiro Teutônico



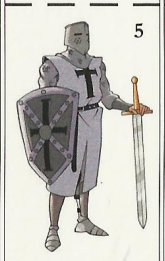
Cavaleiro Teutônico



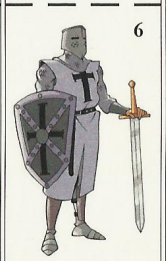
Cavaleiro Teutônico



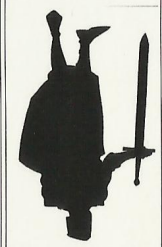
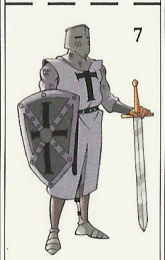
Cavaleiro Teutônico



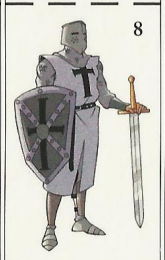
Cavaleiro Teutônico



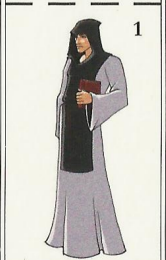
Cavaleiro Teutônico

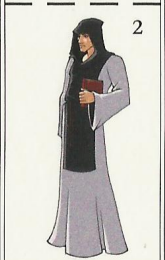
Cavaleiro Teutônico



Cavaleiro Teutônico



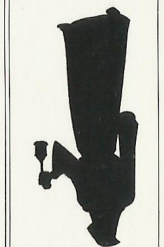
Adepto Inquisidor



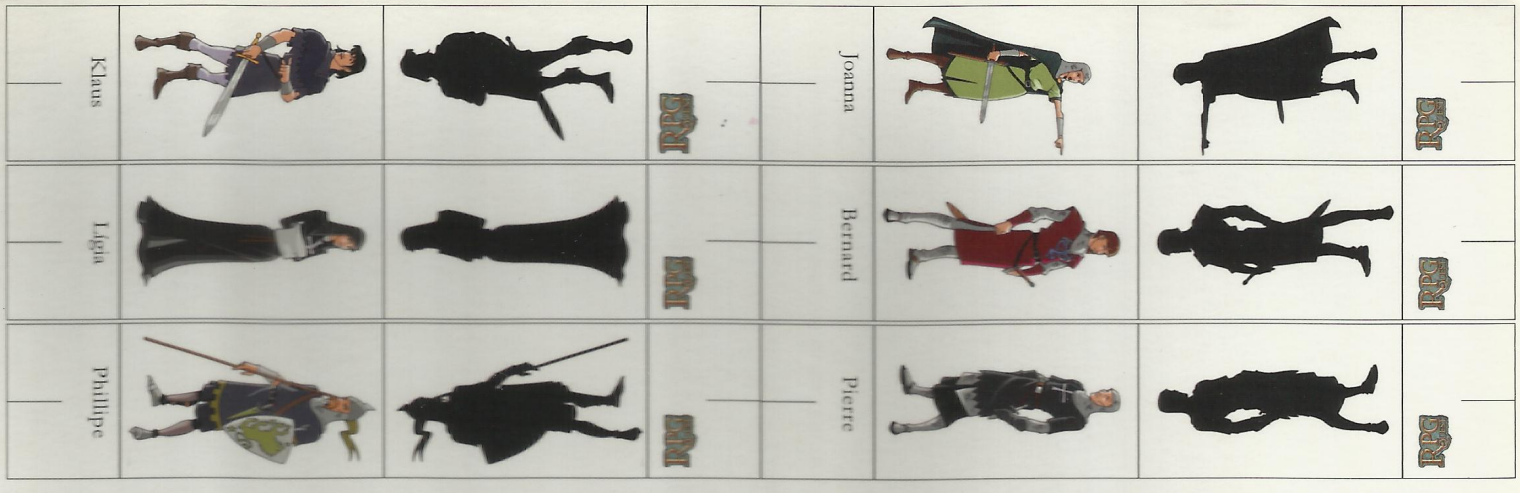
Adepto Inquisidor

Acólito Inquisidor

Acólito Inquisidor



Acólito Inquisidor



Klaus

FR	*Bom*	+2	INT	*Normal*	+1
CON	*Bom*	+2	WILL	*Normal*	+1
DEX	*Normal*	+1	PER	*Fraco*	-
AGI	*Bom*	+2	CAR	*Normal*	+1

ESPADA LONGA	(+2)	Dano: 1d6+2
LANÇA PESADA	(+2)	Dano: 2d3+2
ADAGA	(+2)	Dano: 1d3+2

PV: 16 Defesa: 9
Deslocamento Básico: 9m (6 casas)
Controlar Mortos-Vivos (Normal)

ESCALAR	+2	RASTREIO	+3
MONTARIA	+3	RELIGIÃO	+3

Joanna

FR	*Bom*	+2	INT	*Normal*	+1
CON	*Bom*	+2	WILL	*Fraco*	-
DEX	*Normal*	+1	PER	*Normal*	+1
AGI	*Normal*	+1	CAR	*Bom*	+2

ESPADA CURTA	(+2)	Dano: 1d3+3
ADAGA	(+3)	Dano: 1d3+2

PV: 16 Defesa: 8
Deslocamento Básico: 9m (6 casas)
Abençoar (Normal)

CURA	+1	RASTREIO	+2
ESCALAR	+2	RELIGIÃO	+3
MONTARIA	+3		

Lígia

FR	*Fraco*	-	INT	*Ótimo*	+3
CON	*Normal*	+1	WILL	*Normal*	+1
DEX	*Fraco*	-	PER	*Bom*	+2
AGI	*Normal*	+1	CAR	*Bom*	+2

BASTÃO	(+1)	Dano: 1d3+1

PV: 10 Defesa: 8
Deslocamento básico: 9m (6 casas)
Abençoar (Normal)
Afastar Mortos-Vivos (Normal)
Cura pelas Mãos (Normal)

CURA	+3	IDIOMAS	+2
DECIFRAR	+2	RELIGIÃO	+3
HERBALISMO	+2	SOBREVIVÊNCIA	+1

Bernard

FR	*Bom*	+2	INT	*Ótimo*	+3
CON	*Normal*	+1	WILL	*Normal*	+1
DEX	*Fraco*	-	PER	*Fraco*	-
AGI	*Bom*	+2	CAR	*Normal*	+1

ESPADA CURTA	(+2)	Dano: 1d3+3
MANGUAL LEVE	(+2)	Dano: 1d6+2
FACA	(+2)	Dano: 1d3+2

PV: 14 Defesa: 9
Deslocamento Básico: 9m (6 casas)
Afastar Mortos-Vivos (Normal)

ESCALAR	+2	RASTREIO	+2
HERÁLDICA	+2	RELIGIÃO	+3
MONTARIA	+2		

Phillipe

FR	*Normal*	+1	INT	*Normal*	+1
CON	*Normal*	+1	WILL	*Fraco*	-
DEX	*Ótimo*	+3	PER	*Fraco*	-
AGI	*Ótimo*	+3	CAR	*Normal*	+1

LANÇA LEVE	(+3)	Dano: 1d3+2
ADAGA	(+1)	Dano: 1d3+1

PV: 12 Defesa: 10 (11 c/ Escudo)
Deslocamento básico: 9m (6 casas)
Esquiva Sobrenatural (Normal)

CURA	+2	PROFISSÃO	+2
DECIFRAR	+3	RELIGIÃO	+2
IDIOMAS	+3		

Pierre

FR	*Normal*	+1	INT	*Normal*	+1
CON	*Bom*	+2	WILL	*Normal*	+1
DEX	*Normal*	+1	PER	*Normal*	+1
AGI	*Bom*	+2	CAR	*Normal*	+1

ADAGA	(+2)	Dano: 1d3+1
ESPADA BASTARDA	(+2)	Dano: 2d3+1

PV: 16 Defesa: 9
Deslocamento Básico: 9m (6 casas)
Água Benta (Normal)

CURA	+3	MONTARIA	+2
DECIFRAR	+2	RELIGIÃO	+2
ESCALAR	+2		