

# Cabala Negra

## Apresentando

Olá RPGistas de todo Brasil! É com muito prazer que trago até vocês, a segunda aventura de uma longa campanha envolvendo a nefasta sociedade secreta chamada de Cabala. Essa história é uma continuação da aventura **Pesadelo**, que só veio a ser criada graças a um palpite do Necromante (aguardem, porque um tal Necromante ainda vai aparecer nas próximas histórias).

Essa é uma aventura do RPG Arkanum, que se passa por volta do século XIII ou XIV, e que envolve investigação e pancadaia (se os jogadores quiserem, qualquer aventura se torna um ringue de luta livre). O cenário é uma cidade, e a maior parte da história se passa numa taverna aonde poderosos magos se reúnem tramando uma ameaça terrível – trazer de volta a vida o terrível Âzghel.

Esteja avisado: grupos de personagens com mania de grandeza (que tentam resolver tudo na base da violência) não se darão muito bem na aventura, já que eles enfrentarão ameaças muito maiores do que eles normalmente poderiam enfrentar. Por isso, escuridão e silêncio são seus aliados! Esperteza e perspicácia são suas armas! Cuidado...

Autor: **Rafael Menestrel**

Aventura: **Invocação**

Campanha: **Cabala Negra**

E-mail: [rafadaemon1@uaimail.com.br](mailto:rafadaemon1@uaimail.com.br) ou [rafadaemon@uaimail.com.br](mailto:rafadaemon@uaimail.com.br)

ICQ: **Espectro de Almas**

## Agradecimentos

- Agradeço inicialmente aos meus pais, por sempre me lembrarem de estudar.
- Ao meu irmão, Lucas 'Dracomar', pela passagem de seus 11 anos de idade. Parabéns!!!
- Ao meu grupo de RPG (Miguel "Branco", João "Pretu", Vitão "IRMÃO", Xokãum "Vaka", Pedro "a dócil garotinha dona de um Lamazzus", Luís "o pobre e frágil e negro Nephalin") por serem malucos RPGistas, tarados por rock 'n roll (obrigado, eu não seria nada sem vocês!).
- Aos vários colaboradores da Daemon (graças ao Gizmo e principalmente ao Necromante eu ainda tenho energia para escrever essas coisas).
- A todos os RPGistas, por serem tão ... RPGistas (sem vocês não iria ter RPG!).
- Á Marina (por odiar o RPG).
- Ao **Kurt Cobain**, e por ele ter sido quem ele foi... quem gosta de **Nirvana** sabe do que eu estou falando...

## Observação

*A aventura Cabala Negra é um net-book, que serve como suplemento não oficial para o sistema de RPG Arkanum/ Trevas. Apesar de alguns eventos, agências e pessoas terem sido retirados de fatos e lendas reais, no jogo eles são tratados como elementos fictícios. Esse é apenas um jogo. A realidade, ela sim é muito pior...*

Tudo isso porque a Cabala nunca morre...  
Afinal, alguém pode matar a própria morte?

# Invocação

Essa aventura foi desenvolvida para o RPG Arkanum, para personagens de 2.º até 5.º nível (apesar de que pode ser adaptada facilmente). Toda a história se passa por volta do século XIII ou XIV, e continua a mostrar a Cabala (essa aventura é uma continuação da aventura: **Pesadelo**, disponível no site da Daemon ou na Casa do Necromante).

## Introdução

Os Personagens estarão em suas casas, na cidade aonde a última aventura se passou, quando um homem bate à porta deles:

*“Um homem muito bem vestido, e de aparência nobre e jovial espera em frente à porta ao lado de seu belo corcel branco:*

*“Vocês devem estar lembrados de mim, eu sou Miller de la Royal, enviado do Concílio. Possuo um recado secreto e importante do Conselho da Cidade, permitam-me entrar e tomar uma xícara de chá enquanto lhes conto tudo...”*

Miller de la Royal também foi o introdutor da aventura **Pesadelo**, e por isso, provavelmente os personagens se lembrarão dele. De qualquer forma, ele diz a verdade quanto ao recado do Conselho, e após algumas voltas e rodeios, e conta o seguinte:

*“O Conselho está muito preocupado com a Cabala: ela parece estar agindo de maneira extremamente ofensiva na cidade. Um anjo, ontem, sofreu um atentado contra a sua vida, mas foi salvo e conseguiu escapar ileso. Apesar dos diáconos não terem certeza se isso foi obra da Cabala, eles me pediram para que eu arrumasse uma forma de investigar. Eu pensei bem, e me lembrei de vocês, pois são os únicos magos que conheço. Talvez vocês pudessem me ajudar a prosseguir com as investigações...”*

## Rua Real, 12

*“Eu tenho apenas algumas pistas, e todas elas me levam para a Biblioteca. Eu tenho o antigo endereço de uma pessoa: Rua Real, 12. A outra moradora era Assírian, uma outrora membra da Cabala, que pode nos passar alguns de seus segredos... eu vou investigar sozinho, e peço para vocês irem até a casa da Rua Real, 12, investigar.”*

Após andar um pouco pelas ruelas da cidade, os Personagens chegarão até uma pequena casa de madeira. Ninguém atenderá se chamarem, porque ela está vazia, e se os personagens entrarem – arrombando a porta – eles verão que toda pequena casa está vazia. Se eles procurarem por um longo tempo, acharão um pequeno papel escrito apenas:

### “Ofício das Massas”

## Ofício das Massas

Existe uma chance de 25% de que qualquer pessoa perguntada na rua sobre o que é o Ofício das Massas, responda:

*“É a melhor e maior taverna da região. Lá você pode encontrar de tudo para comer e beber. Ela fica na Rua das Margaridas, 5. Podem ir lá almoçar, a comida é realmente muito boa...”*

Descrição do Ofício das Massas:

*“Realmente, o Ofício das Massas é uma grande taverna: possui dois andares, foi construída sobre pedras e é muito movimentada... o que será que esse papel estava fazendo nas coisas de Assírian???”*

**Obs.:** para entrar na taverna Ofício das Massas é cobrada uma taxa de entrada – damas e mulheres pagam 2\$, crianças apenas 1\$ e homens pagam 4\$. Sem pagar essa taxa, personagens e pessoas comuns serão proibidas de entrar na taverna. Como você acha que ela mantém tão alto o nível no seu interior mesmo com tanta pobreza, peste e guerra lhe cercando?

Os Personagens podem ir até a taverna que serão muito bem recebidos pelos garçons, que estarão dispostos a responder qualquer pergunta que saibam a resposta. Caso eles sejam perguntados sobre Assírian, ele irá falar:

*“Eu já ouvi falar dela... disseram-me que ela estava morando na Alameda das Vitícias, mas não tenho certeza. Se não me engano é uma louca...”*

A seguir, segue uma descrição dos compartimentos internos do Ofício das Massas (isso será importante no futuro da aventura). Se os Personagens não se interessarem por isso, pule direto para o parágrafo **Alameda das Vitícias**.

## Salão da Taverna

*“Esse amplo salão está muito cheio e agitado. Quase todas as mesas estão ocupadas, por pessoas alegres que bebem, conversam e se divertem. Logo que vocês entram no Salão, um garçom se prontifica para mostrar uma mesa livre e atendê-los.”*

Eles poderão pedir qualquer coisa que esteja à disposição no Balcão, e poderão pedir algumas informações sobre qualquer coisa relacionada à cidade (desde que apenas coisas mundanas) que os garçons saberão responder com relativa exatidão. O que eles sabem sobre Assírian já foi dito no parágrafo: **Ofício das Massas**.

## Balcão

*“No Balcão, vários ”barmans” atuam incessantemente, servindo clientes, atendendo pedidos e fazendo as famosas acrobacias da massa – quando eles lançam para o alto diversos tipos de massa e fazem várias manobras antes de colocá-las nos fornos.”*

Praticamente qualquer coisa que se venda em uma taverna pode ser encontrada aqui por um preço 10% abaixo da média, apesar de manter a mesma qualidade.

## Banheiros

Ambos os banheiros seguem a mesma construção e arquitetura, por isso não há diferença na descrição de ambos:

*“Este longo toailete inclui um lava-mão, com um sabonete refinado e uma toalha de seda. Várias fossas bem construídas na pedra, revelam-se até o final do local. Apesar de tudo, aqui é bem limpo e cheira a perfume...”*

## Salão de Dança

*“Esse amplo salão está tão cheio quanto o outro, mas muito mais animado: várias pessoas se deixam levar pelo som de uma bandinha que toca belas músicas. Todos os nobres parecem estar se divertindo muito, inclusive os menestrelis responsáveis pela música. Existem dois lances de escada: um deles conduz para o palco aonde acontece o show, e outro que conduz para o segundo andar, aonde estão as acomodações do Ofício das Massas...”*

## Quarto (2.º Andar)

*“Este quarto é muito confortável e elegante: possui uma cama de casal, várias pinturas na parede e um grande armário para que os hóspedes possam*

*guardar as suas coisas. Toda a iluminação provém das velas de castiçais ornamentados. Existe ainda uma escrivaninha para que os intelectuais possam se concentrar para realizar importantes trabalhos. A diária é de 35\$ e a mensal é 875\$.”*

## Quarto Nobre (2.º Andar)

*“Esse magnífico quarto é bem grande, e inclui vários artigos de luxo, alguns até mesmo importados de outros reinos. Existe uma ornamentada cama de casal, um grande armário que conta com um pequeno cofre para se guardar artigos de luxo – existem ainda alguns tapetes no chão e várias pinturas caras nas paredes. Uma grande escrivaninha serve de auxílio para os pensadores se concentrarem em seus trabalhos. A diária é de 50\$ e a mensal de 1000\$.*

## Quarto Imperial (2.º Andar)

*“Esse é o mais belo quarto disponível em toda a região, apenas aqueles da linhagem mais nobre têm o prazer de se hospedar nele. Nele, existem vários artigos importados, todos da mais alta qualidade e valor. Responsável pelo aquecimento e luz, uma grande e bela lareira se encontra no canto do quarto. Além disso, existe uma grande e trabalhada cama de casal, além de dois armários e um grande e poderoso cofre, aonde os nobres podem confiar os seus tesouros. Existem várias pinturas e outras obras de famosos artistas. Uma belíssima escrivaninha, com uma biblioteca particular serve de auxílio para os nobres pensadores. A diária é de 60\$ e a mensal de apenas 1500\$.”*

## Depósito (2.º Andar)

*“É nesse cômodo que se encontram todas os utensílios usados pelos empregados para arrumar todo o grande segundo andar. Dentre outros, existem vassouras, espanadores, esfregões, baldes, entre outros deste estilo. Apenas os empregados têm acesso a esse cômodo...”*

## Escritório (2.º Andar)

*“Esse é o local aonde o dono do Ofício das Massas, Inacius de Ville, trabalha e guarda os seus documentos. Esse quarto fica constantemente trancado, e apenas Inacius tem a chave. Em seu interior, existe uma escrivaninha (aonde podem ser achados vários documentos tratando sobre as contas da Taverna). Existe um móvel, aonde existem algumas estatuetas. Tudo parece normal...”*

Tudo nessa sala é normal, à exceção de um dos ornamentos do móvel. Um cetro muito trabalhado apresenta uma forte aura mística – é o Cetro do Filósofo (apresentado no **Apêndice**).

Apenas através desse Cetro é possível chegar até a base cabalista, que fica no subsolo do Ofício das Massas. Deve-se tomar o Cetro e dizer: “*Subsollum!!!*” (essa palavra está inscrita no Cetro). Fazendo isso, todos na sala serão teleportados para a Entrada da Base Cabalista (no Capítulo **Base Cabalista**).

## Alameda das Vitícias

*“A Alameda das Vitícias é uma calma zona da cidade. Nela, idosos e outras pessoas que desejam paz se reúnem em um amontoado de pequenas e confortáveis casas de madeira.”*

Para que os Personagens consigam descobrir aonde Assírian mora, o Mestre deve cobrar ou interpretação do jogador ou então um teste de CAR bem sucedido. Em ambas as formas, eles descobrirão o seguinte:

“Assírian... Assírian... ah! É claro! Assírian é uma louca que mora na casa ao lado da Fundação! Cuidado com ela, ela parece ser louca...”

Os personagens que conseguirem as informações acima, facilmente irão descobrir a casa aonde Assírian mora. A descrição de sua casa é:

*“Uma pequena casa de madeira se encontra ao lado da Fundação. A entrada da casa, uma única porta, está fechada, e por mais estranho que isso seja, não existem outras portas ou janelas na casa. Ela parece quieta e misteriosa...”*

Caso os personagens batam à porta, ninguém irá atender (não importa o quão insistentes eles sejam). E apenas quando eles entrarem (provavelmente arrombando a porta) é que o Mestre poderá dar a descrição do interior da casa:

*“Toda a casa resume-se a um pequeno cômodo escuro e abafado: nele, espalhados desordenadamente existem uma cama de casal, uma escrivaninha com vários livros e uma mesa sobre a qual existem vários pratos sujos. Além de tudo, existem inúmeras roupas espalhadas por todo o lugar.*

*É possível ouvir alguns soluços vindos de um canto escuro da casa. Em meio às sombras é possível distinguir uma jovem garota ajoelhada e aos prantos...”*

O nome dessa garota é Alíssia, e ela é sobrinha de Assírian. Assim como a tia, ela é um tanto quanto insana, e por isso, diálogos com ela não costumam render muitas informações. Porém, ela é capaz de dizer que sua tia foi seqüestrada e levada para um lugar chamado de Ofício das Massas. Um diálogo típico com Alíssia poderia ser:

*“Buá... buá... buá... eles levaram tia Assírian, é sim, homens mau levou tia Assírian e deixou pobre*

*Alíssia sozinha! Não pode! Alíssia não gosta de homens mau, porque homens mau levaram tia Assírian para longe de Alíssia, é sim, eles levaram tia Assírian para um lugar feio... é sim, muito feio... buá... buá... buá... eles levou tia Assírian para Ofício de Massas... lugar muito feio! Buá! Buá!”...*

## Ofício das Massas (?)

Os personagens que conversarem com Alíssia serão novamente atraídos para o Ofício das Massas, por isso, use as descrições já utilizadas – afinal, nada mudou.

Para que a aventura prossiga, os aventureiros terão que procurar por toda a taverna até chegarem ao escritório. Lá, eles deverão tomar o Cetro do Filósofo e dizer as palavras de ativação para que eles sejam teletransportados para a Base Cabalista. Só assim a aventura terá continuação.

Porém, caso os personagens estejam muito desorientados, sem noção para onde eles devem ir e o que eles devem fazer, role o seguinte encontro. Ele serve para “colocar a aventura nos trilhos”.

## Amduscias

Os personagens estarão andando por alguma rua deserta quando o seguinte encontro se desenrola:

*“Vocês estão andando por uma rua calma e deserta. Tudo está no mais completo silêncio, até que um grito de dor acaba com essa paz... um de vocês, foi acertado por uma flecha certa no peito. O atirador... é possível distingui-lo nas sombras...”*

Cabe ao mestre definir qual o personagem foi atingido pela flechada (o dano é de uma **Flecha Demolidora**, 1d10+5).

O responsável pelo ataque foi Amduscias, um Cabalista Caçador Sobrenatural, que se encontra na cidade. Ele fez o ataque sob ordens de Inacius (outro poderoso Cabalista), que desconfia que os personagens estão chegando muito próximos da verdade que a Cabala tenta esconder.

Nas suas próximas ações, Amduscias saca duas espadas longas e prepara-se para um combate corporal. Ele vai concentrar todos os seus ataques em um único oponente até desmaiá-lo – e assim até ter destruído todos os aventureiros. Caso esteja perdendo o combate, ele tentará fugir.

Caso os personagens consigam capturá-lo (de preferência com vida!), é possível que ele revele sob tortura as seguintes informações (observe que ele não irá revelar as informações corretamente logo na primeira vez – serão necessárias algumas tortura, barganha ou quaisquer outras coisas).

*“Eu sou um Caçador Sobrenatural da Cabala, e estou atuando para Inacius – um grande Cabalista Filósofo... a única maneira de vocês conseguirem entrar na Base da Cabala é através do Cetro localizado no escritório de Inacius, o dono do Ofício das Massas...”*

Através dessas dicas, talvez, agora os personagens consigam continuar a história e chegar até o ponto aonde esta parou. Os personagens invadem a Base Cabalista!

## Base Cabalista

A Base Cabalista é um complexo subterrâneo, localizado no subsolo do Ofício das Massas. Sua entrada está lacrada, e a única maneira de chegar até lá é através ou do Cetro do Filósofo (localizado no Escritório do Ofício das Massas) ou através do Anel Filosofal de Inacius.

Uma vez dentro do subterrâneo, a única maneira de subir novamente, é subindo toda o lance de escadas – desde o primeiro até o último. Quando isso acontecer, quem realizou a caminhada será transportado para o Escritório de Inacius.

*“Todo o local é feito de pedra, e é extremamente escuro e seco. À medida que vocês descem um grande lance de escadas, é possível sentir a temperatura abaixando, e com isso, um frio intenso começa a fazer. Não há sequer uma tocha acesa, e o clima é de abandono e desolação...”*

**Obs.:** logo que os personagens entrarem na Base Cabalista, o mestre deve fazer um registro do tempo. Esse registro do tempo que passou vai ser extremamente importante no futuro da aventura.

### Prisão I

*“Uma poderosa tranca impede o acesso à próxima câmara, porém, assim que é vencido, é possível ver o que existe dentro desta pequena sala: um homem esquelético e muito fraco, está acorrentado nesta espécie de prisão. Ele parece estar jogado aí há muito tempo, tanto que sequer se movimenta quando vocês entram, porém ele ainda parece vivo...”*

Os personagens podem ter pena do pobre homem (chamado de Burye), e podem resolver soltá-lo. Mesmo quando solto, ele não irá fugir, ele está tão fraco que mau consegue ficar em pé – se os personagens quiserem realmente ajudá-lo, terão que carregá-lo até a superfície e lá, cuidar dele. É possível que desta relação, possa surgir uma verdadeira amizade (Burye é um demônio Daemon muito novo, tem apenas 116 anos).

### Prisão II

*“A tranca desta porta está destrancada. Assim que vocês passam pela porta, observam uma terrível cena: um homem que possuía feições muito belas se encontra desfigurado, jogado no chão. De várias feridas no seu corpo, escorrem rios de sangue. Ao seu lado, um ser horrendo segura uma faca de tortura. Esse ser possui uma forma vagamente humana, e apesar de se vestir como uma pessoa, o seu olhar mostra a sua natureza demoníaca...”*

O ser que está sendo castigado é um vampiro muito poderoso que foi apanhado pela Cabala. Seu nome é Judas, e nada se sabe sobre o seu passado.

O ser que encontra-se ao seu lado, torturando-o é um Coorte, uma espécie de zumbi criado especialmente pela Cabala, que ainda possui parte de seu intelecto.

O Coorte vai parar de realizar o que está fazendo, e soltando a faca de tortura vai tocar um corneta, avisando que o templo foi profanado. Depois, irá atacar os intrusos com as próprias garras, até que elimine os inimigos ou até que seja eliminado.

Enquanto isso, Judas usará sua habilidade de prestidigitação para se livrar das algemas. Em duas rodadas ele estará livre, e assim, vai tentar alcançar a liberdade fugindo da Base Cabalista (grave bem o nome de Judas, você ainda vai ouvir falar nele...).

### Prisão III

*“Após passar por essa porta destrancada, vocês conseguem ver em meio às sombras, o que parece ser um homem vestido com um sobretudo negro sentado à uma mesa, estudando em livros. Quando vocês entram, ele fala: ‘Sejam bem-vindos mortais!’. E dizendo isso, ele se levanta para dar boas vindas aos recém-chegados...”*

João de Cahors (na verdade, o papa João XII que forjou sua morte), realmente não pretende atacar os personagens. Ele é velho e experiente o bastante para atitudes tão tolas. Ele prefere apenas conversar com eles para saber coisas básicas sobre eles, porém, se for atacado, João sabe muito bem como se defender. De qualquer forma, ele sabe discernir oponentes valorosos de simples encenqueiros, e se mostrará pronto para fugir caso a situação complique muito.

No quarto temporário de João, existem os itens aos quais ele mais tem afeição. O Chicote do Devoto, o Medalhão da Vida Eterna e a Batina de Proteção, além de algumas coisas mundanas – tais como: um crucifixo de prata, uma bíblia sagrada, algum dinheiro e algumas roupas.

## Quarto I

*“Assim, que vocês entram no quarto, é possível ver, sob a pálida luz de uma vela, o que existe nele: uma cama de solteiro, com um pequeno armário e um único quadro. Tudo está silencioso, e não existe ninguém nesse local...”*

Os personagens podem decidir investigar algumas coisas do quarto. As descrições são as seguintes:

- **Armário:** possui várias roupas grandes, além de um saco com 25\$ escondido numa gaveta.

- **Quadro:** no quadro, existem inscrições em hieroglífico (e só pode ser entendido por alguém que possua essa perícia):

*“O Necromante vai se levantar,  
E quando do escuro se revelar,  
Toda a existência vai destruir,  
Porque não existe bom ou ruim,  
Apenas a destruição o fará ruir...”*

## Quarto II

*“A porta desse local está trancada com uma fechadura de ótima qualidade, e é muito difícil arrombá-la, com magia ou sem magia. Assim que vocês abrem a porta, um vento gelido percorre todos vocês e parece que lhes sugou alguma energia. Após essa estranha sensação, é possível enxergar sob a iluminação de uma tocha, um grande armário, uma escrivaninha com uma biblioteca particular e uma cama de casal. Parece que ninguém habita esse local...”*

Para passar pela porta, os personagens deverão passar pela fechadura mágica (Arrombamento difícil e -2D na FR efetiva de magias lançadas contra ela).

O feitiço de defesa é ativado tão logo alguém arrombe a porta. Ele consiste num efeito de Spiritum, de 4 metros de raio, que suga 2d6 pontos de vida de todos os afetados (sem teste de resistência ou IP).

Aparentemente não existe nada de anormal no quarto, e talvez os personagens se sintam inclinados à investigarem as coisas. A seguir, existem as descrições:

- **Armário:** existem várias roupas luxuosas e cerimoniais – algumas delas são de cultura egípcia.

- **Escrivaninha:** sobre ela, existem vários papíros e tinta. Um grande livro de magia está aberto, e sobre ele, existem duas cartas (uma delas em hieroglífico e a outra em latim).

Carta em hieroglífico:

*“O Mestre, o grande Ázghel, seu antigo mentor está próximo de ser conjurado e trazido novamente à vida. Só está faltando mais um ingrediente do ritual, e espero encontrá-lo em breve.”*

Carta em latim:

*“Inacius, parabéns pela sua devoção, tenho certeza que um dia ainda será digno de um grande título cabalista. Mas digo que você deve apressar-se em tomar certas precauções para evitar que nossos planos sejam atrapalhados pelo Arkanum Arcanorum. Conto com você para trazer Ázghel de volta à vida...”*

## Salã

*“Este lugar é mais frio do que todos os outros da base, e parece ser uma antecâmara. Existem quatro tochas que deixam o ambiente muito bem iluminado, e sob essa iluminação é possível ver que dois estranhos seres, vagamente humanos guardam uma porta dupla muito resistente. Esses seres horrendos caminham lentamente na direção dos intrusos, soltando grunhidos terríveis...”*

Os monstros nada mais são do que a última resistência dos cabalistas frente aos heróis. Assim que eles destruírem esses guardas, eles poderão tentar arrombar a porta dupla que leva para o Salão dos Rituais.

## Salão dos Rituais

A situação do Salão dos Rituais, vai depender de como os personagens tiverem agido até agora. Se eles tiverem sido silenciosos e furtivos (impedindo o Coorte de ter tocado a corneta), eles terão pego os cabalistas de surpresa. Porém, se eles tiverem sido barulhentos (e o Coorte tiver tocado a corneta), os cabalistas já estarão preparados para o confronto.

### Cabalistas surpreendidos:

*“Logo que vocês passam pela porta dupla que está trancada, vocês podem ver um grande salão. Desse salão principal, vem uma luz fantasmagórica e é possível discernir um homem calmo, sentado em frente à uma mesa. Num canto mais distante à direita, um homem treinando luta com sua espada longa e apenas escuridão no extremo da direita. Todos parecem surpreendidos...”*

Nesse caso, os personagens terão uma rodada de ação antes dos cabalistas. Porém, quando chegar a vez destes agirem, Humbert de Payons, o Sacerdote vai se levantar da mesa aonde estudava, pronto para lançar os seus poderes da fé. Pierre Carrie, o Iniciado, vai se aproximar correndo, para um combate corpo-a-corpo com a sua espada.

Ambos tentarão fazer de tudo para impedir a passagem dos personagens, mas se estiverem para perder o combate, eles gritarão socorro e tentarão fugir da base.

### **Cabalistas preparados:**

*“Logo que vocês entram pela porta dupla, vocês são subitamente surpreendidos por um revide em massa – ao mesmo tempo que um de vocês é acertado em cheio por uma flecha, todos se sentem mais fracos. Logo que o susto inicial passa, é possível ver, um sacerdote segurando um símbolo profano enquanto roga maldições sobre vocês. Num canto mais longe, existe um homem atirando flechas com um arco. Eles pareciam saber sobre a chegada de vocês...”*

Nesse caso, os cabalistas terão uma rodada extra, antes da ação dos personagens. Humbert de Payons, o Sacerdote vai rogar uma maldição (-5% em defesa e ataque e -1 no IP dos adversários), enquanto Pierre Carrie, o Iniciado vai atirar uma Flecha de Demolidora naquele que parece ser o inimigo mais forte (1d10+5 pontos de dano). Depois disso, Humbert começa a usar outros rituais (e pode até mesmo sacar o seu sabre) e Pierre vai dar mais um tiro, depois irá sacar sua espada longa.

Não existe nada demais no Salão dos Rituais, além dos inimigos e da escrivaniha, aonde se encontra um livro com as preces à Aton (tudo está escrito em hieroglífico, e a leitura do livro concede +20% na perícia Religião (Aton).

### **Área de Estudos**

*“Esse local está fortemente iluminado por uma luz pálida e fantasmagórica. Sob essa iluminação é possível ver três escrivanihas, com papiros em branco e tinta sobre elas, além de uma grande biblioteca. Não existe ninguém nesse estranho lugar...”*

Apesar de a biblioteca ser extremamente grande (e portanto atraente para os personagens), ela está toda escrita em hieroglífico, sendo útil apenas para aqueles versados nessa língua. Dentre os livros, existem aqueles que tratam de Necromancia, Ocultismo, Teoria da Magia, Atonismo (fé em Aton) entre outros menos úteis. Para ler um livro, são necessárias:

(100 horas) – (Inteligência x 4) = horas gastas

Cada livro gasto aumenta os conhecimentos em determinadas áreas (as quais o livro trata) em +10%. E observe que os benefícios **não são cumulativos** (“Eu li esse livro 10 vezes! Tenho Necromancia 100%!!!”).

### **Área de Invocação**

*“Esse local está completamente escuro por algum tipo de influência de magia negra. Não é possível ver nada, apenas escutar os sussurros de um homem em uma língua morta. Tudo parece lúgubre e desolado, a morte parece espreitar...”*

O que irá acontecer agora, vai depender do tempo transcorrido (lembra-se daquele registro que deveria ser feito? Ele será importante agora). Se mais de meia hora tiver passado, Âzghel já terá sido conjurado. Caso meia-hora ainda não tenha passado, Inacius ainda estará realizando o ritual de invocação.

### **Âzghel respira!**

*“Vocês ouvem um ronronar raivoso enquanto um corrente de ar frio passa por vocês. Um raio de energia fantasmagórica corta a sala, e ilumina tudo num clarão – nisso, é possível enxergar um grande homem jovem de longos cabelos e barbas negras, de porte atlético e nu. Ao lado dele, um homem envolto em sombras, que usa um sobretudo negro e um capuz que esconde o seu rosto...”*

*– ‘Quem são vocês?’ – pergunta o homem jovem.*

*– ‘Darei a vocês, duas opções: podem se unir a Cabala e sentir todo êxtase e glória que ela pode conceder ou poderão se opor à Cabala e terem suas vidas ceifadas para sempre’.*

Se os personagens não aceitarem a proposta de Âzghel, ele e Inacius irão começar um fulminante ataque mágico. Feitiços altamente destrutivos serão escolhidos, e apenas quando os personagens já estiverem bem mais fracos, Âzghel interromperá a batalha, dizendo mais uma vez:

*– ‘Ofereço-lhes uma vez mais: aceitarão se unir à Cabala ou irão preferir morrer como pobres mártires?’*

Agora não há mais o que fazer: se os personagens negarem a proposta de Âzghel eles serão definitivamente pulverizados pelos dois cabalistas. Mas se eles aceitarem a proposta de Âzghel, os personagens terão seus pertences tomados e serão levados a Prisão I (que será desocupada por Bürve Dalton, que será sacrificado). Após alguns meses presos, tratados bem, eles serão soltos e começarão o tratamento como cabalistas reais – mas até esse dia chegar, muita água já terá rolado...

### **Inacius invoca!**

*“Os sussurros continuam, e cada vez mais aumentam de intensidade... palavras horríveis de uma língua morta estão sendo proferidas por quem quer seja o ser escondido nessa escuridão abissal...”*

Agora, cabe aos personagens atrapalharem Inacius de finalizar o ritual. Para isso, basta acender uma luz no lugar (com o caminho Luz, porque a luz normal não é capaz de vencer as trevas mágicas); fazer grande barulho (com o caminho Ar, ou mesmo através de barulho mundano – batendo num escudo), ou mesmo atacando Inacius fisicamente.

De qualquer maneira, o mago irá perder a concentração e o ritual estará momentaneamente

arruinado. Toda a escuridão irá se desfazer, revelando o seguinte:

*“Um homem vestido num sobretudo negro, incluindo um capuz que lhe cobre o rosto, grita furiosamente. Ele parece extremamente nervoso por não ter conseguido finalizar o ritual que estava fazendo. Levantando-se, ele lança seu olhar de dentro do capuz de trevas, e com fúria no olhar começa a sussurrar mais palavras de morte...”*

Inacius está realmente furioso, e ele irá concentrar todos os seus ataques mágicos de área no grupo. Ele é um especialista em magias de Trevas, Spiritum e Humanos e por isso é muito perigoso.

Talvez essa luta seja impossível de ser vencida pelos personagens, mas lembre-os de que o mais importante é o ritual de invocação – que se encontra no chão, na forma de um livro em frente ao cabalista.

## Área Desconhecida

Essa área foi deixada vazia para que os mestres deixem a Base Cabalista mais personificada de acordo com a campanha que ele esteja seguindo.

Se ele for um mestre bondoso, esses locais podem guardar grandes tesouros e itens mágicos. Ou talvez terríveis monstros mortos-vivos espreitem por lá.

Novos ganchos podem ser encontrados nessas salas, tudo depende do Mestre. Além disso, ainda deve existir uma questão que perturba os personagens:

*“O que aconteceu com Assírian?”*

Isso cabe apenas ao Mestre responder... e as respostas podem não ser muito agradáveis aos jogadores...

## E agora?

Talvez os Personagens tenham vencido os cabalistas, obrigando-os a fugir de sua própria base (isso é uma hipótese bem remota). Eles arruinaram os planos imediatos da sociedade, mas podem estar certos de que outros planos ainda mais nefastos estão para vir.

Talvez os Personagens não tenham conseguido evitar a invocação de Âzghel, e os cabalistas saíram vitoriosos. Isso é muito ruim, porque eles adquiriram inimigos que estão muito perigosos e bem armados na cidade. É possível que um ou mais personagens tenham morrido durante a aventura, e estes, voltarão, mas na forma de terríveis mortos-vivos à serviço da Cabala!

Outra hipótese plausível, é que os personagens talvez não tenham vencido os cabalistas, mas conseguiram impedir a invocação e tenham roubado o ritual. Nesse caso, os cabalistas apressariam-

se em tentar recuperar o ritual e caso ele seja destruído, os cabalistas irão se esconder por algum tempo até que tenham caído no esquecimento, quando surgirão com outro plano letal...

Tudo isso, porque a Cabala nunca morre...  
Afinal, alguém pode matar a própria morte?



# Apêndice

O Apêndice vai incluir a descrição de novos itens mágicos, de alguns monstros encontrados na aventura e de alguns NPCs importantes. Observe, que esses são NPCs importantes para o desenrolar da campanha envolvendo a Cabala, e em breve, alguns deles irão se tornar famosos e célebres (como João de Cahors).

## Itens Mágicos

### Flecha Demolidora

Essas Flechas mágicas, são extremamente mortais, possuindo um forte poder de destruição. Causam 1d10+5 pontos de dano, sendo 5 apenas de dano por impacto (que são contados depois de se subtrair o IP). O único problema é que só podem ser usados uma única vez.

### Cetro do Filósofo

Esse ornamentada Cetro, possui ao longo de seu cabo, algumas inscrições em latim e em hieroglífico: *'Subsollum'*.

O principal poder desse Cetro é a capacidade de teleportar um número qualquer de pessoas (que estejam no Escritório de Inacius) para dentro da Base Cabalista.

Em termos de combate, ele é considerado um Cetro+1, capaz de detectar anjos, demônios e vampiros em 5m de raio (quando ele emite um brilho dourado).

### Chicote do Devoto

Esse poderoso chicote é possuído apenas por aqueles que traíram a sua fé por algum motivo egoísta e pessoal, não podendo ser usados em outras condições.

Nas mãos dessas pessoas, o chicote é considerado uma arma +3, capaz de conceder visão da verdade, do invisível ou de espíritos três vezes por dia. Além disso, uma vez por dia, ele é capaz de lançar um feixe de luz, que causa 5d6 pontos de dano num alvo específico (com direito a teste de resistência CON, para reduzir o dano à metade).

Outro poder que o Chicote concede, é que o usuário volta a ter a capacidade de canalizar a sua fé para realizar rituais. Além disso, o usuário é capaz de perceber a presença de Anjos e Espíritos dentro de um raio de 10m ao seu redor.

### Medalhão da Vida Eterna

Esses medalhões raros e especiais foram criados com a essência dos vampiros, destruídos e aprisionados em gemas de grande valor. Algumas pessoas dizem, que a alma do Vampiro pode ser

resgatada de dentro do medalhão, mas isso nunca foi provado.

Enquanto se manter usando o medalhão, o usuário não envelhece um dia sequer – mantendo a mesma aparência pelo tempo em que usar o medalhão.

Porém, se o medalhão for removido do usuário por algum motivo, ele passará a envelhecer naturalmente cem vezes mais rápido até atingir a sua idade real (repare que muitas vezes esse efeito mata a vítima em pouquíssimo tempo).

### Batina de Proteção

Essas batinas raríssimas, apesar de serem extremamente leves e frágeis ao toque, possuem a dureza do ferro – e protegem o usuário como tal.

Em termos de jogo, uma batina destas concede, IP +4 para o usuário (sendo que é possível usá-la em conjunto com outras armaduras de ferro). Apenas poucas pessoas de fé verdadeira (ou não) possuem essas batinas na Terra.

## Monstros

### Coorte

CON [4D], FR [3D+3], DEX [3D], AGI [3D],  
INT [2D], WILL [2D] CAR [2D], PER [3D]  
#Ataques [1], IP 3, PVs 15 a 20  
Garras 50/50 dano 1d10 + bônus

## Personalidades

### Amduscias Biello

Amduscias é um cabalista Caçador Sobrenatural de nível avançado, que mudou-se recentemente para a cidade.

Ele é um homem muito forte e alto, com feições dos nórdicos – que sempre carrega duas espadas longas. Sempre que é visto em combate, Amduscias está usando sua armadura de batalha.

Caçador Sobrenatural de 8.º Nível  
CON 14, FR 19, DEX 13, AGI 16,  
INT 12, WILL 13, CAR 10, PER 11  
#Ataques [2], IP 4 (armadura), PVs 25+24  
Espada Longa (x2) 83/78 1d10+3

**Perícias Principais:** Armadilhas 55%,  
Camuflagem 65%, Ciências Proibidas (Anjos 60%,  
Demônios 50%, Vampiros 50%), Idiomas (Egípcio  
30%, Latim 30%), Ler e Escrever (Latim 30%,  
Hieroglífico), Esquiva 75%, Rastreo 50%, Montaria  
56%, Sobrevivência (Floresta 40%).

## Bürye Dalton

Daemon de apenas 126 anos de idade, esse demônio foi capturado pela Cabala enquanto tentava se teletransportar para a Terra.

Está preso há algumas semanas, vivendo de maus-tratos à espera do seu sacrifício. Apesar de parecer um pobre camponês (em sua forma humana), ele é um demônio poderoso que fará de tudo para conseguir a sua liberdade.

Na forma demoníaca, Bürye assemelha-se a um imenso avestruz demoníaco – com escamas avermelhadas e um poderoso bico.

CON 24, FR 26, DEX 19, AGI 20,  
INT 15, WILL 14, CAR 10, PER 17  
#Ataques [2], IP 3 (pele), PVs 37+36  
Garras 69/69 dano 1d10+6  
Boca 64/0 dano 1d6+6

**Perícias Principais:** Camuflagem 65%, Escutar 57%, Furtar 60%, Furtividade 65%, Idiomas (Latim 30%, Italiano 30%, Grego Antigo 30%), Manipulação (Intimidação 64%, Liderança 50%, Tortura 65%), Pesquisa 47%, Rastrear 57%, Sobrevivência (Deserto 45%, Florestas 45%)

**Poderes Demoníacos:** A Forma Humana, Asas 1, Dentes e Boca 2, Pele Resistente 2, Tamanho 2, Garras 2, Aumento de Constituição 1, Aumento de Força 1

**Fraquezas:** Reflexo Real, Sol, Decapitação, Cheiro de Enxofre, Necrofagia

## João de Cahors

Nascido em Cahors, esse homem já foi tanto um santo quanto um demônio. Coroado papa em 5 de setembro de 1316, forjou sua morte em 1334, quando se tornou um Iniciado na Cabala e inimigo jurado dos Anjos que o tornaram tão poderoso.

Conseguiu se manter vivo através do Medalhão da Vida Eterna, e durante várias décadas dedicou-se aos estudos da Necromancia e da Cabala. Ainda virá a se tornar um célebre Grão-Mestre.

Inquisidor e Cabalista de 12.º Nível  
CON 14, FR 13, DEX 11, AGI 13,  
INT 22, WILL 17, CAR 19, PER 14  
#Ataques [1], IP 4 (batina), PVs 22+11  
Chicote 61/56 1d6+3 (especial)

**Perícias Principais:** Ciências Proibidas (Demônios 55%, Anjos 65%, Vampiros 20%, Alquimia 30%, Cabala 45%, Teoria da Magia 45%), Investigação 54%, Legislação 40%, Ler e Escrever (Latim 30%, Francês 30%, Hieroglífico 30%), Idiomas (Latim 30%, Egípcio 30%, Grego 30%, Francês 30%), Liderança 76%, Manipulação (Intimidação 56%, Lábria 66%), Religião (Católica 60%, Aton 35%).

**Pontos de Fé:** 10 Católicos, e 5 de Aton

**Poderes Angelicais:** Asas Astrais 2, Bênção (Abençoar, Cura de Venenos), Controle Mental (Leitura de Auras, Previsão), Aumento de Atributos (Força 2, Constituição 2, Inteligência 1, Carisma 1).

## Humbert de Payons

Esse cabalista é um Iniciado de 6.º Nível. Filho de um vampiro Strigoi, os cabalistas viram um futuro brilhante para esse híbrido, e foi assim que ele ingressou na Cabala.

Veio para a cidade junto com a Cabala há pouquíssimo tempo, e está sob as ordens de Inacius, seu mentor.

Iniciado Cabalista 6.º Nível  
CON 14, FR 12, DEX 11, AGI 12,  
INT 14, WILL 16, CAR 17, PER 12  
#Ataques [1], IP 2 (armadura), PVs 19+12  
Espada Longa 41/46 1d10+1

**Perícias Principais:** Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Ocultismo 50%, Seres Sobrenaturais 45%), Idioma (Latim 30%, Egípcio 30%), Ler e Escrever (Latim 30%, Hieroglífico 30%), Investigação 42%, Empatia 44%, Manipulação (Lábria 44%), Arco-e-flecha 40%.

**Sanguinus:** 6

**Poderes Vampíricos:** Transformação em Lobo, Controle Mental (Telepatia, Atração, Lealdade ao Mestre, Controle de Multidões), Aumento de Carisma 1

**LOBO:** CON 22, FR 25, DEX 5, AGI 20, PER 25.

#Ataques [2], IP 0.  
Mordida 60/0 dano 1d6  
Garras 50/50 dano 1d6+4

## Pierre Carrie

Esse homem é um Sacerdote da fé de Aton, de 5.º Nível. Seguidor fiel da religião imposta pelos cabalistas, para ele não existe um meio termo – ou é inimigo ou é aliado!

Filho de uma humana com um enviado do próprio Aton, Pierre possui poderes únicos que ainda não foram plenamente desenvolvidos – e os próprios cabalistas ainda não acreditam que ele é o Enviado.

É um fiel seguidor de Inacius, que é uma das únicas pessoas que acredita na história de Pierre, o Enviado.

Sacerdote Cabalista de 5.º Nível  
CON 13, FR 11, DEX 10, AGI 13,  
INT 15, WILL 18, CAR 15, PER 10  
#Ataques [1], IP 4 (rituais), PVs 17+5  
Adaga 35/35 1d4+3

**Perícias Principais:** Ciências (História 30%, Egito 45%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Ocultismo 30%), Idioma (Egípcio 30%, Francês 30%), Ler e Escrever (Hieroglífico 30%, Francês 30%), Legislação 30%, Religião (Aton 50%).

**Aprimoramentos:** Resistência à Magia 3  
**Poderes Únicos:** Aumento (Carisma 1, Força 1), Visão do Passado e Futuro 2

## Inacius Korah

Grande Mago Cabalista do 12.º Nível, já é um Filósofo na classificação da Cabala. Detém grande poder e influência dentro da sociedade, e também é bastante rico e poderoso socialmente (ele é dono da Oficina das Massas, a mais famosa taverna da região!).

Seu passado é obscuro, e suas intenções na cidade ainda são um mistério para todos, inclusive para o Arkanum Arcanorum, que vê sua presença na cidade com temor.

Possui uma Adaga Mágica inteligente chamada de Heimdall (que é considerada um NPC em termos de jogo).

Arquimago Cabalista de 12.º Nível  
CON 17, FR 13, DEX 11, AGI 13,  
INT 19, WILL 20, CAR 22, PER 14  
#Ataques [1], IP 5 (rituais), PVs 27+12  
Adaga Heimdall 61/61 1d4+3 (especial)  
**Perícias Principais:** Ciências (Herbalismo 40%), Ciências Proibidas (Alquimia 60%, Ocultismo 60%, Rituais 60%, Teoria da Magia 60%, Necromancia 45%), Etiqueta 59%, Investigação 74%, Falsificação 44%, Idiomas (Latim 30%, Egípcio 30%, Francês 30%, Grego Clássico 30%), Ler e Escrever (Latim 30%, Hieroglífico 30%, Francês 30%), Manipulação (Interrogatório 47%, Intimidação 47%, Lábria 69%, Tortura 49%)

**Magias:** 17 pontos de Magia  
Entender 3, Criar 4, Controlar 3, Spiritum 3, Arkanum 2, Trevas 1, Humanos 1

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de magia são considerados 2).

Inacius ainda possui muitos outros poderes vindos de pactos, além de outros itens mágicos desconhecidos, recebidos ao longo de sua carreira.

## Heimdall

Heimdall é uma adaga inteligente muito especial.

Encomendada por um demônio durante o século XIII, ela foi criada e desenvolvida por um dos mais poderosos alquimistas da Idade Média. O objetivo inicial da adaga era auxiliar o demônio a destruir um poderoso Anjo Recípere.

O espírito escolhido para habitar a arma, foi de um antigo vampiro sanguinário que transmitiu alguns poderes vampíricos para a arma.

Após 5 anos, a adaga foi finalizada, porém, antes de conseguir sequer utilizar a adaga em combate, o demônio dono de Heimdall foi destruído por Inacius, que tomou-lhe a arma.

Heimdall é capaz de detectar a presença de qualquer anjo em um raio de 100 metros e fará de tudo para atacá-lo o quanto antes.

Feita em bronze, esta arma é uma adaga 1d4+3 (+4 vs. Anjos, +5 vs. Recíperes), que concede +10% nas perícias de ataque e defesa do usuário. Entre outros poderes, ela é capaz:

De conceder +3 de bônus nos Atributos CON, WILL e CAR.

Detecta a presença de quaisquer seres angelicais em 100m de raio.

E como último poder, ela é capaz de regenerar 1PV do usuário, para cada 5 que ela cause.

Heimdall é uma sanguinária obsessiva, tem INT 15, WILL 17 e PER 13. Ela se comunica verbalmente, na língua de quem a empunha, e conhece Egípcio e Grego.

## Âzghel

Âzghel foi um Mago Cabalista muito poderoso, nascido no Egito no ano de 1250 a.C., e que morreu no ano de 1201 a.C. Porém, antes de morrer ele usou os seus incríveis conhecimentos em Spiritum para criar um encantamento que lhe possibilitaria ressuscitar com o mesmo corpo e alma do tempo em que ainda era vivo. Como era de se esperar, ele é um Arquimago de 14.º Nível, que tem conhecimentos incríveis sobre magias, e foi um dos primeiros humanos a usar o caminho dos Espíritos e da Necromancia.

Ao contrário do que era de se esperar de um mago desse porte, Âzghel não destruirá pessoas que pareçam poderosas. Ao contrário disso, irá convidá-las para integrar a Cabala.

Arquimago da Cabala de 14.º Nível  
CON 14, FR 14, DEX 11, AGI 13,  
INT 19, WILL 21, CAR 16, PER 14  
#Ataques [2], IP 6 (rituais), PVs 28+14  
Briga (x2) 71/71 1d4+1

**Perícias Principais:** Ciências (Herbalismo 30%, História 30%, Egito 45%), Ciências Proibidas (Alquimia 50%, Ocultismo 60%, Rituais 70%, Teoria da Magia 70%, Necromancia 60%), Investigação 74%, Falsificação 54%, Idiomas (Egípcio 30%, Árabe 30%, Latim 30%), Ler e Escrever (Hieroglífico 30%, Árabe 30%, Latim 30%), Manipulação (Interrogatório 67%, Intimidação 57%, Tortura 70%), Manobra de Combate [50], Espadas 60/60, Lança 50/50, Briga 60/60

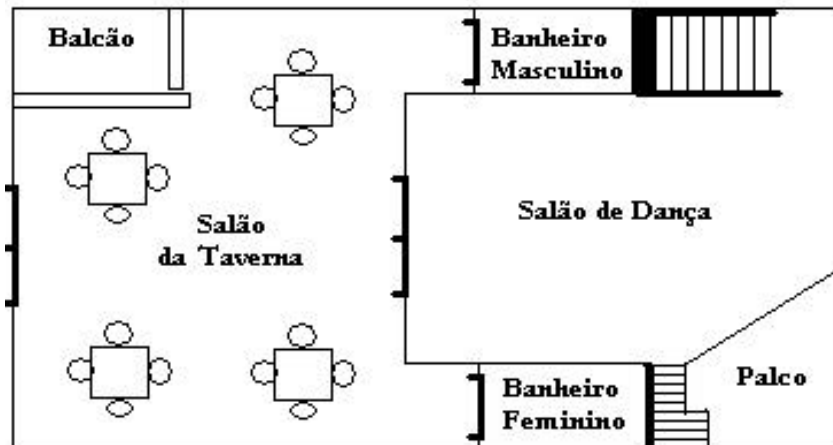
**Magias:** 19 pontos de Magia  
Entender 2, Criar 4, Controlar 4, Spiritum 5, Arkanum 2, Trevas 2, Terra 1

Arquimago (todos os "1" jogados em seus dados de magia são considerados 2).

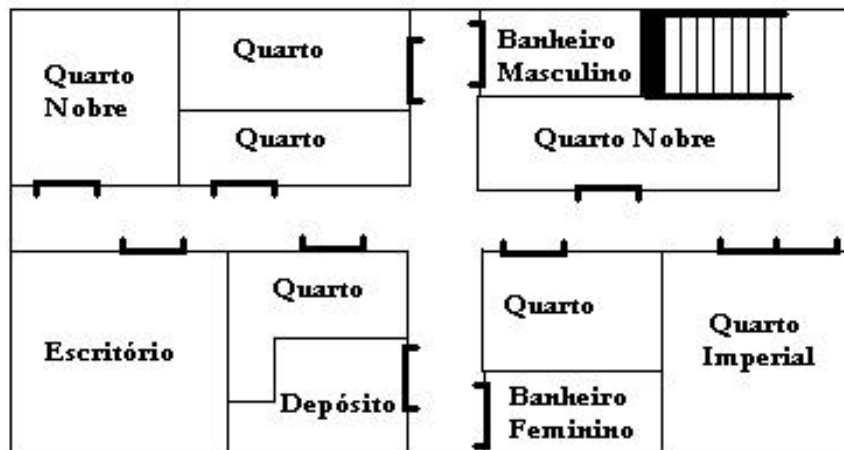
Possui vários Rituais e poderes únicos desenvolvidos no tempo em que esteve 'aprisionado'. Além disso, tem vários itens mágicos escondidos em tumbas e sarcófagos egípcios.

# Mapas

## Ofício das Massas – 1.º Andar



## Ofício das Massas – 2.º Andar



# Mapas

## Base Cabalista

