

## APRESENTANDO

Saudações RPGistas de todo o Brasil! Eu sou rafael menestrel, e venho apresentar-lhes a conclusão de um (longo) projeto com o qual eu trabalho há vários meses. Esse é apenas um pequeno suplemento para Arkanum/ Trevas, que tem como objetivo auxiliar o Mestre na tarefa divina de conduzir os personagens pelas aventuras.

Nesse net-book, eu retirei várias idéias de outros escritores (que espero, não fiquem bravos comigo) e misturei tudo, resultando nesse trabalho. Espero que todos se divirtam ao ler esse suplemento e que possam contribuir com ele através de dicas, comentários, críticas e sugestões através do meu endereço virtual. Bem, por enquanto é só pessoal, e espero que todos nós (RPGistas) possamos mostrar o valor do nosso jogo.

Autor: Rafael Guimarães Tavares Silva

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

## AGRADECIMENTOS

- Agradeço aos meus pais, que sempre me derem algum apoio
- Agradeço ao meu grupo de RPG (João "Preto", Miguel "Branco", Vitão "Careca", Xokão "Vaca", Pedro "Goblin", e Guto "Mais preto ainda"), que (às vezes) me apoia
- Ao Marcelo del Debbio (e demais escritores do sistema Daemon), por criarem aquele que é o mais incrível mundo de campanha.
- A todos os RPGistas que sempre são criticados a cada sessão de jogo
- Ao **Kurt Cobain**, por ele ter criado o Nirvana e se suicidado, porque sem ele, eu não estaria aqui
- Ao Gizmo que (eu espero que) publicará este net-book

## OBSERVAÇÃO

Cabala, é um suplemento não oficial e gratuito, adaptado para o Sistema Daemon (Arkanum/ Trevas). Eu acrescentei aqui várias citações à religiões diversos, mas sem a intenção de ofendê-las. Peço que você divulgue este net-book, pois assim mais pessoas vão poder me odiar depois por este trabalho.

# CABALA

Cabala, antiga sociedade secreta, composta essencialmente por humanos – dentre eles, magos, lobisomens e zumbis. Sua origem é incerta, já que existem registros de sua atuação desde o surgimento do Império Egípcio. Seus objetivos não são claros, e apenas os mais graduados Cabalistas sabem qual é a real finalidade da sociedade. Aparentemente, é uma sociedade que visa proteger os humanos das garras dos demônios, anjos e demônios. Além de garantir segurança, a Cabala levanta fundos para a atuação dos Cabalistas. Mas quais serão os verdadeiros objetivos desta milenar sociedade secreta?

## HISTÓRIA

A Cabala esteve presente em todos os momentos da história da humanidade, servindo como protetores secretos dos humanos.

Dizem que a Cabala surgiu no Antigo Egito, durante o Império de Amenófis IV – que muitos consideram ter sido o primeiro Grão-Mestre da Ordem. O Faraó teria fundado a Cabala, para assegurar a soberania dos humanos em seu próprio território, tentando expulsar o Culto aos Deuses da Cidade Dourada. Uma ferrenha batalha começou tanto na Terra (aonde a antiga religião começava a ser bruscamente substituída pelo culto a Aton) quanto em Paradísia, aonde os próprios deuses egípcios começaram a batalhar com o novo Deus Aton.

Amenófis IV quase conseguiu vencer os deuses da Cidade Dourada, mas quando Aton finalmente foi morto pelas forças dos outros deuses, o faraó teve que fugir e cair na clandestinidade, criando a primeira sociedade secreta do Egito. Tutankhamon, o próximo faraó a subir ao trono, assegurou o poder à Cidade Dourada de Rá.

Dizem, que Amenófis IV e dois discípulos conseguiram viver décadas peregrinando pelo deserto graças a um elixir que eles criaram. O elixir era criado a partir de ervas raras encontradas nas margens do Nilo e garantia a seu usuário imortalidade pela duração da poção (cerca de 365 dias).

Amenófis IV, migrou para uma região do Egito aonde a influência dos deuses egípcios era menor e lá, juntou um grupo de seguidores para quem ensinou os seus preceitos. A sociedade cresceu e se espalhou por toda a região do Egito, aonde cada vez mais adeptos seguiam o antigo faraó.

Nesse momento, foi criada a divisão interna na Cabala: para uma maior organização, era necessário cadastrar os novos adeptos e classificá-los em posições. Além disso, os rituais para a ingressão na Cabala eram muito rígidos, de modo que foi raro algo conseguir infiltrar-se na Sociedade. As posições e círculos da Cabala até os dias de hoje são os seguintes:

### **Círculo Externo**

1. Iniciado (*Initium*)
2. Noviço (*Novus*)
3. Adepto (*Adeptus*)

### **Círculo Médio**

4. Teórico (*Theoria*)
5. Praticante (*Prattein*)
6. Filósofo (*Philosophus*)

### **Círculo Interno**

7. Mestre (*Magister*)
8. Grão-Mestre (*Magister ipsissimus*)

O Círculo Externo representa a Cabala no meio social: comerciantes, burgueses e artistas de modo geral. Dentro de cada região dominada pela Cabala, existe uma Loja (às vezes mais de uma) e é costume, essas lojas terem "graus" numéricos de iniciação (diferentes das posições nos Círculos de Mistério). Cada iniciado tem seu próprio nome secreto na Ordem (como uma denominação falsa) e sua própria classificação nas posições de iniciação.

Existem rumores sobre a existência de um nono nível no Círculo Interno, fazendo com que a hierarquia tenha três Círculos de três posições cada. Esta posição talvez seja ocupada por uma única pessoa, o verdadeiro "Mestre Invisível" da Cabala – que especulam, seja o próprio Amenófis IV.

## **OBJETIVOS E MÉTODOS DE ATUAÇÃO**

Os cabalistas afirmam com certeza, que a Cabala foi a primeira sociedade secreta a ser criada na Terra, e dizem que será a única a sobreviver ao Ragnarok. Além disso, ela oferece proteção, abrigo, informações e recursos para aqueles indivíduos que foram tocados pelo sobrenatural (magos, zumbis, lobisomens e outros ainda mais bizarros). Porém, cada iniciado deve passar por um poderoso ritual de lealdade, no qual juram guardar segredo, o que faz com que seja muito difícil saber sobre a verdadeira natureza da sociedade sem ser um cabalista.

Os objetivos imediatos da Cabala são quatro. O Primeiro é que a Cabala é uma irmandade de criaturas semelhantes entre si. Os membros são humanos praticantes de magia, contaminados ou amaldiçoados e por isso, os cabalistas se entendem entre si. A Cabala protege seus membros e por isso, ameaças externas são rapidamente anuladas (normalmente, por meio de retaliação mágica). A sociedade sobreviveu a séculos de perseguição graças a essa política de proteção e anonimidade de seus afiliados.

O segundo objetivo da Ordem é a compreensão do sobrenatural. Os magos estudam com afinco todas as fórmulas e elixires possíveis, tentando encontrar as verdadeiras raízes da origem da magia e da alquimia. Os lobisomens batalham para tentar encontrar a cura para a sua maldição, enquanto tentam sobreviver aos ataques da Inquisição e Templários. Os zumbis, procuram alguma fórmula ou ritual que possa devolver-lhes a sua humanidade. Além disso, os cabalistas estão sempre preocupados com as ocorrências estranhas, por isso, sempre mandam espiões para os lugares que consideram suspeitos.

É importante dizer, que a Cabala apesar de proteger os humanos como um todo, não desejam de forma alguma levar a verdade sobre o sobrenatural para o público. Os mais graduados cabalistas sabem que se a existência da magia, dos anjos, demônios, vampiros e outros seres bizarros se tornasse pública, uma onda de histeria poderia se espalhar pelo mundo, causando um grande choque nas pessoas. Além disso, existe um outro motivo mais obscuro para que os cabalistas não contem a verdade: eles desejam monopolizar o conhecimento da magia para os seus próprios fins. É por isso, que os cabalistas preferem manter o público desinformado, chegando até a promover fraudes e pistas falsas, para enganar possíveis investigadores.

O terceiro objetivo da Cabala é a preservação do poder mágico entre os humanos, principalmente entre os cabalistas. Os magos mais antigos e poderosos escrevem grandes livros e grimórios para que seu conhecimento possa ser conservado. Segredos antigos são passados de iniciado para mestre. Objetos mágicos são criados em cerimônias secretas e preservados em câmaras especiais. Tudo isso, longe do conhecimento dos leigos.

O quarto e principal objetivo conhecido da Cabala é anulação de toda influência alienígena sobre a Terra (não extraterrestres, mas sim demônios, anjos e vampiros), e isso leva a outra questão: eliminação de qualquer criatura sobrenatural que esteja pisando sobre a Terra. Os cabalistas entendem que os demônios, anjos e vampiros não respeitam os humanos devidamente, o que gera anos de atraso tecnológico. É por isso, que os outros seres sobrenaturais odeiam tanto a Cabala, pois seu poder está ameaçado por simples mortais.

## **SEGREDOS**

As sociedades secretas se mantêm secretas, porque têm acesso a conhecimentos e poderes que poderiam ser mal compreendidos ou mal utilizados se fossem levados a público. A Cabala não é exceção. Os cabalistas se consideram os mais antigos e poderosos integrantes de todas as sociedades e isso em parte é verdade, já que eles se infiltraram e influenciaram diversas ordens medievais (várias escolas de magia, a Inquisição e os Templários) e atuais (Golden Dawn, Maçonaria e a Ordem da Rosa-Cruz). Porém, o verdadeiro trabalho a que se dedica a Cabala é a compreensão do sobrenatural a um ponto em que os humanos se tornariam imortais, conseguindo superar demônios, anjos e vampiros.

Existe a crença entre os cabalistas, de que alguns magos conseguiram encontrar a chave para a imortalidade. Por isso, os grimórios da Cabala estão repletos de referências e fórmulas de longevidade e magias de ressurreição. Muitos grão-mestres da sociedade têm fama de terem centenas de anos de idade. Os cabalistas mais antigos (adeptos dos séculos anteriores à vinda de Cristo) se encontram mumificados em câmaras de preservação afim de que um dia possam ser ressuscitados. Rumores afirmam que os mais poderosos cabalistas avançaram tanto nas artes da necromancia que conseguiram animar alguns destes antigos mestres, concedendo-lhes a vida, inteligência e poder de outrora.

Os cabalistas infiltraram-se em grandes corporações mundanas, Ordens de Magos e em até alguns Conselhos de criaturas sobrenaturais. Os objetivos políticos da Cabala não são claros: afinal, os cabalistas já estão bastante avançados nos conhecimentos de magia e ocultismo. Talvez, a infiltração seja uma das formas da Ordem arruinar as Escolas de Magia rivais, retirando o conhecimento proibido das mãos dos infiéis.

## ORGANIZAÇÃO

Como toda sociedade secreta, o avanço de um cabalista é medido em graus e círculo. Enquanto o círculo externo é a representação mundana da Cabala (através de Lojas, que representam a Ordem no meio social), os círculos mediano e interno lidam com o avanço nas artes arcanas e com os poderes sobrenaturais propriamente dito.

Para que se possa tornar um iniciado na Cabala, é necessário ter a confiança e recomendação de um cabalista. Depois desse primeiro passo, o cabalista irá explicar para o futuro iniciado algumas coisas da Cabala (somente coisas superficiais, sem comentar nada sobre o sobrenatural) e perguntará se ele quer se integrar à sociedade. Se o indivíduo não quiser, o cabalista simplesmente o deixa pensando que a Cabala é uma Loja apenas, como uma pequena organização. Se o futuro iniciado quiser integrar à Cabala, ele deverá fazer um juramento de jamais revelar qualquer segredo cabalista. Feito isso, o recém-iniciado aprende algumas coisas básicas sobrenaturais: sobre a existência de anjos, demônios, vampiros e magia. Além disso, ele ganha um pingente de um Escaravelho de Bronze, que representa o seu grau na Ordem. Somente mais tarde, ele vai aprender mais sobre cada um destes assuntos separadamente.

Cada Loja, conta com cerca de cinco até dez indivíduos que reúnem-se duas vezes por mês para discutir sobre novos acontecimentos sobrenaturais, ou para treinar. Além disso, todos os cabalistas reúnem-se em outros dias para debater sobre a entrada de um novo membro para a sociedade. Cada Loja conta com o apoio de um ou dois adeptos para supervisionar e liderar as ações da Loja. É bom reparar, que todos os cabalistas do Círculo Externo (Iniciado, Noviço e Adepto) têm vidas normais, trabalhando no meio social, com dupla identidade.

O ritual de passagem para o Círculo Médio, lida com forças mais poderosas do que o ritual de iniciação. Laços de lealdade devem ser feitos, e um longo interrogatório deve ser respondido por aquele que deseja se tornar um Teórico (primeiro grau do Círculo

Médio). Se os juizes julgarem que o cabalista têm capacidade mística, mental e física para se tornar um Teórico, ele concederão a ele o pingente de um Escaravelho de Prata. Se os juizes o julgarem incapaz, ele continuará no Círculo Externo, até uma próxima avaliação.

Repare, que quando você se torna um cabalista mediano você abandona a sociedade mortal, em prol do seu aperfeiçoamento. A partir deste momento, o cabalista passa a dedicar o seu tempo para o estudo de magias e de outros assuntos cabalistas. Os membros medianos, reúnem-se uma vez por mês para debater sobre novidades sobrenaturais e para a criação de Itens Mágicos em cerimônias muito poderosas.

O Círculo Interno é muito difícil de ser alcançado e são poucos aqueles que chegam a se tornar Mestre. Isso se deve a dois motivos principais. Um deles, é que se deve devotar a sua vida para a Cabala, pois os estudos que se faz no Círculo Médio serão vitais para o seu desenvolvimento no Círculo Interno. E o outro fator, é que o Ritual de passagem de Filósofo (Grau máximo do Círculo Médio) para Mestre é muito difícil e perigoso. Os poderosos juizes, fazem uso de drogas e magia para levar a mente do Filósofo ao extremo, e também para verificar a sua lealdade. Somente os mais poderosos e fiéis à Cabala passam para o Círculo Interno. Quando se passa para o Círculo Interno, um pingente de um Escaravelho de Ouro é concedido ao cabalista. Esse pingente demonstra o seu alto nível na escala cabalística.

O Círculo Interno é composto por apenas dois graus, Mestre e Grão-Mestre, e todos eles são muito poderosos, carregando consigo vários Itens Mágicos e tendo a sua disposição um pequeno batalhão de cabalistas dispostos a dar a sua vida pela causa. Normalmente existe um Mestre por grande cidade e um Grão-Mestre por país ou região.

Um fato notável a ser reparado, é que cada membro da Cabala têm contato íntimo com outros dois cabalistas de mesmo nível e poder. O objetivo disso, é proteção mútua. Ex.: se um contato de um cabalista some, é obrigação dele e do outro contato procurarem e se possível acharem o desaparecido. É uma troca, você cuida dele e ele cuida de você. É por isso que a Cabala é tão poderosa, todos os seus membros têm uma ligação muito forte. E um ataque a um cabalista vai ter retaliação da Ordem como um todo. Mas deve-se observar, que quanto mais forte um cabalista, mais poderosos serão seus contatos. Por isso, tome cuidado com quem mexe!

A Cabala nem sempre é tão unida quanto parece. Frequentemente discussões calorosas e até troca de desavenças podem ser vistas entre cabalistas. Alguns destes conflitos que se iniciam nas reuniões já terminaram em guerras místicas, mas esses casos especiais são raros.

## FRASES MEMORÁVEIS

**"A Cabala zomba da ordem natural. Para seus asseclas, a morte é apenas uma pausa entre dois turnos."**

Azzrak de Gamorra, *Elfo residente em Novgorod*

**"O sangue dos anjos, demônios e vampiros é o néctar que nutre a Cabala."**

Robert de Mille, *Grão-Mestre da Cabala (1293-1314)*

**"Os ossos espalhados ao nosso redor se juntavam criando corpos disformes. Nós os atingimos várias vezes. Eles caíram, mas logo se compuseram novamente, com o mesmo olhar cínico no rosto."**

Valeska, *vampira Strigoi e Diácono Norte da cidade de Veneza, se referindo à Batalha dos Ossos, da qual participou*

**"Alguns vampiros não traem sua espécie por um preço qualquer. Eles o fazem por um preço bem específico."**

Reynald de Vichiers, *Grão-Mestre Templário (1250-1256) e aliado da Cabala, contando sobre vampiros que concedem informações importante em troca de dinheiro*

**"O avanço da Cabala é tão assustador quanto a maldição de um zumbi."**

Luckas, *anjo magistrati residente em Paris*

**"Somente nossos guerreiros vorazes se alimentam da saúde dos fracos."**

Bertrand de Sable, *Grão-Mestre da Cabala (1136-1146)*

**"Nós druidas, devotamos nossas vidas à preservação das florestas. Os Cabalistas devotam suas mortes à destruição da vida."**

Merlin, *Conselheiro Mestre da Ordem do Graal*

**"O toque da Cabala é como o toque da morte. Nunca é suave."**

Joana Violant, *Feiticeira e Anjo Caído residente em Toledo*

**"Os iniciados da Cabala iniciam seu treinamento cheios de medos e esperanças. Formam-se sem nenhum deles."**

Lars Roskilde, *Diácono Superior de Roskilde e aliado dos cabalistas*

**"Por estranho que pareça, ninguém questionou o critério da Cabala ao contratar um zumbi para trabalhar no cemitério."**

São Pedro, *guardião dos portais entre Roma e a Cidade de Prata*, contando o que pensa sobre o uso de zumbis pela Cabala

**"Um caixão cheio é como um cofre cheio – ambos são atraentes aos ladrões."**

Brian Szachmary, *Menestrel Sombrio de Paris*

**"Só reflete pesadelos..."**

Magnus Petraak, *Conselheiro da Casa de Chronos em Atenas*, caracterizando as ações da Cabala

**"A simplicidade de um zumbi com a astúcia de um assassino."**

Richard de Bures, *Mestre da Cabala (1165-1171)*, explicando sobre o bizarro Projeto Chuck

**"Eles não precisam se alimentar, mas ainda estão famintos."**

Tibérius, *Diácono das Sombras de Constantinopla*, explicando sobre a sanguinolência dos mortos-vivos.

**"Ele transpira morte por todos os poros."**

Richard de Bures, *Grão Mestre da Cabala (1171-1179)*, caracterizando o seu maior invento: a criatura Chuck

**"Infestado de parasitas, sempre faminto, ele mergulha no céu noturno."**

Samanta de Toledo, *Bruja e Diácono Oeste de Toledo*, contando que avistara a criatura conhecida como Chuck

**"Estes céus estranhos e sem lua me mantêm cativa. Murmúrios sombrios ecoam pela noite e não consigo resistir."**

Madelein, *a deusa dos Sonhos*, residente em Paris, contando sobre a mudança que ocorreu desde a expansão da Cabala

**"É a própria personificação da loucura de Amenófis IV e existe apenas para chacinar os inocentes."**

Mithrius, vampiro ekimmu, residente em Londres, contando sobre a aparição de Chuck em Londres

**"Em seu mundo de total escuridão, os cabalistas não têm sombra a temer."**  
*Achaia, anjo residente em Atenas*

**"Em vida, os cabalistas são algo doentio e fétido. Na morte, não mudam muito."**  
*Kravinoth, Conselheiro do Selo de Londres, desafiando o poder da Cabala*

**"Nem mesmo Kravinoth, dentro de sua fortaleza, está fora do alcance da Cabala."**  
*Patrick Purpleskull, Vampiro Vrikolakas, residente nas Ilhas Britânicas, zombando de seu inimigo Kravinoth*

**"A maioria dos cabalistas começa se isolando e acabam isolando a todos os outros seres."**  
*Jeremias Bounarroti, Diácono Leste e Profeta da Escola de Yamesh*

**"Uma náusea agita-se em seus olhos, um pesadelo nascido de lamúrias lúgubres."**  
*Gilbert de Sonnac, Grão Mestre da Cabala (901-908), se referindo à criação do Soberano Abissal*

**"Conforme Beneditto lhes sugava a vida, uma vaga memória de sua vida passada despertou. Depois, ele voltou a se perder na satisfação de ver o sofrimento de suas vítimas."**  
*Sussane del Vecchio, Magister da Ordem de Salomão e Diácono Sul de Veneza, contando sobre seu confronto com Beneditto, seu antigo mentor*

**"Encontrem-me no local do poder, vocês que levantaram dos vivos. Encontrem-me aonde as águas choram e as árvores não têm coração."**  
*Beneditto, Grão-Mestre da Cabala (1401-1415), convocando o poder dos Coorte.*

**"Poucos dos que contrariam Beneditto podem repetir o erro."**  
*Mathias Humbert, Discípulo de Beneditto e Filósofo da Cabala*

**"Cada sílaba gela sua veias. Cada palavra assusta sua mente."**  
*Brian Szachmary, Menestrel Sombrio de Paris*

**"Meus sacerdotes juraram lealdade à Cabala não apenas até a morte, mas para além dela."**  
*Amenófis IV, Criador e Mestre Invisível da Cabala*

**"A Cabala jamais pensou que suas criações criassem os seus próprios Líderes."**

Bjorn Roskilde, *Diácono Sul de Roskilde e Kopenhagen, relatando o seu confronto com o Soberano Abissal*

**"Se essa tal de Cabala é poderosa, imagine o meu poder..."**

Leonardo, *demônio presidente do Sabbat das Brujas e da Ordem de Luvithy em Toledo*

**"Desafiar a Cabala parece ser um comportamento típico dos imprudentes."**

Volrath, *o Peregrino da Noite*

**"Antes, dissecava os mortos e celebrava os vivos. Agora celebra os mortos e disseca os vivos."**

Lazzaro, *Diácono das Sombras de Veneza e Nephelin, se referindo à João XII, o Papa Negro*

**"O destino dos que não aprenderam com suas mortes é repeti-las."**

João XII, *o Papa Negro e Grão-Mestre da Cabala (1350-1365)*

**"A alma esparze luz e a morte é a sua sombra. Ao obscurecer-se a luz, vida e morte abraçam-se."**

Andrew Strauss, *Líder provisório dos Druidas em Edimburgo*

**"Ser desterrado então, é ser desterrado do mundo, e o desterro do mundo é a morte. O que a Cabala espalha, senão o desterro?"**

Father Theros, *Irmão da Casa de Chronos e Diácono Oeste de Roma, falando sobre seu temor quanto o avanço da Cabala*

**"Não é o vento, é a respiração dos mortos."**

Brian Szachmary, *Menestrel Sombrio de Paris*

# KITS PARA CABALISTAS

A seguir, segue uma lista de kits para personagens e NPCs que desejem ser integrantes da Cabala. Repare, que o Kit Cabalista Iniciado é obrigatório para todos os iniciados na Cabala e os outros são apenas para explicar o verdadeiro papel do Personagem dentro da Ordem.

## **Cabalista Iniciado**

**Tempo de Aprendizado:** 1 a 3 anos

**Custos:** 2 pts. de Aprimoramento, 150 pts. de Perícia

**Perícias:** Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Cabala 30%, Ocultismo 30%, Seres Sobrenaturais 30%); Idioma (Latim 30%, Ler e escrever Latim 30%); Espada +10/+10

**Aprimoramentos:** Contatos (na Cabala) 2, Biblioteca Cabalista 2, Recursos 1, Dependentes (na Cabala) -2.

**Pontos Heróicos:** +1 por nível

## **Caçador Sobrenatural**

**Tempo de Aprendizado:** 3 a 5 anos

**Custos:** 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia

**Perícias:** Armadilhas 15%; Camuflagem 25%; Ciências Proibidas (Anjos ou Demônios ou Vampiros 50%); Esquiva 35%; Montaria 40%; Rastreo 40%; Sobrevivência (escolha alguma 30%); Espada 50/50; Adaga 10/15

**Aprimoramentos:** Caçador de Demônios, Anjos ou Vampiros 2

**Pontos de FÉ:** 0+1 por nível

**Pontos Heróicos:** 4 por Nível

Obs.: o Jogador deve especificar que Criatura Sobrenatural ele é especializado em caçar.

## **Mago Cabalista**

**Tempo de Aprendizado:** 4 a 6 anos

**Custos:** 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia

**Perícias:** Ciências (Herbalismo 20%); Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Oculto 30%, Rituais 25%, Teoria da Magia 30%); Etiqueta 20%; Pesquisa 40%; Espada 30/30

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Biblioteca Cabalista +1

**Caminhos Principais:** todos

**Pontos de Magia:** 2+1 por nível

**Pontos Heróicos:** 1 por nível

Obs.: o kit Mago Cabalista é muito abrangente e o Jogador deve especificar em que Caminho ele é especializado, além de outros fatores. É possível ser um Cabalista com Kit de outra Escola de Magia.

### **Sacerdote da Cabala**

**Tempo de Aprendizado:** 4 a 6 anos

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

**Perícias:** Ciências (História 25%, Egito 30%); Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Ocultismo 30%, Seres Sobrenaturais 30%); Idioma (Egípcio 30%, Ler e Escrever Egípcio 30%); Interrogatório 30%, Investigação 10%, Legislação 20%, Religião (Aton 50%); Tortura 15%

**Aprimoramentos:** Resistência à Magia 3

**Pontos de Fé:** 3 + 1 por nível

**Pontos Heróicos:** 1 por nível

### **Necromante**

**Tempo de Aprendizado:** 4 a 6 anos

**Custos:** 3 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Aprimoramento

**Perícias:** Ciências (Herbalismo 20%); Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Rituais 30%, Necromancia 30%); Teoria da Magia 40%); Etiqueta 10%; Falsificação 20%; Ler e Escrever (Grego 20%, Hebraico 20%, Egípcio 30%); Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Tortura 40%)

**Aprimoramentos:** Poderes Mágicos 2, Biblioteca Cabalista +1

**Caminhos Preferidos:** Trevas, Spiritum, Humanos

**Pontos de Magia:** 2 + 1 por nível

**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# APRIMORAMENTOS

## **Biblioteca Cabalista**

O Personagem tem acesso a uma vasta Biblioteca Cabalista que se encontra na central da Cabala da cidade. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a Biblioteca Cabalista aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos.

A Biblioteca Cabalista abrange apenas as seguintes perícias: Ciências (Herbalismo, História, Venenos); Ciências Proibidas (Alquimia, Astrologia, Cabala, Ocultismo, Rituais, Teoria da Magia, Demônios, Anjos e Vampiros).

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor dos Subgrupos de Perícias relacionados acima.

**1 ponto:** a biblioteca trata 3 Subgrupos de Perícia

**2 pontos:** a biblioteca trata 8 Subgrupos de Perícia.

**3 pontos:** a biblioteca trata 12 Subgrupos de Perícia.

## **Caçador de Criaturas Sobrenaturais**

O Cabalista caça algum tipo de criatura sobrenatural (que deve ser especificado entre: Anjos, Demônios ou Vampiros) e possui vastos conhecimentos sobre estes seres. Além disso, possui contato com outros caçadores como ele.

**1 ponto:** têm 40% na Perícia Anjos, Vampiros ou Demônios. Além disso, conhece um Caçador que caça o mesmo ser com ele, e eventualmente pode pedir ajuda (que pode ou não ser concedida).

**2 pontos:** além das vantagens descritas, o Cabalista possui uma Espada Mágica especial (detalhada no Capítulo: ARTEFATOS). Esta Espada tem capacidades especiais contra o alvo do Cabalista.

## **Contatos na Cabala**

**1 ponto cada:** o Personagem conta com a presença e proteção de dois cabalistas que sejam do mesmo poder dele (em termos de jogo, têm o mesmo nível do Personagem). O Contato cabalista tem obrigação de ajudar o Personagem quando ele necessitar e de salvá-lo quando ele estiver em perigo.

## **Dependente**

- **1 ponto cada:** o Personagem tem a obrigação e o dever de cuidar de uma pessoa. Sempre que essa pessoa estiver precisando de algo, o Personagem deve fazer o máximo para ajudá-la, e se ela estiver em perigo ele deve correr para salvá-la.

## **Poderes Angelicais**

Esse Cabalista foi abençoado com um poder incrível: ele é fruto da união de um anjo com uma humana ou vice-versa, e recebeu alguns poderes de seu pai/mãe.

Os poderes angelicais são descritos no livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA.

**1 ponto:** 1 poder angelical por nível, além de +10% no Subgrupo Anjos da Perícia Ciências Proibidas.

**2 pontos:** 3 poderes angelicais + 1 por nível, além de Ciências Proibidas (Anjos +20%).

**3 pontos:** 5 poderes angelicais +1 por nível, além de +30% no Subgrupo Anjos da Perícia Ciências Proibidas.

**4 pontos:** 7 poderes angelicais +1 por nível, além de Ciências Proibidas (Anjos +40%)

### **Poderes Demoníacos**

Por alguma razão o Cabalista possui alguns Poderes advindos dos demônios. Ele pode ser um filho de um demônio com uma humana ou vice-versa; ter feito um pacto com um demônio, etc.

Os poderes demoníacos são descritos no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

**1 ponto:** 1 poder demoníaco por nível, além de +10% no Subgrupo Demônios da Perícia Ciências Proibidas.

**2 pontos:** 3 poderes demoníacos + 1 por nível, além de Ciências Proibidas (Demônios +20%).

**3 pontos:** 5 poderes demoníacos +1 por nível, além de +30% no Subgrupo Demônios da Perícia Ciências Proibidas.

**4 pontos:** 7 poderes demoníacos +1 por nível, além de Ciências Proibidas (Demônios +40%)

### **Poderes Mágicos**

Obrigatório para Cabalistas Magos

**1 ponto:** aprendiz. Possui alguns conhecimentos em caminhos da magia. Possui 2 Pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar e 1 Ponto de Magia. Além de 20% nos Subgrupos da Perícia Caminhos da Magia. Ex.: se tem Focus 1 em Água e 1 em Trevas, vai ter: Caminhos da Magia (Água 10%, Trevas 10%).

**2 pontos:** mago. Pratica magia há alguns anos. Começa o jogo com 3 Pontos de Focus e 2 Pontos de Magia, além de 30% na Perícia Caminhos da Magia (como explicado acima). O Cabalista possui uma pequena inimizade fora da Cabala.

**3 pontos:** mago desenvolvido. Pratica as artes arcanas há quase uma década. Possui 5 Pontos de Focus e 3 Pontos de Magia, além de 50% na Perícia Caminhos da Magia (como explicado acima). O Cabalista possui uma inimizade dentro da própria Cabala e um inimigo poderoso fora dela.

**Obs.:** estes Inimigos podem ser usados como ganchos para Aventuras.

### **Poderes Vampíricos**

O Cabalista possui incríveis poderes, semelhantes com os poderes dos Vampiros. Ele pode ser fruto da união de um vampiro com uma humana ou vice-versa (esses

são conhecido por Daiphires), ou Ter adquirido esses poderes através de rituais necromantes.

**1 ponto:** 1 poder vampírico por nível, além de +10% no Subgrupo Vampiro da Perícia Ciências Proibidas.

**2 pontos:** 3 poderes vampíricos + 1 por nível, além de Ciências Proibidas (Vampiros +20%).

**3 pontos:** 5 poderes vampíricos +1 por nível, além de +30% no Subgrupo Vampiros da Perícia Ciências Proibidas.

**4 pontos:** 7 poderes vampíricos +1 por nível, além de Ciências Proibidas (Vampiros +40%)

### **Pontos de Fé de Aton**

O Cabalista possui extrema fé no Deus onipresente Aton. Em termos de jogo, a fé pode ser usada para que pequenos milagres sejam realizados (veja o Capítulo: Pontos de Fé de Aton, para que se tenha uma idéia do que pode ser realizado).

**1 ponto:** *Seguidor.* O Personagem ganha 1 Ponto de Fé por nível, além de começar com +10% no Subgrupo Aton da perícia Religião.

**2 pontos:** *Fiel.* O Personagem começa com 2 Pontos de Fé, e ganha 3 Pontos de Fé para cada 2 Níveis, além de começar com a perícia Religião (Aton +20%)

**3 pontos:** *Fanático.* O Personagem começa com 3 Pontos de Fé e ganha 2 Pontos de Fé por nível, além de começar com a perícia Religião (Aton +30%)

### **Resistência à Magia**

Não pode ser comprada por Usuários de Magia

**1 ponto:** o Cabalista possui uma resistência sobrenatural à magia, graças à uma bênção (ou maldição) de Aton. Toma magia realizada sobre ele, tem um redutor de -1D.

**3 pontos:** o Cabalista possui uma forte aura sobrenatural, pois sua resistência à magia é muito forte. Possui um redutor normal de -2D contra magias realizadas sobre ele (tanto magias de dano, quanto de cura).

### **Recursos**

A Cabala consegue fornecer fundos para que os cabalistas continuem seus estudos e trabalhos. Mensalmente, o cabalista recebe:

**1 ponto:** renda de até 100 Florins (2.000 U\$)

**2 ponto:** renda de até 200 Florins (4.000 U\$)

## PONTOS DE FÉ DE ATON

Os Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Sacerdotes Cabalistas, pois canalizando a sua fé no deus único Aton, eles são capazes de realizar feitos fantásticos. Essa Fé só pode ser alcançada, se o cabalista se dedicar de corpo e alma para a religião.

Essa dedicação deve vir de várias formas. Sempre que for possível, o cabalista deve sacrificar um humano de descendência egípcia em nome de Aton. Ele deve fazer suas orações e juramentos Atonianos toda noite. E deve principalmente, respeitar antes de tudo, os regulamentos da Cabala. Fazendo isso, segundo os preceitos de Aton, a Fé Sagrada vai estar assegurada a este cabalista.

Em termos de jogo, a fé é conseguida comprando-se o Aprimoramento **Pontos de Fé de Aton** e com isso ganhará alguns pontos de fé. Esses pontos de fé serão usados para realizar algumas proezas sobrenaturais. Para recuperar esses pontos de fé, o Cabalista deve rezar durante uma hora e meia. Porém, se ele não tiver tempo para rezar durante todo esse tempo, a cada 20 minutos de reza, 1 Ponto de Fé é recuperado.

Deve-se perceber que Pontos de Fé estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento das regras religiosas (que já foram citadas). O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida pelo Cabalista, pois se ele não cumprir as regras, ele deve ser penalizado (talvez o Deus Aton deixe ele sem seus Poderes de Fé por algum tempo, só como punição pela negligência).

A seguir, são fornecidos alguns possibilidades do que os Pontos de Fé de Aton podem fazer. Se o Mestre quiser acrescentar outros ele tem total liberdade disso, e também pode proibir alguns destes poderes.

### **Aumento de atributos**

**Custo:** 1 ponto

Pode aumentar um atributo qualquer em 1d6 durante uma cena, gastando 1 Ponto de Fé, mas apenas UM atributo de cada vez.

### **Aumento milagroso de atributos**

**Custo:** variável

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

### **Maldição**

**Custo:** 1 ponto

O Conjurador pode amaldiçoar um grupo de até 6 seres, que terão um redutor de -5% em ataque e defesa e -1 IP, durante uma cena.

### **Controlar Criaturas Malignas**

**Custo:** *variável*

Por meio de Pontos de Fé, o Conjurador pode usar suas palavras para controlar um grupo de Vampiros, Demônios, Espectros e Mortos-Vivos ou outras criaturas malignas. Para tal, ele anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa WILL+XD ( onde X é igual número de Pontos de Fé empregados ) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, ela passa a ser controlado pelo Conjurador pela sua Força de Vontade. Um mesmo teste é feito para uma ou mais criaturas.

### **Dreno de Energia**

**Custo:** *2 pontos*

O Conjurador pode utilizar 2 Pontos de Fé para drenar 1d6 Pontos de Vida de um adversário. Esses Pontos de Vida, se destinam ao Cabalista que realizou o milagre.

### **Causar Doença**

**Custo:** *variável*

Este ritual permite ao Conjurador causar doenças não-mágicas. Quanto mais forte a doença, maior o custo de Pontos de Fé ( uma gripe usa apenas 2 Pontos de Fé, mas a Peste necessita de 7!).

### **Água Amaldiçoada**

**Custo:** *1 para cada frasco*

Pontos de Fé, podem ser usados para criar Água Amaldiçoada á partir de qualquer líquido, á razão de um Ponto, para cada pequeno frasco ( 4 aplicações ). A Água Amaldiçoada, causa 1d6+6 Pontos de Dano em qualquer pessoa de boa índole. Se utilizada em mortos-vivos, pode regenerar 1d3+3 Pontos de Vida. Se for utilizada contra Anjos, ou criaturas Angelicais, elas causam 2d6+3 pontos de dano.

### **Olhar da Verdade**

**Custo:** *1 ponto a cada 3 perguntas*

Pontos de Fé, podem ser gastos para "fazer" com que uma pessoa não fale mentira. A cada Ponto de Fé gasto, o Conjurador pode fazer 3 perguntas para uma mesma pessoa, que será OBRIGADA a responder corretamente, o que ela souber. Um teste de resistência (WILL vs. WILL) é permitido.

### **Proteção vs. Elemento**

**Custo:** *variável*

Por meio de Pontos de Fé, o Conjurador pode conseguir certa proteção á algum elemento. Para tal, ele anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e através deles, ele conseguirá Xd6 de proteção contra algum elemento que deve ser escolhido. A proteção é só sobre um alvo, e dura uma cena.

### **Comando**

**Custo:** 1 ponto por Comando

Este ritual permite ao Cabalista emitir uma ordem em voz alta ( "largue", "corra", "pegue", "solte", "durma" , etc.) O alvo faz um teste de WILL vs. WILL do Cabalista e, caso falhe, ele cumpre, a ordem estabelecida. Permite dar apenas uma ordem que dure uma cena.

### **Detectar Magias**

**Custo:** 1 ponto

Durante uma rodada, o Cabalista pode usar este poder sobre uma área ou objeto e ser capaz de identificar se este possui magia, a intensidade ( fraca, média ou forte), e seu Caminho Principal.

### **Detectar Venenos**

**Custo:** 1 ponto

O Conjurador é capaz de identificar através do olhar se determinado objeto, alimento ou líquido está envenenado.

### **Criar Venenos**

**Custo:** variável

Com isso, o Cabalista pode criar um veneno a partir de uma poção equivalente de água (este veneno pode ser injetado, inalado ou qualquer outra coisa). Normalmente, estes venenos causam dano e custam 1 Ponto de Fé para cada 1d6 pontos de dano (cada poção tem 3 aplicações). Porém, com este poder o Cabalista pode criar venenos com outras funções (de acordo com a vontade do Mestre, sono, paralisia, etc.)

# RITUAIS NECROMÂNTICOS

Neste capítulo, são apresentados os principais rituais pesquisados e realizados pela Cabala, que podem ser aprendidos por seus seguidores, bem como pelos Magos do Arkanum Arcanorum que tiverem sorte para achar um pergaminho contendo um destes rituais.

## **Amedrontar**

*Entender/ Controlar Trevas/ Humanos 2*

Esta magia consiste em "deformar" o rosto do alvo (usando Humanos para criar uma versão "dark" do rosto, e Trevas para obscurecer-se alguns traços) para que ele fique apavorante.

Qualquer um que olhar para o rosto do Alvo (à exceção do cabalista que realizou o ritual), deve fazer um teste de WILL vs. WILL do cabalista que realizou o ritual ou fugir apavorado.

## **Banimento Sombrio**

*Criar Spiritum 4 ou +*

Este poderosíssimo ritual cabalista foi desenvolvido pelos Necromantes da Cabala, como forma de punir os inimigos da Ordem. Ele consiste em realizar, através de movimentos do corpo, um ataque espiritual violentíssimo contra uma vítima. Esse ataque causava Xd6 pontos de dano (aonde X é o focus empregado para realizar a magia), o alvo não tinha direito a um teste de resistência e não podia contar com IP (a menos se for uma proteção na própria alma).

Esta magia ataca a própria alma da vítima, e caso ela morra vítima deste ataque, todo o seu registro espiritual é bruscamente apagado.

## **Barreira da Distorção**

*Criar Trevas 6*

Este feitiço conjura uma parede das mais puras trevas com 20m de comprimento de 5m de altura (esta parede é moldada com a forma que o cabalista quiser). A muralha é formada de trevas absolutas, impenetrável a qualquer tipo de luminosidade.

Objetos podem atravessar o muro normalmente, mas qualquer criatura viva que tente passar por ela, além de receber 3d6 pontos de dano, têm 3d6 pontos de CON, FR, DEX e AGI drenados temporariamente. A vítima pode fazer um teste de Constituição para reduzir o dano à metade, mas nada pode ser feito para evitar o dreno dos atributos. Caso algum dos Atributos Físicos chegue a zero, a vítima cai inconsciente. Além de tudo isso, as vítimas que saem da barreira ficam desorientadas por 3 rodadas.

A melhor maneira de usar este ritual é a noite, quando ele torna-se quase invisível e apanha dezenas de pessoas que caem vítima da Muralha.

Um ponto de cada Atributo retorna em dez minutos.

### **Controle de Mortos-Vivos**

*Controlar Spiritum 3 ou +*

O mago Cabalista tem o poder de controlar Mortos-Vivos, exatamente como o Poder da Fé dos Sacerdotes. Para tanto, eles devem murmurar preces Atonianas enquanto olha para os mortos-vivos. Todos os mortos-vivos á vista devem fazer um teste de resistência (WILL vs. focus da magia) – observe que apenas um teste é feito para cada tipo de morto-vivo, usando a maior WILL do grupo.

Caso o teste de resistência falhe, o cabalista terá controle total sobre o morto-vivo, podendo dar ordens simples como: atacar, correr, carregar, etc. Um morto-vivo ordenado a atacar, atacará até ser destruído.

Essa magia NÃO funciona com cadáveres comuns por motivos óbvios (não é possível controlar algo morto; para transformar um cadáver em zumbi ou esqueleto existe outras magias, como Criação de Mortos-Vivos).

Para manter o controle permanentemente sobre um morto-vivo é necessário armazenar 2 Pontos de Magia por um ano e um dia no ser.

**Obs.:** só para deixar claro, para Controlar um morto-vivo que já é controlado por outra pessoa, é necessário fazer um teste de WILL vs. WILL.

### **Criação de Mortos-Vivos**

*Controlar Spiritum/ Trevas 5*

Esta é uma das magia cabalistas mais antigas, pois foi criada durante o reinado no Egito de Amenófis IV. Ela consiste em encantar um cadáver recém-preparado, animando-o através de versos e cânticos necromânticos.

O morto não volta à vida, mas é animado pela magia do cabalista que será o mestre total desta criatura, que deverá obedecer todas as ordens (inclusive ordens suicidas).

O tipo de morto-vivo depende da conservação em que o corpo se encontrava antes de ser encantado. Corpos novos dariam origem a zumbis, enquanto corpos destruídos e carcomidos dariam origem a esqueletos. Normalmente, todos os rituais cabalistas de Criação de Mortos-Vivos, fazem com que o corpo utilizado se conserve depois do ritual.

Dois pontos de magia ficam armazenados no morto-vivo por um ano e um dia – tempo transcorrido eles retornam para o cabalista.

Para maiores detalhes sobre Esqueletos, Ghouls e Zumbis, ver o capítulo: **“Servos da Cabala”**.

### **Drenar Vida**

*Controlar Humanos/ Trevas 4*

Para realizar este ritual, o cabalista deve encostar suas mãos sobre um alvo e recitar as palavras místicas de Aton. A vítima perde 3d6 PVs, que são absorvidos pelo cabalista. Caso ultrapasse seu máximo de Pontos de Vida possíveis, os pontos extras desaparecerão à razão de um a cada uma hora.

### **Encruzilhada Assombrada**

*Criar Spiritum/ Trevas 6*

Para realizar este ritual, o cabalista deve estar numa área aonde o solo é de terra (ou algo parecido: areia, barro, argila, etc.). Ele deve recitar encantamentos malignos de Amenófis IV, e então, 3d6 mortos-vivos irão levantar do chão surgidos aparentemente do nada.

1d6 destes mortos-vivos serão Esqueletos, outros 1d6 serão Ghouls e os restantes serão Zumbis. Estes mortos-vivos permanecerão na Terra por apenas uma cena (e não podem ser mantidas na Terra por armazenagem de Pontos de Magia).

Esta magia tem um visual muito macabro, pois os mortos-vivos cavam sua saída do chão (pessoas sensíveis podem ficar fragilizadas...).

### **Explosão Mental**

*Controlar Trevas/ Humanos 3*

Este ritual extremamente maléfico, 'suga' 2d6 pontos de Inteligência de um Alvo e o cabalista realizador do ritual 'absorve' essa Inteligência. Se a Inteligência da vítima cair para 0 durante este tempo, a vítima cai em coma até que os pontos retornem.

Os pontos de Inteligência retornam em uma cena, mas podem ser mantidos caso o cabalistas armazene dois pontos de magia por um ano e um dia.

### **Expurgo do Caixão**

*Criar Spiritum 2*

Esta magia foi feita especialmente para se combater vampiros e para castigar mortos-vivos desobedientes. Ela consiste em arremessar sobre o Alvo desta vítima (que deve, obrigatoriamente ser um morto-vivo), um pouco de tinta. Esta tinta vai queimar o morto-vivo causando 2d6+2 pontos de dano, além de atordoamento devido a intensa dor que a vítima sente. A vítima não pode fazer um teste de resistência, e IP da pele (como por exemplo couro, ou pele rígida) não podem ser descontados (apenas IP de armaduras e rituais).

### **Força Profana**

*Criar Humanos 4*

Essa antiga magia cabalista foi muito utilizada pelos Caçadores de Criaturas Sobrenaturais durante seus sangrentos combates. Este ritual confere ao alvo (que não precisa ser necessariamente o cabalista que realizou o ritual), uma força muito alta (FR 36) durante uma cena (apesar de que o cabalista pode armazenar dois pontos para manter o efeito por mais tempo).

O único inconveniente dessa magia, é que a massa muscular do alvo aumentava muito, quebrando armaduras e rasgando as roupas que ele estava usando. Observe que os Pontos de Vida 'sobem' em proporção com o tanto que a Força aumenta.

### **Forma de Vulto**

*Criar/ Controlar Humanos/ Spiritum 4*

Este ritual cabalista é muito antigo. Ele consiste em arremessar talco no Alvo (que pode ser ele próprio), enquanto recita versos necromânticos. O Alvo vai se tornando translúcido à medida que os versos vão acabando (essa magia demora 3 rodadas para ser realizada). Quando os versos finalmente acabam, o Alvo transforma-se num Vulto.

Na forma de Vulto, o Alvo pode interagir com o plano de Spiritum (podendo inclusive atacar fantasmas), mas fica incapaz de interagir no mundo material. Não pode ser atacado por armas normais (só armas mágicas e magia o afetam) mas não pode tocar ou carregar nenhum objeto. É possível manter esta magia armazenando 4 Pontos de Magia.

### **Fraqueza**

*Controlar/ Criar Humanos 4*

Esta magia, é o contrário de Força Profana. Quando o cabalista a realiza sobre um alvo, este perde grande parte de sua força durante uma cena (mas o efeito pode ser mantido por mais tempo, com a armazenagem de dois pontos de magia).

A força efetiva do alvo caia em 2d6 e caso ela chegasse a 0 por mais usos desta magia (que tem valor cumulativo), ela caia em coma até que estes pontos voltassem. Observe que os Pontos de Vida caem em proporção com o tanto que a força diminui.

### **Garras da Morte**

*Criar Humanos/ Spiritum 4*

Este ritual grotesco cria garras deformadas e negras em um Alvo. Estas garras são afiadíssimas (2d6+1 pontos de dano), e o Alvo deve usá-las usando o valor da sua perícia briga (ou Garras, se ele possuir essa perícia).

Além do dano, essas Garras têm a habilidade de 'sugar' um ponto de Constituição por acerto numa vítima. Esses pontos de Constituição retornarão um a cada uma hora, e caso a Constituição da vítima chegue a zero, ela cairá desmaiada até que esses pontos retornem.

### **Licantropo**

*Criar Spiritum/ Humanos/ Animais 6*

Este ritual macabro foi criado pelos cabalistas para que eles conseguissem adquirir o Dom Lupino. Este ritual foi tão bem recebido por alguns feiticeiros que atravessou os séculos e pode ser encontrado até nos dias de hoje.

O cabalista precisa de sete dias para conjurar o ritual, que deve ser iniciado na Lua Minguante. Quando terminar, ele irá adquirir a licantropia temporariamente.

O cabalista (ou uma outra vítima à sua escolha) se transformará em um lobisomem nas noites de Lua Cheia, pela duração do ritual. O mago armazena dois pontos de magia em sua vítima, pela duração do ritual, podendo retirá-los quando desejar, apesar disso cancelar os efeitos do feitiço.

### **Ligações dos Coorte**

*Entender/ Controlar Trevas/ Humanos/ Spiritum 6*

Esse é o ritual especial para se criar um Coorte. Inicialmente, deve-se enterrar uma vítima viva há sete palmos do chão. Passadas seis horas (observe que a vítima ainda tem chance de estar viva!), o cabalista deve derramar sobre o local aonde o corpo foi enterrado, um líquido escuro e espesso (a receita do líquido se encontra junto ao ritual, e é necessário uma semana para a criação dela).

Então, o cabalista deve desenterrar a sua vítima. Nesse momento ele deve escrever sua runa no pescoço dela e enterrá-la, novamente há sete palmos do chão.

Ele então deve voltar na noite seguinte, e o Coorte vai cavar um buraco para sair do caixão e servir cegamente a quem estiver esperando do lado de fora da sua cova.

Veja detalhes dos Coorte no Capítulo: "**Servos da Cabala**" – observe, que o cabalista deixa dois pontos de magia armazenados no Coorte por um ano e um dia.

### **Malogro**

*Controlar Plantas/ Trevas 2*

Este ritual 'anti-druídico' envenena uma área de 10m quadrados (que podem ser moldados em qualquer forma: uma corredor, um pentagrama, etc.), destruindo e envenenando todas as plantas que existiam na área.

Se utilizado em criaturas vegetais, causam 2d6+2 pontos de dano nelas (mas elas podem fazer um teste de resistência para receber apenas metade do dano).

Uma vez devastada, a área estará arruinada por muito tempo, porque esse ritual destrói o solo. Somente após décadas de renovação do solo, é que será possível plantar algo no local.

### **Medalhão da Miséria**

*Criar Spiritum/ Trevas 2*

Este é um dos rituais mais básicos da Cabala, todo Cabalista Necromante aprende esta magia no início de sua carreira. Ela consiste basicamente em realizar um Ataque Místico contra uma pessoa ou ser. Esse ataque causa 1d6 pontos de dano, anula o IP e não dá direito a um teste de resistência. O número de pontos de dano causados são sugados pelo cabalista realizador da magia.

### **Obscuridade**

*Criar/ Controlar Spiritum/ Trevas 4*

Este ritual cabalista gera uma área de trevas e medo. Qualquer ser de boa índole que entrar na área de efeito (16 metros quadrados), terá a visão obscurecida e receberá um penalidade de -4 em todos os seus testes (-16%).

O efeito dura apenas uma cena, mas pode ser o suficiente para conceder a vitória para um grupo de cabalistas enfrentando um exército de Anjos. Obs.: o efeito pode ser mantido com o armazenamento de Pontos de Magia.

### **Paralisia**

*Controlar/ Entender Humanos 3*

Esta magia cabalista, é usada para render seus oponentes e faze-los pagar pelo pecado de ter enfrentado a Cabala

A vítima desta magia, deve fazer um teste de WILL vs. WILL do cabalista, para evitar ficar paralisado, e caso perca a disputa, ficará incapaz de se mover, falar ou usar magia (apesar de ainda poder usar Telepatia se a possuir).

Qualquer ataque contra uma vítima paralisada é considerado um ataque fácil, e acerta automaticamente (é considerado ataque fácil, para efeitos de Acerto Crítico). Porém, atacar a vítima provoca o imediato cancelamento da magia.

### **Sombra de Dragão**

*Entender/ Controlar Humanos/ Spiritum 2*

Muito parecido com o ritual Amedrontar, esse ritual cria uma aura de terror (de 2m) em volta do Alvo. Qualquer ser que entrar nessa área (á exceção do cabalista que conjurou a magia), deve fazer um teste de WILL vs. WILL do cabalista que realizou o ritual para evitar uma fuga alucinante.

Porém, além disso, o Alvo recebe um bônus de +2 para dano pela duração do ritual (que pode ser mantido ao se armazenar 1 Ponto de Magia).

## PRINCIPAIS NPCs

Aqui se encontra uma lista com os principais NPCs da Cabala durante a Idade Média. Foi incluída apenas a história de cada um, porque eu entendo que cada Mestre deve adaptar os NPCs para o grupo de PCs que estará jogando a aventura.

### RICHARD DE BURES

Desde que nasceu, em 1116, Richard de Bures já tinha algo especial: era uma pessoa abençoada com vários dons. Durante os anos da infância do pequeno Richard era possível encontrá-lo sempre afastado dos colegas e conversando com amigos imaginários.

Quando completou 18 anos, foi convidado para ingressar na Cabala, e quando soube dos reais motivos da sociedade secreta, ele não só aceitou se tornar um Cabalista, como também se tornou o mais dedicado e estudioso de toda a região aonde morava. Não foi surpresa para ninguém a incrível velocidade com que ele galgou postos dentro da Cabala até chegar no Círculo Externo.

Em 1165, Richard se tornou um Mestre da Cabala, o mais poderoso Cabalista da sua região e a partir desse momento, ele bolou um incrível projeto para que pudesse demonstrar a sua devoção à Cabala: criou uma espécie de novo ser, que se tornaria um fiel servo da Cabala. Seu nome era Chuck, e ele era concebido apenas para liderar.

Após aperfeiçoar o seu projeto com várias idéias (tais quais, asas de anjos; força de um lobisomem enfurecido; regeneração de um vampiro; e maldade de um demônio), ele foi aprovado pelo Conselho dos Mestres da Cabala para se tornar um Grão Mestre da Cabala (desde 1171).

Depois de criar dez exemplares dos Chuck's, Richard de Bures passou a dedicar a sua vida a encontrar um remédio para a morte, mas foi misteriosamente assassinado antes de alcançar seu intento. Richard morreu no mês de Agosto do ano de 1171, vítima de envenenamento.

### BENEDITTO

Beneditto nasceu em meados do século XIII, e durante sessenta anos de sua vida, se dedicou inteiramente à Ordem de Salomão. Viveu na região da Prússia, da França e da Itália, somente em regiões problemáticas, aonde representou a sua Ordem muito bem.

Porém, aos sessenta anos de idade, já cansado da Guerra Celestial ele conheceu Marius, um ferrenho seguidor da Cabala, que havia achado uma maneira de acabar com a mortalidade. Beneditto foi seduzido pelas propostas de imortalidade e se transformou em Cabalista e amante de Marius, abandonando assim, os ideais da Ordem de Salomão.

Durante os dez anos seguintes, Beneditto e Marius viveram juntos sem envelhecer nem um dia. Eles estudaram avidamente em busca dos conhecimentos mais profundos da

Cabala, e logo, os dois já estavam integrando o Círculo Médio, e começavam uma fase bastante difícil na vida deles.

Aconteceu um dia porém, que eles foram atacado por uma horda de estranhos seres (que Beneditto julgou ser Anjos). Marius morreu durante os combates, mas enfraqueceu os adversários o bastante para que Beneditto conseguisse matá-los. Após esse episódio, o antigo Magister da Ordem de Salomão sumiu por vários anos.

Ele foi visto 20 anos depois, mas não era o antigo Beneditto, pois ele agora estava com o corpo e a mente revigorada e aparentava ser um jovem de 25 anos. A partir desse momento, ele se tornou um Grão-Mestre da Cabala (1401), um dos mais violentos já vistos.

É atribuída a Beneditto a morte de sua antiga seguidora (Sussane del Vecchio, que morreu na Segunda vez em que enfrentou seu antigo mentor); além disso, dizem que foi ele quem criou os Coorte e que foi o responsável pelo Incidente do Fogo, aonde 12 demônios foram emboscados e queimados vivos.

Beneditto deixou de ser um Grão-Mestre em 1415, quando desapareceu nas brumas do tempo para jamais ser visto novamente (na Terra).

## **MATHIAS HUMBERT**

Desde que Beneditto (veja acima) se tornou um Magister da Ordem de Salomão, é que ele ganhou um Discípulo inseparável: Mathias Humbert, um francês muito inteligente que desejava acima de tudo se tornar conhecido.

Não foi surpresa para ninguém, que Mathias tenha abandonado a Ordem de Salomão quando o seu Mestre o fez. Porém, nos anos que se seguiram, Mathias e Beneditto se distanciavam cada vez mais, devido a presença de Marius e foi por isso que o jovem promissor dedicou esses anos de sua vida à Magia.

Durante todo esse tempo, o jovem estudou como nunca e avançou bastante nos caminhos da Necromancia, uma arte muito difícil e especial. Em pouco tempo ele já ingressava o Círculo Médio e parecia que não iria parar até se tornar um Grão-Mestre.

Porém, o destino guardou boas surpresas para Mathias: quando Marius morreu, Beneditto se aproximou de novo de seu antigo discípulo e os dois se isolaram do mundo por 20 anos. Tempo no qual, eles pesquisaram avidamente por uma Poção do Rejuvenescimento (e por fim conseguiram encontrar a receita).

Até 1415, Mathias era um Filósofo da Cabala (Círculo Médio) e continuou assim até desaparecer juntamente com Beneditto.

## **BRIAN SZACHMARY**

Brian Szachmary é um protagonista ímpar na trama da Cabala. Nascido em 1295, em Paris, desde pequeno ele tinha o Dom especial para a música: uma música encantadora.

Quando ainda tinha 8 anos, já tocava uma Flauta como ninguém em Paris e isso foi se mostrando verdade à medida que o pequeno Brian crescia em poder. Porém, ao completar 15 anos, Brian percebeu que ele também tinha dons místicos (ele era herdeiro direto de um dos mais poderosos magos da Idade Média, Mathias Szachmary).

Durante os anos que se seguiram, vários mentores ensinaram a Brian a arte da magia (principalmente os caminhos dos humanos e da necromancia). Em pouco tempo, o Menestrel de Paris se tornava poderoso como qualquer mago do Arcanorum.

Em 1330, uniu-se a um grupo de aventureiros e durante mais de 15 anos, eles se aventuraram, estudaram magias e criaram poções juntos. E durante uma dessas aventuras, nos últimos anos dentro desse grupo, Brian contraiu a doença da licantropia. Uma maldição rara e que trouxe muitos problemas de relação para o outrora Menestrel de Paris. Por fim, Brian separou-se do restante do grupo quando percebeu a sua verdadeira missão na Terra.

Brian conheceu a Cabala e concordou com as idéias básicas da Cabala (exterminio de todas as criaturas sobrenaturais, e ajuda mútua aos humanos contaminados). Porém, ele não é um Cabalista propriamente dito, apenas recebeu ajuda quando necessitou. Atualmente Brian Szachmary é conhecido por Menestrel Sombrio de Paris, graças às suas ligações negras.

## **AMENÓFIS IV**

Amenófis IV foi um faraó do Antigo Egito (durante 2.000 a.C.) e é atribuída a ele a criação da Cabala em sua forma mais antiga. Dizem, que a Cabala foi criada junto com a ajuda do Grande Deus Aton, como uma forma de tentar anular a influência da Cidade Dourada de Rá sobre o Egito. Apesar desse objetivo ter falhado (e de Aton ter sido aprisionado), a Cabala continuou a existir.

Pouco ou nada se sabe sobre Amenófiz IV, depois que ele fugiu do Egito. Porém, é dito que ele encontrou uma maneira de viver para sempre e graças à isso, ele existe até hoje em algum local secreto da Terra, aonde ele comanda a Cabala sob o posto de Mestre Invisível da Ordem.

Não é necessário comentar que um ser de mais de 3.000 anos de idade é MUITO poderoso (e talvez ele seja até mesmo um Lich, o mais poderoso da Terra). Qualquer confronto físico e direto resultará na terrível morte de todos os envolvidos. A única maneira de enfrentá-lo é através dos Rituais e das Armas mais poderosas de Eden e de Infernum.

## **VOLRATH**

Conhecido apenas como Volrath, o Peregrino da Noite é um mistério. Dizem que ele é um lobisomem, outros comentam que ele pode ser um fantasma, mas a verdade é muito pior.

Volrath já foi um dos mais assíduos Cabalistas de sua época. Ele era totalmente radical quanto as teorias da Cabala, sobre a destruição das criaturas sobrenaturais, e chegou a se tornar Grão-Mestre da Cabala, quando tinha 40 anos de idade, por um breve tempo ( governou de Setembro de 1180 até Fevereiro de 1181).

O motivo desse breve governo era um mistério, já que Volrath não morrera, apenas desaparecera. Até pouco tempo, esse mistério intrigava aos Cabalistas, porém, um grupo de Filósofos (Círculo Médio) descobriu a verdade. Volrath fora transformado em um vampiro! Por isso, que confuso, entre o medo e a honra ele resolveu fugir tanto dos Cabalistas quanto dos vampiros.

Volrath pode ser encontrado vagando pelas estradas à noite, em busca do sangue dos viajantes.

## JOÃO XII

Nascido em Cahors (França), esse homem já foi tanto um santo, quanto um demônio. Eleito papa em 5 de Setembro de 1316, após alguns problemas com os Templários (que ele secretamente defendia). A eleição de João XII foi feita em Lyons e ele passou a morar em Avignon, onde mandou construir o Palácio Papal. Foi ele quem instituiu a *Sacra Rota*, entre Avignon e Roma.

Em 1330 envolveu-se com a Cabala e forjou sua morte e fim de papado em 1334, mas não sem antes ter criado um projeto Cabalista incrível: ele falava a respeito de um muro que pudesse cercar uma cidade e impedir que Anjos, Demônios e Vampiros entrassem nela (observe, que Inocêncio VI achou esse projeto e o colocou em ação na cidade de Avignon).

Durante mais de 20 anos, ele estudou bastante as teorias cabalistas, e conseguiu viver todo esse tempo, graças à um amuleto que ele conseguiu encontrar (esse era o amuleto da Juventude Eterna).

No ano de 1350, tornou-se um Grão-Mestre da Cabala e começou o seu reinado de terror: caçava anjos, demônios e vampiros, com a mesma intensidade que atacava as outras Ordens de magos (principalmente aquelas que apoiavam anjos e conjuravam demônios, como Magos de Yamesh e a Escola de Tenebras).

João XII morreu em 1365, de causas naturais, pois perdeu o seu amuleto da Juventude Eterna (que dizem alguns, foi roubado por um Cabalista adversário de João XII).

## SERVOS DA CABALA

A Cabala é uma sociedade muito antiga e poderosa, e como tal, tem muitos servos e criaturas a seu dispor. Essas criaturas, na maioria das vezes são mal vistas pelas outras pessoas, mas os cabalistas possuem extremo orgulho e estima pelos seus servos "diferentes".

### **Chuck**

CON [4D+6], FR [5D+6], DEX [4D], AGI [4D+6]

INT [3D+6], WILL [3D+6] CAR [1D], PER [3D+6]

Regenera 1 PV por rodada

#Ataques [3], IP 8, PVs 30 a 40

Garras (x2) 75/75                      dano 1d10+bônus

Cauda 70/20                      dano 1d6 + bônus

A Cabala se vangloria da criação deste, que é considerado por ela, o melhor servo que já existiu: totalmente obediente, sangüinário e de físico perfeito.

A origem deste ser, remonta o ano de 1165, quando Richard de Bures se torna Mestre da Cabala e começa a criar um bizarro projeto de morto-vivo. Ele queria misturar as habilidades de um anjo e de um vampiro, com a violência de um demônio, mas usando a obediência de um morto-vivo. Seria a criatura perfeita. Durante vários anos, Richard trabalhou neste projeto, até 1171, quando tornou-se Grão-Mestre da Cabala com a apresentação da sua criatura:

Pele rígida, como couro de demônio; asas de anjo, porém negras e distorcidas; a regeneração de um vampiro; a força física de um lobisomem enfurecido; a obediência e falta de necessidades de um morto-vivo; e aí estava – 3m de altura, asas negras, pele pálida quase transparente, um rosto deformado e cheio de fúria, garras tão afiadas que podiam rasgar metal como se fosse papel e uma cauda poderosa como a de um crocodilo.

Durante os anos seguintes, vários outros "Chuck's" foram criados por Richard, e se tornaram a representação da fúria da Cabala. Espalharam-se pela Europa alastrando medo e terror. Para sorte das criaturas vivas, os "Chuck's" são muito raros.

### **Coorte**

CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [3D], AGI [3D]

INT [2D], WILL [2D+1], CAR [2D], PER [3D]

#Ataques [1], IP 3, PVs 15 a 20

Garras 50/50                      1d10 + bônus

Os Coorte são uma espécie de morto-vivo desenvolvido. Tem o corpo de um zumbi, a obediência destes mas são mais inteligentes. Além disso, a sua pele é mais rígida, parecida com couro, o que lhe confere maior resistência contra danos.

A grande diferença entre um Coorte e um Zumbi, está no processo de criação. Enquanto os zumbis são criados por rituais que animam corpos sem vida, o bizarro ritual que cria os Coorte utiliza os seres ainda vivos. Com isso, mesmo depois da transformação, sobra um pouco de inteligência e força de vontade nos Coorte (mais detalhes sobre o ritual de criação do Coorte, no Capítulo: Rituais Cabalistas).

Depois da transformação, os Coorte mantém o mesmo estado físico, o que concede a eles, talvez uma boa aparência. Esses seres podem viver séculos se não forem destruídos. Porém, da mesma forma que os zumbis, os Coorte devem obediência total à pessoa que os criou.

Coorte não sentem fome, frio, cansaço ou dor, e podem continuar atacando mesmo que tenham algum membro decepado. Além de tudo isso, eles só podem ser acertados por armas mágicas ou abençoadas.

### **Doppelgangers**

CON [7-18], FR [7-18], DEX [7-18], AGI [5-18],  
INT [7-18], WILL [5-18], CAR [4-12], PER [7-18]

#Ataques [1], IP 3, PVs 20 a 25

Garras 50/50            dano 1d10+bônus

Arma 40/40            dano por arma + bônus

Doppelgangers são criaturas capazes de mudar de forma, assumindo a identidade de qualquer pessoa que desejar. Não se sabe a origem destas criaturas metamorfos, mas elas costumam aparecer próximas às vilas, matam alguma pessoa importante e assumem seu lugar, até cansarem desta identidade e assumirem outra.

Existem duas características relevantes dos Doppelgangers: um delas é que, não importa em que forma, eles sempre mantêm os olhos amarelos. E a outra é que quando mortas, as criaturas reverterem ao seu estado original, pele amarelada, com ausência total de pelos, olhos grandes e amendoados.

Os Doppelgangers se uniram à Cabala, pois eles se consideram seres humanos modificados e por isso devem desfrutar do privilégio de entrar para a Ordem. Enquanto isso, os Cabalistas consideram os Doppelgangers excelentes espiões, e portanto ótimos guerreiros na batalha contra Anjos, Demônios e Vampiros.

### **Esqueletos**

CON [2D], FR [1D a 3D], DEX [1D a 3D], AGI [1D]  
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [2D]

#Ataques [1], IP 1, PVs 7 a 10

Arma 40/45            por arma + bônus

### **Ghoul**

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

#Ataques [1], IP 2, PVs 10 a 15

Arma 60/45            por arma + bônus

### **Zumbis**

CON [2D], FR [2D a 3D], DEX [3D], AGI [3D],  
INT [0], WILL [2D], CAR [0], PER [3D]

#Ataques [1], IP 1, PVs 10 a 15

Arma 50/50            por arma + bônus

Esqueletos que andam ou corpos animados, todos são mortos-vivos, criados por processos de animação semelhantes. Dizem, que quando uma pessoa morre, o seu espírito deixa o corpo, a procura de uma nova vida. Os cabalistas aprenderam então, que era possível reanimar esses corpos sem alma, para que o servissem cegamente. Esses mortos-vivos só eram capazes de se comunicar com o seu criador e ninguém mais.

O estado em que o corpo se encontra, depende de como ele estava quando foi encantado. Alguns zumbis podem ficar décadas sem envelhecer, enquanto outros vão apodrecendo com o tempo. O ritual para animar esqueletos, pede todos os ossos limpos do corpo de uma pessoa. Essas coisas variam de ritual para ritual, mas de qualquer forma, todos os mortos-vivos não precisam descansar, dormir ou comer, e além disso, todos têm imunidade à armas não-mágicas.

Existem alguns cabalistas que transformam-se em mortos-vivos para alcançar a imortalidade. Esses Mortos-Vivos estão muito além das capacidades dos outros, porque mantém sua inteligência e poder de outrora, e não devem obediência à ninguém.

### **Lichs**

Mago do 15.º Nível

CON [4D+6], FR [4D+6], DEX [3D], AGI [2D+6]

INT [5D+6], WILL [5D+6], CAR [2D], PER [5D]

#Ataques [1], IP 4 a 10, PVs 25 a 40

Regenera 1PV por rodada

Possui diversos Poderes Vampíricos

Garras 60/60            1d10+bônus

Arma Mágica 60/60            por arma + bônus

Pontos de Focus 20 (ou +, de acordo com a idade)

Quaisquer Caminhos, exceto Luz

Lichs, são magos que decidiram viver para sempre, alcançando a imortalidade e deixando a morte de lado.

Os Lichs, são cabalistas necromantes que se desenvolveram tanto na arte da Necromancia que adquiriram poder suficiente para alcançar a imortalidade. Porém, ao contrário dos vampiros, que mantêm a mesma aparência de quando foram transformados, os Lichs continuam a envelhecer normalmente, e alguns chegam até a apodrecer. Porém, o Lich que realizou o ritual para se transformar em um, não liga para as aparências.

Os Lichs são extremamente raros, e apenas os magos mais poderosos e desenvolvidos chegam realmente a se tornar essa poderosa criatura. A maior parte deles é insana, psicótica e completamente louca, vivendo isolados em grandes torres, e seguras fortalezas. Além disso, os Magos Eternos (como também são conhecidos), contam com uma infinidade de servos à sua disposição (mortos-vivos, Doppelgangers, Lobisomens e até humanos).

É possível para um Jogador, ter um personagem Lich, mas isso é algo muito trabalhoso, porque o Cabalista Necromante já deverá estar muito evoluído nas artes necromânticas para que consiga realizar o ritual da transformação.

### **Lobisomens**

CON [5D+6], FR [5D+6], DEX [3D], AGI [2D+6]

INT [3D], WILL [2D+6], CAR [1D], PER [4D+6]

#Ataques [3], IP 3, PVs 30 a 40

Regenera 2 PVs por rodada

Garras (x2) 75/75            1d6 + bônus

Mordida 70/20            1d10

Só podem ser feridos por armas mágicas ou de prata

Fraqueza *Barreira de Espinhos*

Lobisomens são aqueles homens que nas noites de Lua Cheia liberam o seu lado animal e saem embrenhando-se na escuridão, em busca de morte e destruição.

Os Lobisomens cabalistas sabem sua verdadeira origem, porque por séculos estudaram suas raízes até descobrir a verdade sobre Licaon, antigo soberano das Terras de Licania, que teve os seus 50 filhos transformados em lobos e banidos para Arcádia, por Zeus. O Deus grego fez isso, como forma de punição por um crime cometido pelos filhos de Licaon.

Os Lobisomens regeneram 2 PVs por rodada, só podem ser feridos por armas mágicas ou de prata e são imortais. A única maneira de verdadeiramente matar um lobisomem, é golpeá-lo até a morte com uma arma de prata pura. Além disso, lobisomens possuem todos os sentidos aguçados e habilidades de caça incríveis (eles têm grande furtividade e subterfúgio). Porém, lobisomens não podem atravessar uma barreira construída com ramos de rosas vermelhas que tenham sido colhidas recentemente.

Alguém ferido por um lobisomem tem uma pequena chance de contrair a licantrópia (igual ao dano em porcentagem). Já transformado, não existe cura para esta terrível maldição. A única maneira de se transformar em um lobisomem, é ser transformado por um, ou ser descendente de um dos 50 filhos de Licaon. Alguns cabalistas radicais (ou insanos), se transformam por querer em um lobisomem, através de uma poção muito rara.

Existem rumores, de alguns cabalistas que criaram uma poção que consegue manter o lobisomem calmo nas noites de lua cheia, e um ritual que mantém a criatura sob controle.

### **Soberano Abissal**

CON [6D a 7D], FR [5D+6], DEX [4D], AGI [4D]

INT [4D], WILL [4D], CAR [0], PER [4D+3]

Regenera 1 PV por rodada

Só pode ser ferido por armas mágicas ou de madeira

#Ataques [2], IP 4 (armadura), PVs 30 a 40

Espada Negra (x2) 75/75            1d10 + 2d6 + bônus

Forjados na própria dor e morte, os Soberanos Abissais são seres raríssimos, muito poderosos e líderes inatos de todos os mortos-vivos sem inteligência.

Um deles foi avistado pela primeira vez durante o ano de 1300, mas relatos mais antigos contam, sobre criaturas muito parecidas com eles: seres altos e fortes, vestindo armaduras pesadas, usando um capuz negro que escondia-lhes o rosto e portando duas espadas longas e escuras como a noite. Eles cavalgavam dragões negros pelo que diziam, mas esses seres chamados de "Corcel Abissal" não são dragões, e sim monstros lendários vindos de Arkanum.

Os Soberanos regeneram 1 PV por rodada automaticamente, só podem ser ferido por armas mágicas ou de madeira e têm total imunidade á Trevas (e seus caminhos secundários). Ele não só tem imunidade, como também recupera 1 PV para cada ponto de dano causado por Trevas.

Soberanos Abissais não são seres mágicos, eles simplesmente aparecem aonde a dor, a morte e a doença se espalham, pois seus poderes se proliferam nesse ambiente. Eles não podem ser controlados por ninguém, mas gostam de fazer pactos com a Cabala. Esses seres malignos têm uma incrível habilidade, TODO morto-vivo que se aproximar a menos de 20m do Soberano Abissal deve fazer um teste de resistência (WILL vs. WILL) ou será controlado pela criatura, que poderá inclusive levá-lo para a morte certa (ações suicidas).

Esses seres devem ser usados pelo Mestre com muita cautela e moderação, porque (como já foi dito) eles são muito raros e poderosos.

### **Corcel Abissal**

CON [7D a 9D], FR [8D+6], DEX [1D], AGI [3D]  
INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [5D+3]  
#Ataques [3], IP 10, PVs 45 a 60  
Regenera 1 PV por rodada  
Garras (x2) 70/70 dano 3d6 + bônus  
Mordida 70/0 dano 2d6

Corcel Abissal é uma das criaturas que mais apavorava os vagantes de Arkanum (na época em que este plano ainda não estava um caos total). Com suas escamas mais dura que aço, suas garras afiadas como espadas e seu odor fétido, ele era a representação máxima do medo dos vagantes daquele plano. Cidades e regiões inteiras foram destruídas por um só destes seres.

Porém, sozinhos eles não conseguem causar a destruição que causam quando se unem ao Soberano Abissal. O Soberano Abissal, quando surge na Terra, convoca imediatamente um Corcel Abissal para servir-lhe de montaria, e o bicho obedece prontamente. Assim, essa é a dupla perfeita de ataque, pois o Soberano possui inteligência e força de vontade grandes e o Corcel cuida da parte física. Além disso, ele possui resistência total á ataques mundanos.

Dizem, que ninguém conseguiu vencer um Corcel Abissal em combate corpo-a-corpo e vários já pereceram na tentativa.

## ARTEFATOS

A Cabala já tem quase quatro milênios de idade (isso no século XX), e por isso, já teve tempo mais do que suficiente para desenvolver os mais variados Itens Mágicos para ajudar-lhes na realização de seus objetivos. Utilize essa lista como uma humilde consulta, pois os cabalistas têm poder para fazer muito mais do que isso.

Mas observe que alguns Itens Mágicos são muito comuns de serem encontrados entre os cabalistas, pois são simples e foram produzidos em grande número. Porém, existem outros que são Itens Únicos e se encontram apenas com os Grão-Mestres sob severa vigília dos cabalistas.

### **Anel da Cabala**

Estes anéis foram criados algumas décadas antes da cinda de Cristo para a Terra. Criados para que os cabalistas pudessem se teletransportar instantaneamente para algum lugar pré-determinado, estes anéis são muito raros e poderosos. A qualquer hora, o Usuário pode acionar o poder do anel que o teleportará instantaneamente para um local pré-determinado. Estes anéis são poderosos porque podem salvar seus usuários da morte certa. Existem na Terra apenas 12 destes anéis, sendo que 5 deles estão nas mãos de poderosos cabalistas.

### **Anel do Necromântico**

Estes anéis sinistros foram originalmente desenvolvidos pelos cabalistas necromancistas e posteriormente copiados pelos outros necromantes europeus.

Enquanto estiver utilizando este anel, o Personagem não pode ser atacado por Mortos-Vivos sem inteligência, como esqueletos, zumbis e ghouls<sup>7</sup>, e pode controlar até 2d6 deles por dia, através de comandos simples.

### **Banheira de Animar Zumbis**

Estas banheiras, também chamadas de Banheiras de Bathory (em homenagem à Condessa Bathory), são grandes estruturas fixas e pesadas de mármore. Elas são pouco ornamentadas, porém precisam ser esculpidas segundo rígidas normas e cálculos para absorver corretamente as energias dos planos inferiores.

Uma vez por semana, um esqueleto ou um corpo recém falecido pode ser colocado dentro da banheira. O cadáver deve permanecer mergulhado por um dia inteiro, e quando a lua estiver no céu, o esqueleto ou zumbi será animado. O cadáver ambulante obedecerá cegamente àquele que estiver do lado de fora da banheira à sua espera.

### **Bastão do Necromântico**

O Bastão do Necromântico acelera o processo de criação de mortos-vivos. Com este bastão, o ritual de criação de um morto-vivo, qualquer que seja ele, é reduzido à metade. A energia mística utilizada permanece a mesma.

### **Bolsa de Frascos**

Esta bolsa tem 12 espaços para que frascos sejam guardados. A bolsa protege totalmente os frascos armazenados dentro dela, seja de ataques físicos ou de ataques mágicos como fogo, eletricidade, gelo, raios e ácidos.

### **Cartas de Adivinhação**

Este deck de cartas pode ser utilizado uma vez por dia. Consiste em um barulho comum, que o Usuário deve embaralhar pensando em até três perguntas. Em seguida, ele colocará três cartas em cima da mesa, com a face voltada para baixo. Em seguida, faz uma pergunta em voz alta, virando uma das cartas logo em seguida, e assim por diante, até que as três perguntas sejam respondidas. Os naipes das cartas viradas representam as respostas:

**Paus** (não); **Ouro** (sim); **Copas** (Irrelevante); **Espadas** (pergunta mal formulada)

### **Cetro do Mestre Invisível Caído**

Este artefato é o mais poderoso Item Mágico em posse da Cabala. O Cetro parece ter sido esculpido com os corpos de anjos, demônios e vampiros, e alguém que fique muito tempo próximo começa a escutar lamúrias, das vítimas deste cetro. Este cetro, sustenta, em sua parte superior o crânio de um demônio; em seu cabo, que na verdade é

a coluna vertebral de um vampiro, várias penas de anjos coladas com sangue demoníaco, angelical e vampírico.

Diz-se, que somente os mais poderosos Grão-Mestres especializados na necromancia podem portar este cajado único.

O menor dos poderes conhecidos do Cetro do Mestre Invisível Caído é a capacidade de conjurar e controlar instantaneamente 3d6+6 zumbis uma vez por dia.

**Zumbis:** PVs 15, IP 2, #Ataques [1] – Garras 45/45 dano 1d6+1. Os Zumbis permanecem na Terra por 3d6 minutos tendo que retornar ao cajado após este tempo.

Outro poder sempre ativo do Cetro, é que quando um demônio, vampiro ou zumbi se aproximar a menos de 20m do Usuário, ele deve realizar um teste de WILL vs.5D, para não ser dominado mentalmente pelo Usuário por 3d6 horas.

Qualquer Anjo que chegar mais próximo do que 10m do cetro precisa passar em um teste de WILL difícil por rodada para evitar fugir em pânico.

Um poderoso poder do cetro é a capacidade de realizar um ataque espiritual fortíssimo em demônios, anjos ou vampiros, causando a estas criaturas 8d6 pontos de dano (sem direito a IP ou teste de resistência). Caso a vítima morra com este ataque, sua alma será aprisionada no cetro.

O último dos poderes do cetro é a capacidade de torturar e interrogar a almas presentes no cajado afim de negociar informações.

Este Artefato é raríssimo e é constantemente guardado por seu dono (um poderoso Grão-Mestre), e por uma equipe de outros 12 avançados Cabalistas.

### **Diário Indestrutível**

Este simpático diário de couro contém originalmente cerca de 100 páginas em branco, e pode inclusive ser utilizado como Grimório para magias.

O Diário Indestrutível tem este nome porque é virtualmente invulnerável a fogo, ácido, água, corrosão, calor, frio ou qualquer coisa que causa dano normalmente a papel. A única maneira de se destruir um livro destes é rasgando manualmente suas páginas.

Estes itens são muito comuns em bibliotecas da Cabala e são muito difundidos entre os cabalistas.

### **Elixires**

A Cabala desenvolveu diversos elixires: da verdade, vitalidade, da saúde perfeita, do amor, do veneno e vários outros. Porém, o elixir mais poderoso que os cabalistas já conseguiram criar foi o Elixir da Juventude.

### **Elixir da Juventude**

Os primeiros Elixires da Juventude foram criados como uma tentativa dos cabalistas imitarem a imortalidade dos vampiros, demônios e anjos. Mais tarde, foi copiado por magos infiéis e utilizado por Bruxas para renovarem sua juventude perdida, por vaidade. São elixires difíceis de serem encontrados e destilados.

Beber este elixir de um vez só diminui a idade física de uma pessoa em alguns anos. O efeito é permanente. Se a idade do Usuário conduzi-lo à infância, seu corpo acompanhará tais mudanças, mas a mente permanece como antes. Se a idade atingir um valor negativo, o Usuário morre. A idade física diminuída é dada pelo número de d6 que varia de 1d6 até 5d6 de acordo com os ingredientes do Elixir.

### **Espadas Mágicas**

A Cabala possui Espadas especiais, capazes de causar maior dano em determinadas criaturas sobrenaturais. As Espadas Mágicas mais conhecidas são as seguintes:

Espada vs. Anjos: estas armas são muito difíceis de serem forjadas, e são chamadas de Espadas do Juízo Final. Elas são armas +1, que causam +3 contra qualquer ser da Cidade de Prata e +5 contra determinada casta (escolhida pelo Mestre).

Espada vs. Demônios: estas espadas devem ser forjadas com materiais puros e são conhecidas por Espadas Celestiais. Elas são armas +1, que causam +3 contra qualquer demônio e +5 contra uma casta demoníaca (escolhida pelo Mestre).

Espada vs. Vampiros: estas espadas foram forjadas durante o século X, pelos cabalistas que tinham conhecimentos sobre a forja. Elas são consideradas espadas +1, +3 contra vampiros e +5 contra uma raça específica (escolhida pelo Mestre).

### **Faca Satanista**

Esta faca é considerada uma arma +2 em combate (dano de 1d3+2), mas Anjos da Cidade de Prata não conseguem regenerar o dano causado. Qualquer ferimento causado pela Faca Satanista em Anjos demora 3x mais para regenerar.

### **Jarro do Alquimista**

Estes jarros mágicos foram desenvolvidos na Idade Média, por cabalistas adeptos da alquimia que moravam em regiões desabitadas e estavam precisando de líquidos diversos para terminar suas experiências. Existem jarros desta natureza de diversos formatos e tamanho, mas todos da Cabala poderiam criar 0,5 litros de um líquido qualquer por dia (obs.: venenos e compostos mágicos não podem ser criados).

### **Livros de Magia**

Quase todo o conhecimento dos cabalistas provém dos livros, manuscritos e anotações que eles conseguem traduzir. Os membros da Cabala têm o costume de escrever Livros e Grimórios para que seus conhecimentos sejam passados adiante.

Apesar dos Livros em si não serem considerados Itens Mágicos, a posse ou estudo deles pode trazer muito poder e conhecimento. Os livros cabalistas, lidam com a especificação de magias, de rituais de invocação, aprisionamento e proteção de seres extra-planares. Existem vários outros assuntos discutidos nos Livros, como as fórmulas de Poções e Elixires, mas tudo deve ser criado pelo Mestre.

### **Máscara Áurea**

Também chamada de Máscara dos Faraós ou Máscara de Amenófis. Esta máscara em estilo egípcio pode ser ativada uma vez ao dia, e permanecer em funcionamento durante cerca de dez minutos. Neste período, QUALQUER pessoa que olhar para a máscara ficará cego por um dia inteiro, recuperando a visão ao cair do sol do dia seguinte. As vítimas podem fazer um teste de DEX para tentar desviar o olhar antes de olharem para a máscara (mas o teste deve ser feito toda rodada antes de olhar para a máscara).

### **Néctar de Zumbi**

Este néctar é muito forte e mata o Usuário. Porém, a grande vantagem é que qualquer pessoa que morresse devido à ingestão desta poção ressuscitava três dias após a sua morte.

O Usuário mantinha toda a sua consciência, seus poderes e suas habilidades, mas seu corpo apodrecia como o de um cadáver comum (em termos de jogo, os zumbis criados desta maneira podem ser usado como Personagens Jogadores). Os zumbis criados desta forma sobreviviam por longos períodos de tempo, chegando a viver décadas (desde que não fossem mortos de novo por ataques físicos ou mentais).

Este néctar é muito cobiçado pelos cabalistas que já estão muito velhos ou que se encontram muito doentes, pois seria uma forma deles atingirem a imortalidade (mesmo que a aparência fosse grotesca).

Recomendo que o Mestre use o suplemento **"Mortos - Vivos"** escrito por Rodrigo Lamazuus e disponível na Internet no site da Daemon, para criação de um personagem morto-vivo.

### **Óleo Mágico**

A Cabala já desenvolveu inúmeros óleos mágicos em toda a sua existência. A maioria dos óleos deve ser passado sobre a pele para que seus efeitos sejam alcançados e alguns exemplos de óleos são estes: da vida, de desencantamento, de despetrificação, de resistência, de viagem astral, etc.

### **Ossos de Animar Zumbis**

A Cabala desenvolveu estes ossos também conhecidos como Varinha da Morte. Este Item Mágico é construído a partir de um osso longo da perna de uma vítima especialmente escolhida (de preferência o fêmur). Uma vez por semana, o sacerdote pode utilizar este osso para animar um cadáver ou esqueleto morto recentemente.

O Esqueleto criado através destes ossos servirá ao feiticeiro que o conjurou durante um ano e um dia, retornando ao seu descanso "eterno" após este período (a Varinha da Morte não funcionará mais com este esqueleto).

É necessário conhecer razoavelmente os caminhos de Spiritum e Humanos para usar um destes ossos sem correr o risco de se transformar em um zumbi.

### **Pentagrama de Proteção**

Este Item Mágico consiste em um pequeno pentagrama de ferro negro que possui algumas inscrições em latim. Porém, quando acionado, o pentagrama atinge quatro metros quadrados (4m<sup>2</sup>) em uma área no chão. Toda esta área, terá uma proteção mágica de 5D vs. Vampiros, Demônios e Anjos. Um teste de WILL (da criatura) vs. 5D deve ser feito caso a criatura insista em ficar na área afetada, e caso ela perca, ela é jogada para fora do pentagrama. Estes pentagramas são muito raros e valiosos.

O Pentagrama poderá ser mantido no chão por até 666 minutos (aproximadamente 11 horas) quando reverterá a forma normal do pequeno pentagrama e não poderá ser ativado novamente por sete dias.

### **Poção Mágica**

Os alquimistas da Cabala desenvolveram centenas de Poções ao longo de seus milênios de idade, e os efeitos podem ser simples ou poderosos. Basicamente, uma Poção Mágica é criada a partir da destilação de ingredientes místicos de uma forma só possível através da Alquimia. A forma de utilizar um Poção é ingeri-la. Exemplos de poções já criadas: astral, da Sereia, de Atributos, de Controle de Humanos, de Criação de Homúnculos, de Cura, de Desencantar, de Diminuição, de Equilíbrio, de Força de Gigante, de Forma Gasosa, de Heroísmo, de Invisibilidade, de Resistência, de Voo e de Crescimento.

### **Poção de Beleza**

Esta poção egípcia aumenta o Carisma de uma pessoa que o tomar em 1d6+2 pontos por algumas rodadas, enquanto durar o efeito da poção. É obtida através do extrato de plantas dos jardins especiais da Cabala, e é muito utilizado por mulheres cabalistas. Dizem que, além destes efeitos, a Poção de Beleza, se utilizada por uma mulher, fornece a ela poderes de sedução e controle sobre homens (em termos de jogo, concede a perícia Sedução 30%, só para mulheres).

### **Poção de Amenófis**

Esta poção faz com que o Usuário mantenha sua idade por seis meses, congelando o seu envelhecimento por este tempo. O uso contínuo desta poção pode manter o aventureiro vivo para sempre. Este líquido é formado a partir do elixir de rosas especialmente preparado por cabalistas, através de uma receita que vem atravessando séculos, criada no antigo Egito.

### **Poção do Grão-Mestre**

Esta poção foi desenvolvida pelos Magos do antigo Faraó Amenófis e, quando ingerida, faz com que o Usuário adquira um sentido cósmico, que o coloca em transe por 3d6 horas. Ao sair do transe, ele terá em sua mente todos os passos para a solução de um problema, não importando o quão difícil ou complexo ele seja. O Usuário mentaliza a pergunta antes de ingerir a Poção do Grão-Mestre.

### **Poção de Licantropia**

Esta poção escura deve ser acondicionada em frascos especiais. O Usuário pode beber desta poção quando desejar, mas seus efeitos só aparecerão se a lua estiver visível nos céus. O Usuário se transformará em um Lobisomem, rasgando suas roupas e livrando-se de seus equipamentos (esta transformação dura duas rodadas). A partir de então, ele permanece na forma de lobisomem até o raiar do sol, quando assumirá novamente a forma humana.

Na forma de lobisomem, o Usuário recebe +6 para FR, CON, AGI; sentido aguçados, garras que causam 1d10+bônus; regenera 1PV por rodada e só pode ser acertado por armas mágicas ou de prata.

Um lobisomem é incapaz de atravessar uma barreira construída com ramos de rosas vermelhas que tenham sido colhidas recentemente.

### **Poção do Lich**

Lich é um termo do Leste Europeu para designar Vampiro Mago, mas geralmente refere-se aos Magos que decidiram viver para sempre.

Os Lichs são feiticeiros poderosíssimos, e sempre envolvidos com política, pesquisa ou uma sede de conhecimento ou poder tão forte, que eles, simplesmente deixam de morrer, pois não querem abandonar suas atuais encarnações.

Um Lich envelhece como uma pessoa normalmente envelheceria, mas não é afetado por nenhum sintoma físico de velhice (exceto a aparência). Suas energias são as de um jovem em plena forma física, apesar da carcaça decrépita. O corpo de um Lich chega até mesmo a se deteriorar, mas certamente o feiticeiro que ingeriu a poção não está muito preocupado com a aparência.

A poção que realiza esta transformação leva anos para ser destilada, e é considerada uma espécie de Pedra Filosofal entre os cabalistas. O líquido espesso e negro envolve rituais extremamente complexos e demorados para ser utilizada e, uma vez utilizada, é um caminho sem volta. Por esta razão, somente os cabalistas necromantes mais fanáticos (e insanos) realmente chegam a fazer uso dela.

Com o tempo, um Lich adquire poderes semelhantes aos de um Vampiro (1 ponto de atributo, 50 pontos de perícia e 1 poder vampírico para cada 10 anos de existência após a ingestão da Poção do Lich).

Para maiores detalhes sobre Lichs, Poderes Vampíricos, bem como sobre a consequência da idade avançada e do passar das gerações sobre a mente e o espírito de um imortal, consulte o livro ***Vampiros Mitológicos*** da Editora Daemon e o suplemento ***"Mortos-Vivos"*** escrito por Rodrigo Lamazuus e disponível na Internet no site da Daemon.

### **Ungüento de Amenófis IV**

Criado no Antigo Egito por cabalistas, era utilizado como instrumento para descobrir os segredos dos inimigos da Cabala. Atualmente o unguento é comum entre os cabalistas, mas muito raro de ser encontrado fora da Ordem. Esse óleo negro como

petróleo, deve ser contido em um recipiente semelhante a imagem do Deus Aton, num jarro feito completamente de ouro.

Quando aplicado sobre uma criatura, faz com que ela seja obrigada a dizer apenas a verdade, e revelar seus segredos se questionado. O unguento tem duração de 3d6 rodadas e FR de 35.

O unguento é muito usado para descobrir traidores entre os cabalistas, evitando assim, que os segredos da Cabala sejam descobertos.