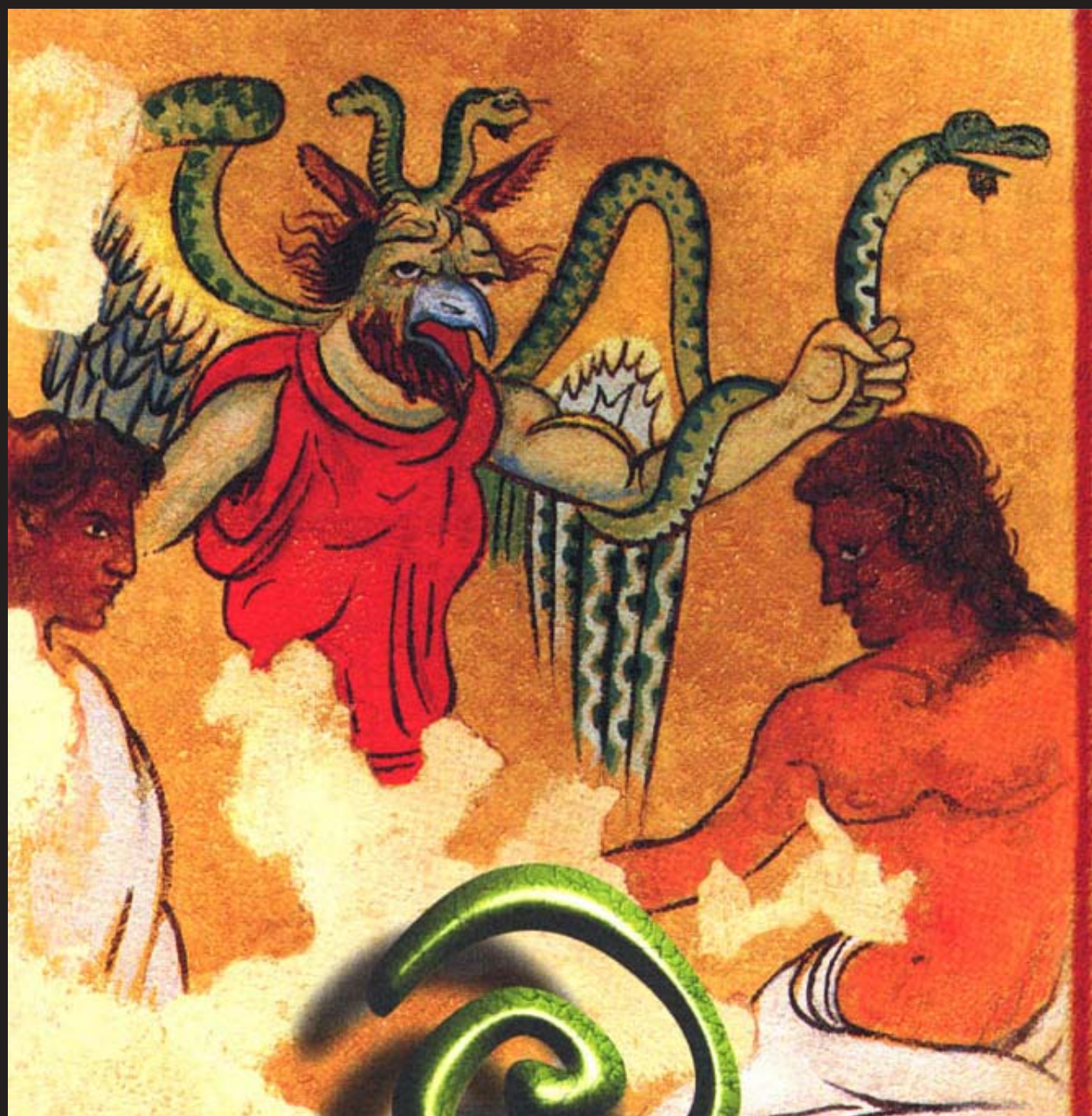


ETRUSCOS



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

AGRADECIMENTOS

- *Aos meus pais, que sempre me incentivaram ao prazer da leitura e nunca condenaram minha curiosidade extrema...*
- *Aos meus queridos Jogadores, que me aguentam como Mestre desde 1996 (em especial o Tico "Slinker", o Rodrigo "Chuck Norris", o Rafael "Feijão", o Rafael "Ruffles", o Dalton, o Lucas "Wargods", o Renato "Cocaman", os primos Luiz, William e Gabriel e principalmente meu irmão César).*
- *À minha namorada Dayana, que me apoiou e me ajudou em muitas coisas relativas à Itália, e com a simples existência dela na minha vida.*
- *Às Musas que inspiraram Marcelo Del Debbio a criar um cenário tão vasto e rico, digno da admiração de todo RPGista e leitor (que saiu ganhando com tantos contos derivados deste cenário).*
- *À galera do Fórum da Editora Daemon, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks (em especial Padre Judas, Lobo, Kruger, Darkchet, Lord Metatron, Grigori Semjaza e O Satânico Dr. H).*
- *A todos os artistas desconhecidos por mim que disponibilizaram as imagens pela Internet, imagens estas que eu peguei emprestadas para este Netbook.*

Sou Venaro Nila, o portador do Fogo de Prometheus. Sei que poucos compreendem o significado de portar tal poder, e tampouco compreenderão o conteúdo desta mensagem. Sou um dos Magos mais poderosos da Ordem Vermelha, e atravessei uns poucos séculos em busca dos segredos do elemento que alimenta minha alma: o fogo. Dos confins do Himalaia até as selvas africanas, das tempestades de neve na Noruega às raras tempestades de areia das mesas mexicanas, estudei todas as manifestações deste fogo, e encontrei o segredo (ou talvez um dos muitos) deste elemento. Nunca revelaria este segredo a ninguém, e menos ainda a quem se deparar com esta mensagem. Tal segredo me permitiu tomar conhecimento das origens de meu sangue e minha carne, surgidos em povos perdidos da Anatólia. Desta região, meus ancestrais migraram e um dia geraram o místico povo etrusco. Assim, percebi que meu sangue é etrusco, mas é ainda mais puro. É um sangue hitita, troiano. Senti a necessidade de acompanhar os passos de meus ancestrais e instalei-me na região toscana da Itália, inclusive no local onde parentes distantes meus viviam e que conhecera em minha juventude aventureira, quando na Toscana me apaixonei por uma antiga Maga que pouco tempo depois eu deixei para continuar minhas buscas. Logo, conheci lá pessoas e seres que não aceitaram muito bem minha presença em minha segunda passagem pela Toscana. A Casa de Chronos e a pequena Ordem Mármore do Ocidente já predominavam, mantendo tratados de paz constantes e uma relação de amizade entre seus principais representantes na região, o sábio Pedro Cluse Vecchia da Casa de Chronos e o idealista Giuliano Sarsini da Ordem Mármore. Paralelamente, as Brujas e o Clã Nemorensino atuavam sob o apoio dos neopagãos adeptos da Velha Religião. A ninfa Vegoia parece ser a principal líder Bruja da região, mas nunca tive o privilégio de conhecê-la pessoalmente,

embora saiba que ela pretende destruir a existência de Pedro Cluse Vecchia na primeira oportunidade.

Nenhum destes seres me incomodou, mas houve outras criaturas que pude temer e respeitar como iguais. Uma destas criaturas é o furioso deus romano Vertumnus, ou pelo menos um Mago de grandioso poder que afirma ser tal deus. Após a morte da esposa muitos séculos atrás, Vertumnus dedica-se à destruição dos Anjos da Cidade de Prata. Capaz de povoar meus pesadelos por semanas, o Demônio Laran assume-se como o deus etrusco da guerra, e possui uma aparência grotesca demais para ser descrita. Laran é um dos principais generais da Sociedade de Orcus no Inferno, seita secreta que deseja acabar com o reinado de Bhaalzebub em Dite, a Cidade de Ferro. Por fim, alguém que pude encarar como equivalente, o sinistro representante da Sociedade de Orcus na Terra, Pompeo Volsinii. Desde que o conheci, senti uma grande ligação entre nós dois, mas ainda não tive oportunidade de analisar esta situação. Mania della Notte, uma espécie de “bicho-papão” toscana, é tida como a antiga deusa romana da loucura, e desde que me instalei na Toscana pude conversar com ela normalmente. Aparentemente, sou especial para os planos desta deusa sombria. Algum tempo depois, descobri que não era apenas eu especial a ela: Giuliano Sarsini e Pompeo Volsinii também eram vistos com apreço por Mania. Ao que parece, nós temos o sangue mais puro dos etruscos, e um de nós deverá um dia assumir o suposto “trono etrusco”, protegido por Mania até o último dia de vida.

Busquei manter-me à parte de tantos jogos políticos entre as ordens místicas envolvidas, mas logo estes conflitos batiam à minha porta contra minha vontade. Encontrei provas de assassinato, escravidão física e espiritual, maldições que envolviam toda a árvore genealógica da vítima, entre outras informações

ilícitas. Cheguei e enfrentar algumas Hordas mandadas pelo próprio Pompeo, e negociei almas com Vertumnus apenas para permitir que ele salvasse tais almas antes condenadas.

Com meu conhecimento adquirido com o Fogo de Prometheus, eu tinha acesso ao Plano Elemental do Fogo, e ainda manifestava todas as formas e conceitos ligados a este elemento, como a Fumaça, o Fogo Negro, o Magma e as Ilusões, bem como outros Caminhos aprendidos em pontos remotos do globo. De posse deste poder, fiz o que pude para continuar afastado destas intrigas, enquanto estudava sobre meus antepassados etruscos e percebia que muitos valores ainda se mantinham graças a estes seres com os quais me deparei. Os períodos de sacrifícios de crianças ainda eram realizados à maligna Mania, embora as crianças costumem ser de filhos de inimigos da Máfia aliada à Sociedade de Orcus. Os ritos de passagem das estações e das colheitas ainda eram realizados para receber as bênçãos de Vertumnus e a proteção espiritual dada pelas feiticeiras neopagãs aliadas aos Benandanti, os “Andarilhos Benévolos”. Os rituais funerários ainda seguem as artes etruscas, e a Ordem Mármore ainda realiza tratamentos no cadáver muito semelhantes aos embalsamentos. O respeito aos mortos é constante nesta região, embora haja uns raros Necromantes que sobrevivem algumas semanas antes de serem enxotados da Toscana, ou totalmente exterminados. Os mortos e os espíritos são protegidos pelas milenares Guardiãs dos Mortos. A própria Cidade de Prata encontra certa resistência quando tenta expandir-se na região, por causa desta cultura que nunca se perdeu. Mesmo assim, sempre desconfiei que a Cidade de Prata se preparava para estratégias mais sutis e incisivas representadas pelos Biellesi dos contos de fadas, principalmente por causa de sua aliança com o famoso Templário Vincenzo Pietroforte, o líder da Sagrada Ordem Militar de Santo Estevão.

Quanto mais eu me esforçava, mais eu era envolvido involuntariamente à comunidade mística toscana. Logo, eu me tornava tão popular quanto Pedro, Giuliano, Pompeo ou Vincenzo. Porém, tal popularidade custou-me a liberdade.

Ainda não sei como tudo ocorreu, mas enquanto dormia fui banido da Terra para este local onde me encontro agora. Minhas capacidades arcanas são insuficientes para me informar sobre minha localização, ou como faço para sair daqui.

Ventos frios sussurram todo o tempo os lamentos dos mortos, percorrendo eternamente os túneis desta galeria onde me encontro. Sempre parece haver uma luz no fim de cada túnel, mas nunca foi possível chegar a ela: a luz parece ser feita para estar sempre afastada, como um mecanismo para gerar esperança de que um dia ela possa ser alcançada. Às vezes chego a ouvir uma voz tenebrosa rindo ou dando ordens incompreensíveis, mas nunca cheguei a tal criatura; talvez esta voz seja apenas minha imaginação. O cheiro é sempre horrível, misturando cadáveres putrefatos com dejetos contaminados, que formam uma substância que corre entre meus pés. Este local se parece muito com as catacumbas das cidades etruscas.

Ainda não tenho idéia de quem possa ter sido o ser que me baniou para este local terrível. Os grandes Magos da Toscana, Pedro, Giuliano e Pompeo, são muito prováveis. Os próprios Biellesi católicos podem estar focados em manter menores as chances de Magos instalando-se no local. Vertumnus e Vegoia podem estar defendendo seus territórios, e ainda há a Máfia e a Sociedade de Orcus. Apenas Mania della Notte tem poucas chances: ela tem um bom apreço por mim, e acredito que não teria tomado tal atitude. Não importa quem seja, irá pagar com a própria vida e a alma pelo que fez comigo.

Sou Venaro Nila, o portador do Fogo de Prometheus, e terei minha vingança, custe o que custar.

MISTERIOSOS ETRUSCOS

Desde crianças, estudamos a História Antiga a partir dos egípcios, mesopotâmicos, gregos e romanos, mas não temos contato com as centenas de outros povos que compunham e relacionavam-se com estes povos principais. Um destes povos é a misteriosa nação da região noroeste da Península Itálica, cujo reino era chamado Etrúria.

Um povo extremamente religioso, voltado à preparação do cidadão para a pós-vida, com um tino comercial nato e habilidades de navegação invejadas em sua época. Mesmo com características tão marcantes, os etruscos são apenas mencionados brevemente nos livros de História.

Este povo, mesmo após sua diluição dentro do território romano, manteve fortes suas tradições, que passaram de geração em geração até a formação do reino da Toscana, na mesma região onde se localizava a Etrúria. Os toscanos são italianos como qualquer outro, mas com traços genéticos e folclóricos decorrentes dos antigos etruscos, seus ancestrais.

O Netbook Etruscos, escrito por Henrique “Morcego” Santos, trata deste povo pouco conhecido na História real e menos ainda no Mundo de Trevas, explicando inclusive fatos obscuros mas de grande interesse, como a atuação da Sociedade de Orcus na Terra, as Magias Rúnica e Sexual, a comunidade vampírica Strigoi na era romana ligada à bruxaria, os agentes da cidade paradisiana de Olympus, e um novo ponto de vista sobre a cosmologia da Orbe de Satânia. Junto a todos os recursos para uma campanha na Etrúria ou na Toscana, este Netbook ainda apresenta Arezzo como cidade-base, e uma aventura introdutória às novas informações contidas neste Netbook.

Entre os novos tipos de personagem, estão três tipos de bruxos (Stregoni, Lasa e Nortiantr), guerreiros e gladiadores, templários toscanos, membros da máfia do norte italiano, membros da nobreza etrusca, exorcistas romanos, criaturas do folclore toscano (Maris, Orkhos e Daimons), todos com regras para Personagens Jogadores,

além de poderes e descrições que introduziram com perfeição estes personagens ao cenário de Trevas.

Vale ressaltar que este Netbook possui as idéias específicas do autor, podendo ou não ser consideradas oficiais, desde que afirmado diretamente pelo criador do Mundo de Trevas, Marcelo del Debbio.

BESUMO HISTORICO

Os Etruscos eram um aglomerado de povos que viveram na atual Itália na região ao sul do rio Arno e ao norte do Tibre, então denominada Etrúria e mais ou menos equivalente à atual Toscana, com partes no Lácio e na Úmbria.

Desconhece-se ao certo quando os Etruscos se instalaram aí, mas foi provavelmente entre os anos 1200 e 700 a.C.. Nos tempos antigos, o historiador Heródoto acreditava que os Etruscos eram originários da Ásia Menor, mas outros escritores posteriores consideram-nos italianos. A sua língua, que utilizava um alfabeto semelhante ao grego, era diferente de todas as outras e ainda não foi decifrada por inteiro, e a religião era diferente tanto da grega como da romana, embora mantivesse características comuns a ambas.

A Etrúria era composta por muitas cidades-estados (Volterra, Fiesole, Arezzo, Cortona, Perugia, Chiusi, Todi, Orvieto, Veio, Tarquinia, etc.), cidades altamente civilizadas que tiveram grande influência sobre os Romanos. Os últimos três reis de Roma, antes da criação da República Romana em 509 a.C., eram etruscos. Ocorreram prolongadas lutas entre a Etrúria e Roma, terminando com a vitória desta última nos anos 200 a.C..

BELIGIAO

A crença etrusca era um politeísmo onde todos os fenômenos visíveis eram considerados uma manifestação de poder divino e esse poder foi subdividido em divindades que agiam continuamente no mundo dos homens e que podiam ser dissuadidas ou convencidas a realizarem favores nos assuntos humanos. Três formas são evidentes nos motivos extensos de arte etrusca. Uma aparece como a divindade de uma natureza nativa: Catha e Usil, o sol, Tivr, a lua, Selvans, um deus urbano, Turan, a deusa do amor, Laran, o deus da guerra, Leinth, a deusa da morte, Maris, Thalna, Turms e o popular Fufluns, o deus dos vinhedos, festivais e das manifestações folclóricas, muito ligado à cidade de Populonia.

O comando sobre esta infinidade de divindades menores era de seres superiores que parecem refletir o sistema Indo-europeu: Tin ou Tinia, o céu, sua esposa Uni (Juno), e Cels, a deusa da terra. Além do mais, os deuses greco-romanos foram tomados do sistema etrusco:

Aritimi (Artemis), Menrva (Minerva), Pacha (Bacchus). Os heróis gregos de Homero também aparecem extensamente nos motivos artísticos.

Como os egípcios, o etruscos acreditavam na vida eterna, e a prosperidade egípcia foi ligada à prosperidade fúnebre dos etruscos. Os túmulos, em muitos casos, eram melhores que muitas casas, com câmaras espaçosas, afrescos nas paredes e mobília catacumbária. A maioria dos túmulos dos etruscos foi pilhada. No túmulo, especialmente no sarcófago, havia uma representação do cadáver quando vivo, provavelmente como queriam estar na pós-vida. Algumas das estátuas eram as mais finas e realistas da Europa de sua época.

A aparência do etrusco é fácil de ser analisada pela perfeição de suas esculturas. Eles desejavam ser vistos sorrindo e íntimos com seus próximos. O meio favorito dos artistas etruscos era a terracota.

Alguns deuses: Orcus (deus do Underworld), Aminth (criança alada), Calu (deus infernal dos lobos), Chaluchasu (gigante feito de bronze), Culsu (deusa infernal das passagens), Feronia (deusa da liberdade, colheitas e viajantes), Iynx (pássaro do amor), Laran (deus da guerra), Lasas (guardiãs dos mortos: Lasa Sitmica, Lasa Achununa, Lasa Racuneta, Lasa Thimrae, Lasa Vecuvia), Malavisch (deusa dos espelhos), Mania (deusa noturna dos sacrifícios infantis, protetora dos reis, portadora dos pesadelos), Maris (espíritos da guerra: maris turans, maris husurnana, maris menitla, maris halna, maris isminthians), Nortia (deusa do destino e das probabilidades), Phersu (deus das máscaras), Selvans (deus das fronteiras e florestas), Tecum (deus da elite etrusca, lucomenes), Thanr (deusa dos partos dos deuses), Tuchulcha (demônio-mulher do Underworld, com cabelo de serpentes e bico de abutre, que se diverte com os mortos brincando com um jogo de tabuleiro), Vanth (demônio guia das almas ao Underworld), Vethune (deus da Liga da Etrúria).

COSTUMES

Economia

Os etruscos foram influenciados pelos muitos mercadores do leste mediterrâneo que vinham da Península Itálica. Há evidências de que os fenícios foram os primeiros a chegarem, provavelmente no século VIII a.C. Eles vinham em busca de matéria-prima, como metais não-trabalhados e até madeira e couro, que eles trocavam pelos produtos manufaturados do

Oriente Médio. Depois, os mercadores gregos, estabelecidos em Pithekoussai, começaram a desafiar a supremacia mercantil fenícia. Em 625 a.C, os vasos manufaturados em Corinto preencheram os mercados etruscos. Entre os séculos VI e V a.C., vasos áticos suprimiram o material coríntio, e estes, incluindo as obras-primas da pintura de vasos gregas, eram provavelmente trocados pelos utensílios de bronze, que os atenienses tanto prezavam.

No século VI a.C., a rede mercantil etrusca incluía comércio dos bens da Idade do Ferro com príncipes da Gália (França) e os povos de Tartessos e Ampurias, próximos a Barcelona, Espanha. Muitas das guerras travadas e das alianças criadas pelas cidades etruscas após o século V a.C. eram guiadas por forças econômicas.

Estrutura Política e Militar

Os líderes guerreiros das famílias aristocráticas etruscas conquistaram seus territórios, que mais tarde se tornariam cidades etruscas independentes, cada uma regida por seu próprio rei. Como resultado, os etruscos nunca atingiram uma verdadeira unidade nacional, embora cidades individuais tenham enviado colônias a regiões vizinhas e às vezes formavam alianças diplomáticas não apenas com elas mesmas, mas também com cidades estrangeiras. Em tempos de crise, cada cidade-estado respondia de modo a gerar resultados benéficos a ela própria, sem se importar com os interesses e necessidades de seus vizinhos.

A forma característica da de governo na Etrúria era a confederação de cidades. Por um tempo houve três confederações etruscas separadas – a setentrional, a meridional, e a central – cada uma formada por 12 cidades. A única confederação com significância histórica era a confederação central, uma organização política e religiosa de laços fracos que se reunia anualmente no templo da divindade Voltumna, em frente ao Lacus Volsiniensis (atualmente o Lago Bolsena), na Lácia. Estas reuniões tinham mais objetivos religiosos que políticos.

De acordo com Lívio, Dioniso e Diodoro Sículo, as 12 cidades da confederação central eram: Arretium (Arezzo), Caere (Cerveteri), Clusium, Cortona, Perugia (Perugia), Populonia, Rusellae, Tarquinii (Tarquinia), Veii (Veio), Vetulonia, Volaterrae (Volterra) e Vulci. Magistrados eleitos anualmente pela nobreza (os Lucomenes) governavam cada cidade-estado etrusca.

Os etruscos, no auge de seu poder, possuíam uma poderosa força militar, embora não fosse coordenado entre as cidades-estado. A infantaria era o grosso do exército. Suas armas principais eram a lança e o machado de batalha, este último usado tanto como arma de combate próximo como também como arma de arremesso. O arco e a javelin eram também usados. Elmos e escudos de vários designs foram adaptados dos gregos e das tribos que habitavam os Alpes Orientais. Espadas eram raras e altamente valorizadas. A cavalaria formava uma parte importante do exército etrusco, com as carruagens de guerra reservadas aos líderes nobres. A marinha era notavelmente poderosa e dominou o Mediterrâneo por quase dois séculos.

Embora na verdade não tenham sido um povo bélico, sua estrutura militar era eficiente: esta estrutura inclusive influenciou o exército romano em ascensão, de modo que o Exército Sécuro Romano foi modelado seguindo o sistema etrusco.

A organização militar era baseada em hierarquias baseadas nas camadas sociais. A Primeira Classe era formada pelos cidadãos nobres e ricos e incluía, além de Hoplitas pesados com a Panóplia, um pequeno grupo de cavaleiros. A Segunda Classe, a infantaria, era formada pelos soldados menos pesados com armadura e armas em estilo itálico. A Terceira Classe possuía armas e equipamentos muito mais leves, enquanto os cidadãos da Quarta Classe formavam tropas de batedores, armadas com armas de longa distância.

Os exércitos etruscos incluía às vezes mercenários dos povos itálicos (como Samnitas, Campânios e tribos Celtas). O exército era geralmente disposto em fileiras compostas por unidades de 100 a 400 homens com a cavalaria nos flancos e batedores na dianteira. A cavalaria etrusca às vezes desmontava para batalhar como infantaria; nestas ocasiões, as missões da cavalaria eram passadas aos contingentes mercenários.

Magia Rúnica e Magia Sexual

Os etruscos eram famosos por todo o Mundo Antigo como Magos e adivinhos. Na República romana, oráculos etruscos eram chamados como experts na interpretação de sinais. Eles liam entranhas, as estrelas, o vôo dos pássaros e o clarão do relâmpago e o estrondo do trovão. Mesmo depois da conquista dos etruscos pelos romanos, os oráculos romanos eram enviados a cidades etruscas para aprender tudo sobre adivinhação.

O alfabeto etrusco se desenvolveu como uma variante ocidental do alfabeto grego antigo. Ele era geralmente escrito da direita para a esquerda. O alfabeto etrusco foi adotado e mais tarde adaptado tanto pelos romanos como pelos primeiros povos germânicos. Assim, as letras etruscas foram as precursoras das conhecidas runas nórdicas usadas pelos vikings. Os alfabetos sempre foram vistos como símbolos significativos e místicos por si só. Eles foram usados popularmente como uma forma de adivinhação desde que o homem aprendeu a ler e escrever. Uma curiosidade é que o alfabeto etrusco ainda não foi totalmente desvendado, com diversos textos deste povo sem nenhuma tradução – há teorias entre os místicos de que estes textos sem tradução sejam poderosos rituais.

Mulheres são as únicas que podem aprender a utilizar os rituais especiais da Magia Sexual e obter conhecimentos vastos sobre o mundo sobrenatural. A maioria dos rituais envolve cura e proteção através de ritos sexuais. Elas utilizam homens que elas chamam de servos nestes ritos sexuais. Estes homens são geralmente formadores de opinião e figuras públicas muito ricas. Eles nunca aprendem a Magia Sexual, mas sua energia espiritual (Pontos de Magia que compõem o Cordão de Prata) é drenada pelas Magas ao longo dos anos. Muitos servos morrem entre 40 e 50 anos por exaustão. Muitas Magas vivem até entre 100 e 150 anos, mas nunca parecem ter mais de 40. Os servos também costumam contribuir com ajuda financeira.

Independente de como é realizada a Magia e por quem, a região toscana denomina de forma diferente as energias naturais. Numen é a força que vive nas coisas, e o poder de um objeto é o poder de seu Numen, o “espírito” que há nos objetos. Volontà, por sua vez, significa literalmente “vontade”, mas neste contexto é usada como substantivo concreto e não abstrato como na língua portuguesa: é algo mensurável, e possui a conotação de “energia” ou poder canalizado para um fim. Em termos de regras, Numen são os Pontos de Magia aprisionados em objetos mágicos e no Fio de Prata dos seres vivos com alma; Volontà são os Pontos de Magia que fluem livremente e são utilizados na criação de efeitos mágicos (de certa forma, até mesmo os Pontos de Fé podem ser chamados de Volontà).

A Velha Religião

Após a dominação da Igreja Católica na Europa medieval, os diversos cultos pagãos foram obrigados a continuar seus cultos de forma secreta, seja causando sincretismo entre suas

crenças com os dogmas católicos, seja realizando seus ritos pagãos sem que a Igreja (e principalmente a Inquisição) tivessem conhecimento.

Entre os vários cultos pagãos que sobreviveram, há a Stregheria, ou Velha Religião, que utiliza uma mescla do antigo panteão romano com lendas celtas sobre Fadas e espíritos da noite. A verdade é que os membros da Stregheria são verdadeiros aliados da corte nobre do Reino do Sul na Nova Arcádia, seguidores diretos dos grandes desígnios da Rainha Mab.

Os mais poderosos Bruxos da Velha Religião são divididos em Benandanti (“andarilhos do bem”) e Malandanti (“andarilhos do mal”), o que representa seus posicionamentos quanto ao respeito às pessoas comuns e à Igreja. A estrutura da Stregheria é praticamente a mesma das Wiccas, havendo diferenças apenas nas criaturas que eles seguem.

A Itália absorveu fortemente os conceitos da Stregheria até torná-la parte de seu folclore e cultura regional, com traços facilmente encontrados em pontos isolados no interior italiano. O grupo de bruxos que realizam suas práticas e rituais sagrados juntos é chamado Boschetto, palavra que deriva de bosco (bosque), um local tradicional de encontro de bruxos; este termo é semelhante ao Coven wiccano, e pode ser chamado também de Congrega.

O Capinera, Homem de Negro ou Corvo é o emissário da Velha Religião. Nas épocas de perseguição ele é o mensageiro dos sacerdotes, enviado aos camponeses para assegurar a sobrevivência dos antigos cultos. O Homem de Negro ou Capinera inspeciona os vilarejos e observa indivíduos que procuravam a solidão dos bosques ou lugares isolados. Geralmente, essas pessoas só são abordadas se seu comportamento sugerir um interesse em crenças populares ou se parecerem proscritos da cidade ou vilarejo. Às vezes um Boschetto é no início organizado e conduzido pelo Capinera. A maioria dos relatos da Inquisição aponta para ele, que aparecia para as Bruxas para lhes “converter” ao Culto da Bruxa. Ele é o Mensageiro do Clã, responsável pela comunicação entre os Boschetti que fazem parte do mesmo Clã, e como Mensageiro do Clã, é o Acólito e “braço direito” do Grimas (ancião de uma tradição, que detém uma longa jornada nos Caminhos. Fundador de um clã.).

A Senhora do Lago ou Dama do Lago é o título dado à Alta Sacerdotisa de um Boschetto. Por muito tempo foi um termo reservado apenas à Grã-Sacerdotisa do Lago Nemi, sagrado a Diana. A Alta Sacerdotisa também pode ser chamada apenas de Senhora ou Dama.

O principal documento escrito sobre a Stregheria é o Vangelo delle Streghe (“Evangelho das Bruxas”), o texto onde é narrada a história da Strega Sagrada (considerada a primeira, chamada Aradia) e seus ensinamentos, assim como as peregrinações que fizeram parte da história dos discípulos de Aradia após seu desaparecimento. Atribui-se esses textos a Teresa, uma das discípulas de Aradia, a qual viveu uma época na casa de nobres. Há também uma versão chamada “Aradia, O Evangelho das Bruxas”, escrita por Charles G. Leland e publicada em 1899, onde há fragmentos da Stregheria mesclados com elementos cristãos e do folclore popular.

Mala del Brenta, a Máfia Vêneta

A Mala del Brenta é a Máfia com base em Vêneto, nordeste da Itália, com elementos organizacionais tomados dos modelos da Cosa Nostra e da Camorra. Também possui nomes diferentes como Mafia del Brenta, Malavita del Brenta, Mala ou Mafia del Piovese. Tendo originalmente surgido dos sindicatos do crime da Itália meridional que se infiltraram na região de Vêneto nos anos 70, sua visão de um grupo mafioso unificado vêneta veio sob a liderança de “Cara de Anjo” Maniero entre as décadas de 80 e 90.

Os veneti malavitosi (os “malfeitores de Vêneto”) começaram como uma pequena gangue que controlava a Riviera del Brenta entre Pádua e Veneza. Esta organização possui uma boa quantidade de conexões políticas for a da Itália (Croácia e Iugoslávia, Malta, Hungria e possivelmente Áustria); Maniero foi amigo pessoal do filho do antigo presidente da Croácia, Franjo Tuđman, e esteve envolvido com fornecimento de armas a este país nos anos 90.

Os Carabinieri (a polícia especial italiana) tem feito investigações sobre a célula mafiosa localizada em Toscana, que controla empresas de construção, empresários, trabalhadores de obras e freelancers, de modo a influenciarem escolhas políticas sobre o setor imobiliário da Comuna de Campi Bisenzi.

SITUACAO ATUAL

A Toscana é uma região da Itália central com 3,6 milhões de habitantes e 23.000 km², cuja capital é Florença. Tem limites a noroeste com a Ligúria, ao norte com a Emília-Romagna, a leste

com Marche e Úmbria. A oeste, seus 320 km de litoral são banhados pelo Mar Lígure e Mar Tirreno. A Toscana administra ainda as ilhas do Arquipélago Toscano, sendo a principal delas a Ilha de Elba. A Toscana é uma das maiores regiões italianas em território e número de habitantes, e desta região é que surgiu o povo etrusco.

Os túneis subterrâneos de Chiusi contêm um extraordinário armazém de nomes que possuem grande semelhança aos sobrenomes atuais da região norte da Itália, e a herança etrusca é ainda encontrada como influência na culinária, e mesmo no DNA da população local. Um grupo amostral de residentes da cidade de Murlo foi testado por sua estruturação genética, de modo a encontrar possíveis conexões genéticas com seus ancestrais etruscos: comparações com o DNA extraído dos ossos das tumbas confirmam que as populações nativas desta região são descendentes de etruscos.

Aliada à Máfia vêneta Mala del Brenta, a Sociedade de Orcus treina os assassinos e capangas para futuramente tornarem-se Maris seguidores de Orcus. O culto a Orcus é milenar na região, mas atualmente se mantém com raros membros, enquanto a Forma-Pensamento sobre esta entidade é fortalecida com as estórias e lendas folclóricas sobre Orkhos, o bicho-papão. As crianças são avisadas de que serão devoradas pelos Orkhos, ou pelas Strigas (as Lasas).

As poderosas e misteriosas runas etruscas são ainda utilizadas pela Ordem Mármore do Ocidente, que ensinou apenas parte do conhecimento à Ordem Mármore do Oriente, através dos contatos comerciais surgidos com Cartago.

Um personagem folclórico da região é Federico Bobini, apelidado “Gnicche”, nascido em Arezzo no ano de 1845 e falecido em Civitella in Val di Chiana em 1871, considerado um “fora da lei” e bandoleiro. Após a morte, a lenda de Gnicche começou a espalhar-se por toda a Valdichiana e o Aretino. Muitos poetas e cantores locais narram seus feitos, normalmente posicionando-o à condição de herói defensor dos fracos atribuída a ele (um tanto como Robin Hood, que roubava dos ricos para dar aos pobres, ou como o cangaceiro Lampião). Certamente sua personalidade prepotente e rebelde originou algumas expressões comuns nos atuais modos de falar de Chiana e toda a Toscana: “Você é pior que Gnicche” ou “Você é um Gnicche” são frases que se referem a pessoas (especialmente crianças) muito agitadas e desobedientes.

MISTERIOS

O Labirinto do Rei Porsenna

O rei Lars Porsenna foi enterrado abaixo da cidade de Clusium no lugar onde ele ergueu um monumento quadrangular de pedras cobertas. Cada lado tinha 90m de comprimento e 15m de altura, e abaixo da base havia um intrincado labirinto onde, caso alguém entre sem uma linha-guia, pode nunca encontrar o caminho da saída. Acima desta construção quadrangular erguem-se cinco pirâmides, uma em cada canto e uma no centro, com 22,5m de largura na base e 45m de altura. Estas pirâmides então afilam-se de forma que sobre o topo de todos eles juntos seja apoiado um globo de latão, e sobre ele um pétaso de onde sinos são suspensos por correntes. Estas correntes fazem um som de tilintar quando balançadas pelo vento. Sobre o globo há mais quatro pirâmides, cada uma com 30m de altura, e acima delas há uma plataforma onde há mais cinco pirâmides.

Esta estrutura extraordinária, com 225m de altura, foi destruída com toda Clusium em 89 a.C. pelo general romano Cornelius Sulla. Nenhum vestígio dela foi encontrado. Porém, alguns arqueólogos têm desconfiado de que Clusium pode estar mais perto de Florença que de Chiusi.

O Labirinto de Porsenna é na verdade um poderoso Node, muito forte no Caminho Trevas. Porsenna já foi considerado como uma espécie de avatar do deus romano Marte, mas ele na verdade era um humano comum, que se tornou na pós-vida a entidade Laran, um senhor trevoso a serviço de Orcus, treinador dos Maris. Dizem também que o Labirinto possui portais para diversos pontos do Underworld, inclusive do local nos esgotos de Dite onde se encontra o próprio Orcus.

Deuses etruscos em Olympus

Após o incidente de Neokósmos, infindáveis discussões entre as entidades mais poderosas e esclarecidas da Orbe surgiram sobre quem seriam os novos deuses que lá se instalaram. Uma das teorias defende a hipótese de que os descendentes de Uranus e Gaia tenham sido trazidos de uma outra linha temporal pelo poderoso Ancião dos Dias, e, portanto, os deuses gregos teriam sido substituídos por eles próprios. Outra, de que os deuses etruscos seriam na verdade criaturas feéricas do Reino do Sul na

Nova Arcádia, membros da nobreza da Rainha Mab.

Uma das teorias, porém, defende que os novos deuses seriam na verdade um grupo de paradisiacos nativos que teriam sido expulsos pelos verdadeiros olympicos no início da colonização de Paradísia pelos filhos dos edhênicos, e que estes nativos decidiram substituir seus antigos rivais assim que surgiu a oportunidade.

Alguns fatos servem para corroborar a hipótese, como por exemplo a forte ligação dos nomes destas entidades com os nomes dos deuses romanos, sendo: Uni (Juno), Aritimi (Artemis), Menrva (Minerva), Pacha (Bacchus), Semla (Sêmele), Aplu (Apolo), Charun (Caronte), Hercle (Hércules), Ani (Janus), Silvanus (Selvans), Nethuns (Netuno), Voltumna (Vertumnus), Phersipnai (Prosérpina) e Satre (Saturno).

Assim, a área de influência destes nativos (a Etrúria), ao ser absorvida por Roma na época próxima aos acontecimentos em Neokósmos, alinhou os eventos de modo que os deuses seguidores de Tinia pudessem ocupar a abandonada Olympus e ainda se expandirem rapidamente dentro da República Romana.

A origem de Viterbo

Há a lenda de que a cidade de Viterbo teria sido fundada por Noé logo após o Dilúvio, e que alguns descendentes deste profeta teriam se instalado por lá. Um dos descendentes era na verdade um dos Nephalins, e pertenceu à sociedade secreta Yeled Sufa. Assim, esta cidade tornou-se uma espécie de extensão ocidental da sociedade, sob a liderança do Zamzummim chamado Axiokersos, considerado nas lendas um dos assistentes do deus Vulcano (ou do deus Sethlans, para os etruscos).

Na Alta Idade Média, Carlos Magno e seus Paladinos destruíram o castelo de Axiokersos em Viterbo, acabando com o quadrante mágico formado entre este castelo e outros 3 espalhados pela Europa, também matando o Zamzummim. Com este ataque à estrutura do Yeled Sufa, não se sabe se a ordem mística ainda se manteve de forma secreta ou se foi completamente exterminada do local. O que se sabe é que o Yeled Sufa influenciou muito na magia ancestral dos Stregoni, que afirmam ter recebido seus conhecimentos místicos diretamente dos Grigori, que são considerados por eles os guardiões dos portais entre os mundos dos homens e dos deuses, seres de altíssimo poder, relacionados às estrelas e aos elementos da natureza, até mesmo

como semideuses que testemunham, protegem e auxiliam as práticas ritualísticas.

Há rumores sobre um poderoso Grigori que comunica-se com algumas pessoas especiais da região, e as influencia a realizarem um ritual que o libertará das areias de Dudael, mas ainda não é possível comprovar se são boatos ou não, embora seja clara a vigília que certos membros da Ordem de Yamesh mantêm sobre a cidade. Certos boatos dizem que a entidade seja na verdade o próprio Orcus, e a teoria mais radical afirma que Orcus na verdade foi um Anjo Caído da Primeira Rebelião, e que participou dos ataques às humanas durante a Segunda Rebelião.



SOCIEDADES SECRETAS

ORDEM MÁRMORE DO OCIDENTE

Fundação: data desconhecida, em Ark-a-nun.

Base: Chiusi, Itália.

Personalidades: Magnus Petraak (em Ark-a-nun), Chaluchasu, Malavisch (deusa etrusca dos espelhos), Nortia (deusa etrusca do destino e das probabilidades), Phersu (deus etrusco das máscaras), Giuliano Sarsini.

Background: A Ordem Mármore foi fundada por Magos ainda em Helakell, em Ark-a-nun, muitos milênios antes de Cristo. Seu primeiro Mago a vir para a Terra foi Magnus Petraak, na Grécia, mas este preferiu começar uma nova ordem de pensamento, com o objetivo de impedir a Terra de se autodestruir como Ark-a-nun havia feito.

Poucos séculos antes da vinda de Cristos, alguns Magos conseguiram atravessar os portais, mas afastados da Grécia, mais precisamente ao norte da península itálica, entre os etruscos. Na cidade de Chiusi, os seguidores destes Magos construíram um complexo catacumbário extremamente amplo, onde os cultos místicos eram realizados sem precisar envolver toda a população. Assim como os outros Magos que fundaram a Ordem Mármore do Oriente, a ordem do Ocidente criou uma aliança com a Casa de Chronos.

Outro local importante da Ordem Mármore do Ocidente é o Castelo de Crevole. Este lugar tinha como habitante ilustre Donosdeo Malavolti, tido como um bispo de muita fé que defendia os terrenos eclesíasticos com determinação (na verdade um seguidor de Magnus Petraak) até sua morte. Quando os exércitos gibelinos invadiram Siena, as tropas tentaram adentrar no Castelo de Crevole, mas os soldados fugiram apavorados, dizendo terem visto o fantasma do bispo Donosdeo Malavolti, desistindo da invasão. Dizem que o bispo ainda pode ser visto no alto do castelo em noites de lua cheia orando em voz alta com o crucifixo na mão. Há boatos sobre uma extensa biblioteca criada pelo bispo, utilizada unicamente pela Ordem Mármore (do Oriente e do Ocidente), com acesso restrito a membros da Casa de Chronos.

Características: Os templos da Ordem Mármore do Ocidente são obras arquitetônicas muito bem trabalhadas, lembrando sempre a pós-vida, com estátuas imponentes de Iynxes (os lendários

Pássaros do Amor dos mitos etruscos), altares e colunas especialmente esculpidas. Os trajés cerimoniais dos Magos-sacerdotes são baseados no principal protetor da ordem, Chaluchasu, o gigante de bronze, portanto, com cores metálicas que lembram o bronze, além de adornos feitos da liga metálica. Os Magos mais jovens preferem manter seus altares em seus próprios apartamentos de cobertura, e utilizar seus poderes arcanos para obter vantagens mundanas para a ordem.

Graus: Possuem poucos graus. Os dois primeiros são cumpridos em cinco a dez anos, com cerca de dez subdivisões entre eles. As Cabalas são formadas por dez a doze Magos, comandados por um Mestre do Templo. No Segundo Círculo, ficam os seres que influenciam na política da Etrúria, com a posição de Lucair reservada às famílias mais nobres (os Lucomenes), e os Zilath formados somente por membros da Liga Etrusca. Para os círculos internos estão os mais velhos entre os Magos, e às vezes algum Demônio de Ark-a-nun.

Primeiro Círculo: Aprendiz, Irmão do Templo e Mestre do Templo.

Segundo Círculo: Lucair (os juízes), Zilath (os diplomatas).

Terceiro Círculo: Formado pelos doze Magos mais poderosos da Ordem Mármore do Ocidente.

Comandante Chefe: Magnus Petraak.

CASA DE CHRONOS

Fundação: 209 AC, Atenas, Grécia.

Base: Atenas.

Atuação: Todo o mundo conhecido.

Personalidades: Magnus Petraak, Pitágoras, Marinneah, Enéas, Sócrates, Zeno, Virgílio, Dante Alighieri, Petrarca, Pedro Cluse Vecchia.

Background: Quando o Demônio Magnus Petraak (membro da Ordem Mármore em Ark-a-nun) conseguiu atravessar a barreira dimensional que separa a Terra de Ark-a-nun e se estabeleceu na Grécia, ele conseguiu reunir muitos filósofos daquele tempo em uma escola de mistérios, que chamou de Casa de Chronos. O objetivo de Petraak era ensinar aos humanos os rudimentos da física, química e matemática, bem como o uso da Magia de forma não destrutiva, na esperança de conseguir evitar na Terra a destruição causada pelos Magos em Ark-a-nun.

Os filósofos reuniam-se nos bosques de Acadme (chamados Academia) para estudar, e

desenvolveram conceitos avançados para sua época. Tiveram de se manter em segredo, para escapar dos olhares dos deuses greco-romanos (em especial Júpiter), e criaram os primeiros códigos de escrita, baseados na matemática. Com o tempo, formaram uma Sociedade Secreta, chamada Sociedade Pitagórica, dedicada à pesquisa sobrenatural.

Participaram da primeira formação do Arcanorum, nos templos romanos, e sempre foram membros muito participativos dos debates sobre teoria da Magia e estudos de Rituais.

Com o domínio dos Anjos Católicos, e a dissolução do Arcanorum, os membros da Casa de Chronos tiveram de desaparecer. Alguns mantiveram suas ordens escondidas (como a Academia etrusca na cidade de Siena e a Casa de Petrarca em Arezzo), ou lutaram contra a Inquisição, enquanto outros se utilizaram de Rituais para serem arremessados ao futuro, esperando dias melhores para a ciência e para a tecnologia.

Características: A Casa de Chronos sempre foi muito intelectualizada, contendo em quase todas as eras os melhores pesquisadores e estudiosos. Possuem vastas bibliotecas em seus Templos (chamados *Academias*) e contatos com centenas de pesquisadores em praticamente todos os campos de estudo.

Estão sempre envolvidos em debates e são pacifistas ao extremo. Gastam bastante tempo na organização do Arcanorum, e são ávidos pesquisadores de relíquias e objetos mágicos antigos.

Graus: Não possuem graus. Estão divididos em Aprendizes, Estudiosos e Irmãos, de acordo com o tempo de estudo.

BRUJAS

Também chamadas de **Lasas** na Etrúria.

Fundação: 1.000 AC, renascimento no século IX, Espanha.

Base secundária: Volterra (Itália).

Atuação: Península Ibérica, norte da Itália, América do Sul.

Personalidades: Aquel, Leonardo (Demônios do Sabbat), Lasa Sitmica, Lasa Achununa, Lasa Racuneta, Lasa Thimrae, Lasa Vecuvia.

Background: Originalmente chamadas de Mênades na Grécia e Lasas na Etrúria, as Brujas eram adoradoras do deus Baco (Bacchus, ou Pacha entre os etruscos) e Pan nas antigas Grécia, Etrúria e Roma; na Etrúria, ainda veneravam Feronia (deusa da liberdade, colheitas e viajantes) e Selvans (deus das fronteiras e florestas). Eram

consideradas sacerdotisas dos deuses da fertilidade, e presidiam os bacanais (festas em honra a Baco). A roupa tradicional das sacerdotisas de Baco eram os vestidos brancos e as grinaldas de flores silvestres, nas regiões da Grécia e de Roma na era da República. Já na Etrúria, as Lasas utilizavam vestidos negros e grinaldas de flores sempre brancas, além de serem consideradas guardiãs dos mortos. A partir do século 3 DC, com a perseguição das religiões antigas pela Igreja Católica, as Mênades e Lasas tiveram de se dividir em várias seitas secretas. As Brujas originais recebiam ajuda de Arcádia e dos antigos deuses greco-romanos. Outros grupos fizeram pactos com Demônios de Ark-a-nun, em busca de poder para sobreviver à Inquisição.

As Brujas reúnem-se em Cabalas chamadas Sabbats, com treze bruxas, coordenadas pela Rainha do Sabbat, que é a mais velha ou influente das feiticeiras presentes.

Características: Nos dias de hoje, ainda sofrem muita perseguição pelos caçadores de Magos e Demônios, mesmo nos grandes centros urbanos. São escolhidas através de complexos Rituais, e todas as Brujas possuem algum dom sobrenatural, como a mediunidade, viagem astral, leitura da sorte, premonições, talento para elixires, maldições e outros. Este poder é despertado na Bruja quando ela atinge o grau de Iniciada.

Graus: As Brujas são constituídas quase inteiramente de mulheres. Homens entram apenas como conselheiros, serviçais ou mercenários contratados como assassinos, e sempre em posição inferior na hierarquia de comando. As Brujas possuem apenas três graus de iniciação: Aprendiz (cerca de 2 anos), Iniciada (quando seus poderes se desenvolvem) e Feiticeira. As Feiticeiras líderes de Sabbats são chamadas de Rainhas do Sabbat, e formam o Círculo Maior das Brujas.

Existem rumores de que as Rainhas mais poderosas de cada geração são transformadas em Vampiras Strigoi por um Círculo Interno de Brujas, e que estas Vampiras poderosíssimas auxiliam os Sabbats em tempos de dificuldade.

SOCIEDADE DE ORCUS

Fundação: data desconhecida, na cidade de Dite (Inferno).

Base: esgotos de Dite, Inferno.

Atuação: todo o Inferno e a Terra.

Personalidades: Orcus, Caronte, Calu (deus infernal dos lobos), Culsu (deusa infernal das passagens), Laran (deus etrusco da guerra),

Mania (deusa noturna dos sacrifícios infantis, protetora dos reis, portadora dos pesadelos), Tuchulcha (demônio feminino do Underworld, com cabelo de serpentes e bico de abutre, que se diverte com os mortos brincando com um jogo de tabuleiro), Vanth (demônio guia das almas ao Underworld), Pompeo Volsinii, Fufluns.

Background: Orcus foi considerado um dos maiores Magos arkanitas da Antigüidade. Fundou a cidade de Dite no Underworld, nos charcos do Lago Estige, muitos milhares de anos atrás. Dite foi construída inteiramente em ferro místico (uma espécie de metal que se assemelha muito ao ferro oxidado, mas que possui grande resistência e algumas propriedades místicas) e por isso recebeu o nome de Cidade de Ferro. Seu reinado foi próspero, porém limitado, pois assim que Bhaalzebub foi confinado aos Nove Círculos no século X a.C., os dois Demônios entraram em conflito pelo domínio da Cidade de Ferro, que culminou na derrota e aparente destruição de Orcus.

Porém, muitos Demônios argumentam que a essência vital do deus maligno conseguiu se recuperar e passou a se esconder nos milhares de túneis subterrâneos, formando uma sociedade secreta entre os Demônios, com o objetivo de derrubar Bhaalzebub e trazer novamente o grande deus das pestes de volta a Dite.

Descrito pelos gregos como um Demônio asqueroso, com grandes asas coriáceas (às vezes retratado como gordo e com asas sebosas e atrofiadas), garras que cortavam como cem espadas, e um olhar capaz de transformar o corpo dos inimigos em cinzas, Orcus era originalmente o senhor do Underworld, antes da chegada do culto a Hades. Orcus e Hades, apesar de semelhantes, possuíam características bem distintas. Enquanto Hades (e depois Plutão) era venerado pelos greco-romanos como o senhor dos mortos, Orcus era responsável pelas pragas e pelas mortes horríveis.

Atualmente, ainda não se sabe se Orcus está mesmo vivo ou se não passa apenas de uma lenda entre os Demônios que tentam usurpar o poder da realeza infernal. Muitos afirmam já terem visto nos esgotos e galerias subterrâneas uma criatura que bate com a descrição de Orcus, mas até agora os Alastores não conseguiram encontrar nenhum rastro da sociedade secreta.

Características: Os membros desta ordem são caçados e destruídos pelos outros Demônios ligados a Bhaalzebub. Como vantagem, os membros possuem várias vantagens políticas dentro de Dite, com outros membros da sociedade posicionando-se para auxiliar ou proteger o iniciado dos outros Demônios “profanos”. O membro pode conseguir favores de alguns seres

influentes dentro da sociedade infernal, mas ao mesmo tempo sofrerá a perseguição da milícia de Bhaalzebub, e caso ele algum dia seja descoberto em sua ligação com Orcus, as coisas estarão realmente problemáticas ao membro da Sociedade de Orcus.

Quase todos os membros da Sociedade de Orcus conhecem a Alquimia e principalmente a Necromancia, ensinados pelos asseclas de Orcus que atuam na Terra como deuses etruscos. Dizem os relatos que, desde que Orcus desapareceu na ascensão política de Bhaalzebub em Dite, o grande Demônio aparece para seus seguidores através de Rituais especiais envolvendo a energia da morte e destruição.

Os humanos são escolhidos pessoalmente pelos mais graduados líderes para fazerem pactos com os Demônios servos de Orcus. Através de complexos Rituais, eles vendem suas almas em troca de Poderes Demoníacos, tornando-se assim extraordinários combatentes.

Como estes humanos de almas vendidas são sempre guerreiros, eles sempre ressurgem após a morte no Inferno como Death Knights, chamados pelos etruscos de Maris, ou “espíritos da guerra”. Os mais antigos Maris são Maris Turans, Maris Husurnana, Maris Menitla, Maris Halna e Maris Isminthians.

Graus: Os membros da Sociedade de Orcus organizam-se em **Thanrs**, que são pequenas comunidades de 5 a 20 pessoas, quase todos Magos, coordenados por um Thruna. Cada cidade maior na Itália e no Inferno responde a um Parnich, que geralmente ocupa alguma posição política em Dite, e os Parniches respondem aos Macstreves (Lords Infernais ligados a Orcus). O conjunto de Macstreves forma o Círculo Interno, cujo líder é chamado de Lauchum (Sumo-Sacerdote; desde sua criação, a Sociedade de Orcus sempre teve Tuchulcha como única Lauchum). Os membros do Círculo Interno são Demônios extremamente poderosos e influentes, que justamente por suas posições políticas evitam tornar pública sua condição de seguidor de Orcus. Eles patrocinam a ordem e providenciam pontos de encontro e sedes no Inferno e na Terra, e equipamentos de caça aos Demônios de Bhaalzebub e Anjos.

Culto a Orcus: Iniciado, Irmão, Thruna, Parnich, Macstreve.

Círculo Interno: Reúnem-se em Arezzo, ou nos subterrâneos de Dite, através de poderosos Rituais de contato. Composto por Macstreves e pelo Lauchum.

Comandante Chefe: Orcus

CLĀ NEMORENSINO

Fundação: Século VIII a.C., reinos etruscos.

Base: Lago Nemi, Friuli (Itália).

Atuação: Costa mediterrânea europeia.

Personalidades: Vertumnus, Cels, Rainha Mab, Oberon, Celsclan, Pomona, Deméter/Ceres, Ártemis/Diana, Thiess, Samyaza.

Background: Os celtas apareceram na história quando vieram do leste. Eles invadiram a Península Ibérica, a Itália, os Balcãs e as Ilhas Britânicas. Guerreiros fenomenais, temidos até mesmo pelas legiões romanas, os celtas eram os únicos Magos a dominarem os Caminhos Naturais até então, conhecimento este que acabou passado aos etruscos quando sua civilização suprimiu os celtas no noroeste italiano.

Uma parte dos etruscos era sábia, inteligente, ligada com a Terra e extremamente religiosa. Difíceis demais para os Anjos da Cidade de Prata lidarem, os servos de Demiurge decidiram exterminá-los. As batalhas duraram séculos, e os religiosos da natureza etruscos nunca foram realmente eliminados. O Clã Nemorensino foi formado a partir da união de três Stregoni de diferentes Clãs do norte da Itália, que, unindo seus conhecimentos, fundaram o Clã Nemorensino da Stregheria. O nome refere-se à herança que os três Clãs que fundaram este último detêm dos Mistérios ensinados na região do Lago Nemi.

Um dos seres mais famosos da Velha Religião, como é chamada a crença dos bruxos italianos, é o temido Anjo Caído Samyaza, que se acredita ter ensinado todo o conhecimento dos Grigori às pessoas que futuramente fundariam o Clã Nemorensino. A cultura etrusca foi preservada da extinção graças ao esforço dos bruxos e das Fadas da Nova Arcádia, que guardaram os ensinamentos e textos etruscos à salvo da fúria dos Inquisidores.

No século XVI, os bruxos do Clã Nemorensino renasceram através da atuação de seus guerreiros místicos, os Benandanti, entrando em conflito direto com a Igreja Católica e com seus Anjos, quase extinguindo a sociedade secreta.

Características: Os Stregoni (bruxos da Stregheria, a Velha Religião) possuem grande harmonia com o planeta, respeito e honra em relação à Mãe-Terra Cels e ao Pai-Floresta Vertumnus. Durante as datas comemorativas de Santa Lúcia, Pentecostes e São João (datas de mudança de estação), os Stregoni deixavam seus corpos e realizam viagens astrais para se encontrarem com sua deusa, conhecida por variados nomes como Cels, Deméter, Ceres, Mãe-

Terra, Deusa, Abundia, Irodiana, ou Abadessa. O culto a Apolo e Diana é também muito forte, e envolve inclusive a invocação da lendária Caçada Selvagem. Os Stregoni dançam, comem e bebem junto a uma procissão de espíritos, animais e Fadas, e descobrem quem entre os habitantes do vilarejo protegido pelos Stregoni irá morrer no ano seguinte.

Capineras vestem mantos negros, e carregam consigo sempre um facão (com o cabo sempre feito da madeira fennel) e uma pequena sacola de veludo roxo, onde carregam ervas (como a arruda e a verbena) e poções mágicas. Oráculos possuem dons mediúnicos e proféticos, e são procurados antes das batalhas; guerreiros Benandanti carregam sempre uma clava feita da madeira fennel. As mulheres usam seus cabelos longos e soltos, e graças à sua mágica, estão sempre lindos e perfeitos. Usam roupas leves e com ornamentações discretas (quase sempre com as formas de uma flor de verbena de cinco pétalas, um peixe, uma lua com uma serpente ou uma chave); às vezes usam ramos de arruda em alguns Rituais. A flor de verbena representa a proteção, o peixe representa prosperidade e a sorte, a lua com a serpente representa os poderes ocultos e psíquicos e a chave representa o conhecimento dos mistérios da Stregheria.

O fennel, a arruda e a verbena são as plantas sagradas para os Stregoni, bem como as mulheres ruivas (chamadas de Pirras), a lua e os lagos. Seus principais Rituais lidam com os solstícios e equinócios, bem como as fases da lua.

No Clã Nemorensino, os ensinamentos e treinamentos são secretos, e a pessoa somente se torna um membro efetivo após sua iniciação formal em um Boschetto. Assim sendo, não há auto-iniciações no mesmo. A Fonte delle Fate (Fonte das Fadas) é um dos principais locais de seus rituais, próxima à cidade devastada de Poggiobonizio, surgida no século XIII e descoberta em 1803 por arqueólogos – esta fonte é um poderoso Node e um portal de acesso ao Reino do Sul na Nova Arcádia.

Graus: os Stregoni não possuem graus, estando divididos entre Stregoni e Grimas (mestres e anciãos). Suas classes dividem-se apenas durante os Rituais: Capineras (vestem túnicas pretas), Oráculos (vestem verde), Benandanti (não vestem mantos) e Damas do Lago (vestem branco). O status é conseguido através dos feitos heróicos e missões realizadas.

SAGRADA ORDEM MILITAR DE SANTO ESTEVÃO

Fundação: 1561, Florença, Itália.

Base: Magione di San Giovanni al Ponte, Pisa (Itália).

Atuação: Toscana, na Itália.

Personalidades: Duque Cosimo de Médici, Duque Lodovico de Parma, D. Neri dei Principi Corsini, rei Victor Emmanuel III, Vincenzo Pietroforte.

Background: A dissidência templária chamada Sagrada Ordem Militar de Santo Estevão foi anunciada em 15 de Março de 1561 por Cosimo de Médici, Duque de Florença, para celebrar sua vitória sobre os franceses na batalha de Marciano no dia de Santo Estevão. A ordem foi criada com o consentimento do Papa Pio IV, e era limitada a católicos de nascimento legítimo, sob as missões de defender as embarcações de nações cristãs contra piratas, liberar os cristãos da escravidão dos turcos e, acima de tudo, defender a Igreja e a fé católica, sendo impossível ela ser abolida por autoridades seculares sem o consentimento e autorização da Santa Sé.

Suprimida por Napoleão, a Ordem foi reformada após a restauração do Grão-Duque à Toscana, mas nenhuma tentativa foi capaz de destruir a ordem até então, por causa do apoio das famílias Médici e Habsburgo. A Ordem de Santo Estevão foi ilegalmente suprimida no governo provisório de 1859, com suas propriedades confiscadas pelo Estado, embora a Igreja nunca tenha reconhecido esta supressão ilegal. Em um decreto do rei Victor Emmanuel III de 1939, uma “Instituição de Cavaleiros de Santo Estevão Papa e Mártir” foi fundada para manter uma lembrança viva da Ordem e das tradições da Marinha italiana, e para criar bolsas de estudo aos filhos de marinheiros italianos. Até a atualidade ela patrocina estudos de História Naval do Mediterrâneo sobre os séculos XVI e XVII, além de realizar conferências anuais. O reavivamento moderno da Ordem não inclui seu propósito original, que era fornecer força naval capaz de defender a costa italiana contra os turcos.

Características: Os Cavaleiros Militares usam um manto ceremonial esplêndido sobre uma batina vermelha, com a cruz de malta vermelha de oito pontas da ordem bordada na frente. Para se juntar à ordem, o candidato deve possuir pelo menos 18 anos de idade, ser capaz de cumprir as obrigações financeiras da ordem (para a primeira classe, por exemplo, era necessária uma doação anual de 300 escudos), ser pertencente a famílias nobres e não

descender de nenhum herege. Há um Conselho da Ordem que se reúne regularmente em um dos dois conventos em Pisa, composto por 12 Cavaleiros Militares ou Cavaleiros Clericais, e a cada 5 anos há uma reunião em Magione di San Giovanni al Ponte, obrigatória a todos os Templários da Toscana. As cinco funções eletivas dentro da Ordem são o Grão-Condestável (encarregado do regimento), o Grão-Prior do Convento (coordenador da vida religiosa dos membros), Grão-Chanceler (regulador dos assuntos judiciais), Tesoureiro Geral (administrador do Tesouro e das contas bancárias) e o Conservador Geral (administração dos benefícios dos membros), enquanto o Grão-Comandante, o Almirante, o Grão-Hospitalário, o Prior da Igreja Conventual e os Priors e Bailiffs provincianos mantêm-se como cargos vitalícios, ou sob a vontade do Grão-Mestre (sendo obrigados a abrir mão do cargo em caso de morte do Grão-Mestre).

Graus: A ordem é dividida em três classes: Cavaleiros Militares ou Soldados (Cavaliere Militi, que tinham a obrigação de provar sangue nobre de pai e de mãe por pelo menos 5 gerações), Cavaleiros Clericais ou Capelães (Cavaliere Sacerdoti), e Cavaleiros-Servos (Cavaliere Serventi); a primeira classe era ainda dividida em Commanderies (Comandantes, chamados também de Recettorie), e simples Cavaleiros. Os membros da segunda classe eram ainda divididos em Cavaleiros (que faziam a mesma coisa que os Cavaleiros da primeira classe), e os Capelães de Obediência, que serviam monasticamente no convento da ordem, em Pisa. Os membros da terceira classe eram divididos em Servos de Armas (que eram realmente Cavaleiros, embora fossem os únicos que não precisassem provar sangue nobre) e Servos de Ofício (que não atuavam na guerra, realizando os trabalhos administrativos e contábeis).

Cavaliere Serventi: Servo de Armas, Servo de Ofício.

Cavaliere Sacerdoti: Cavaleiro, Capelão de Obediência.

Cavaliere Militi: Cavaleiro, Commanderie.

Graus Eletivos: Grão-Condestável, Grão-Prior do Convento, Grão-Chanceler, Tesoureiro Geral, Conservador Geral, Grão-Comandante, Almirante, Grão-Hospitalário, Prior da Igreja Conventual, Grão-Mestre.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Rei Lars Porsenna / Laran, o deus da Guerra

Admirador da própria cultura sobre a qual reinava, Porsenna exigia de todos os etruscos um grande respeito e veneração pelo panteão etrusco e principalmente pelo poderoso Orcus. Por fazer parte da Sociedade de Orcus, Porsenna treinava seus soldados com a promessa que fariam parte de um exército ainda mais poderoso após a morte, seguindo Orcus diretamente como espíritos da guerra. Mantendo boas relações com a Roma monárquica, Porsenna evitava que o império emergente os absorvesse sem um motivo extremo.

Quando em idade avançada, a Monarquia romana já não era apoiada pelos patrícios, que desejavam retirar Tarquínio do trono (um etrusco). Tarquínio requisitou a ajuda de Porsenna, que aproveitou a oportunidade para invadir Roma e fortalecer a Etrúria (dizem que nesta época os deuses etruscos consolidavam o domínio sobre Olympus e realizaram uma aliança temporária com a Sociedade de Orcus).

Mesmo com um exército temido em toda a região por sua maestria, Porsenna foi vencido junto com seus soldados, e a Etrúria anexada à então República Romana. A alma de Porsenna foi levada aos esgotos de Dite, no Inferno, onde ele conheceu pessoalmente seu deus Orcus, que o transformou em um espírito da guerra, dando-lhe o nome de Laran, na verdade uma homenagem ao antigo Laran que servia a Orcus como o deus da guerra, posto este que o novo Laran assumiu com orgulho.

Por muito tempo, Laran e Marte dividiram o posto de deus da guerra para os romanos, mas Laran decidiu retirar-se do cenário religioso para continuar agindo a serviço de Orcus dentro da Orbe, enquanto Marte tornava-se o único deus da guerra do Império Romano.

Atualmente, Laran pode ser visto treinando Hellspawns e Death Knights de diversos Lordes Infernais, por um bom pagamento, e até o momento não foi provado se ele faz parte da Sociedade de Orcus ou se apenas era um fiel a Orcus quando vivo.

Giuliano Sarsini, Lucair de Chiusi

Nascido da poderosa família Sarsini (que descende diretamente de uma das famílias nobres etruscas), Giuliano comandou o comércio marítimo de vinhos desde muito cedo com o pai e o tio. Com o tempo, seu Giuliano e o tio tornaram-se cada vez mais amigos a ponto de Giuliano tomar conhecimento das artes místicas praticadas pelo tio, e sua filiação à Ordem Mármore do Ocidente.

Seu tio era nada menos que Domenico Tallo, o Zilath responsável por toda a região toscana dentro da ordem. Curioso, Giuliano praticou a Magia com seu tio, e logo depois foi iniciado. Segundo os oráculos da ordem, o sangue de Giuliano era de uma pureza etrusca muito forte, declarando-o como um membro dos antigos Lucomenes, e automaticamente recebendo o posto de Lucair da cidade de Chiusi, onde vive com a família e agora lidera integralmente os negócios comerciais da família.

Giuliano mantém ótimas relações com todas as criaturas sobrenaturais da Toscana, inclusive impondo alguns “pontos neutros” onde as criaturas podem interagir sem causar conflitos uns com os outros. Seu carisma e dedicação à harmonia o tornam um grande líder e representante das ordens sobrenaturais, garantindo a ele um alto posto no Arcanum Arcanorum da Toscana.

Especialista no Caminho Terra, Giuliano é apaixonado pelo estudo de cristais e gemas, o que lhe incentivou a mover o novo negócio da família, a ouriversaria e a joalheria. Seus lapidadores são treinados por Giuliano e seus companheiros da ordem. Sua coleção de jóias preciosas é invejável em toda a Europa, bem como seu lendário arsenal de armas de cristal (por enquanto, um mito entre os seres do mundo sobrenatural).

Recentemente, tornou-se amigo de Pedro Cluse Vecchia, um dos membros mais proeminentes da Casa de Chronos na Itália. Ambos buscam manter a ordem e a paz entre as ordens místicas e as criaturas sobrenaturais.

Há dentro do território toscano uma grande rivalidade não declarada entre Giuliano e Pompeo Volsinii, segundo alguns um Parnich (título da Sociedade de Orcus) da cidade de Arezzo, ou apenas um poderoso membro do Hellfire Club. Ambos são de famílias

descendentes dos etruscos, e defendem com fervor suas tradições mais valorizadas.

Pedro Cluse Vecchia, Protetor do Sangue Magno

Pedro foi criado desde o nascimento entre os sábios membros da Casa de Chronos, e sempre desejou desenvolver cada vez mais a iluminação da humanidade através dos estudos da mente humana e da natureza.

Considerado um dos homens mais sábios do norte italiano, Pedro é investidor secreto de pelo menos quatro universidades da área, onde também leciona diversas matérias. Seu gosto principal é pela cosmologia planar: que planos existem, de onde vieram as primeiras raças, o funcionamento da Roda dos Mundos... Tais assuntos o fascinam, e por muitas vezes Pedro viajou ou financiou viagens à Arcádia para buscar informações no Plano das Idéias.

Por ser de uma antiga família vinda da Magna Grécia (região sudeste da Itália), Pedro declara-se como protetor do ancestral sangue Magno. Embora sua linhagem não possua nenhum valor místico conhecido, Pedro ostenta tal posto com orgulho.

Morador de Siena, Pedro sempre valorizou muito as lendas e boatos regionais, sendo crédito dele a descoberta do milenar Coven de uma linhagem de vampiras Strigoi que descende diretamente de Strix (lideradas pela Lasa Racuneta), e também o conhecido “Carniceiro de Siena”, que na verdade era uma Horda sob controle de um Demonologista do Hellfire Club. Há rumores sobre ele ter encontrado a “Sereia do Farol Sul”, e estar atualmente mantendo um caso com ela; não se sabe se esta sereia realmente é uma sereia de Arcádia ou outra criatura dos mares. Lucida Mansi de Lucca, uma Aparição que assombra o Jardim Botânico de Lucca após ter sido aniquilada pelo Demônio a quem vendera a alma em troca de juventude, aceita somente Pedro como companhia, e lhe conta estórias sobre Spiritum, o Inferno e o Umbral.

Recentemente, tornou-se amigo de Giuliano Sarsini, um dos membros mais poderosos da Ordem Mármore do Ocidente na Itália. Ambos buscam manter a ordem e a paz entre as ordens místicas e as criaturas sobrenaturais. Desde que ajudou na destruição da Lasa Racuneta, Pedro mantém relações problemáticas com a poderosa Lasa Vecuvia, que deseja vingança pela morte de sua contemporânea romana.

Pompeo Volsinii, Parnich de Arezzo

O passado de Pompeo é envolto em mistério. Sabe-se que ele descende de uma linhagem etrusca intocada, e que por algum motivo desconhecido os Recíperes da Cidade de Prata o evitam. O temido Mathias Szachmary parece conhecê-lo de sua juventude, mas nenhuma prova de que os dois são ligados já foi apresentada.

Há indícios de que Pompeo conhece a Cidade de Ferro como nenhum outro humano, e que talvez seja este o motivo de estar devendo alguns favores a um grupo de Súcubos de Gomorra. Sua própria existência é contraditória: sua “suposta” mãe teria morrido anos antes de seu nascimento documentado, e há pelo menos cinco criaturas que são suspeitas da paternidade. Entre os candidatos, há Laran (antigo rei etrusco chamado Porsenna) e Venaro Nila, membro dos Magos Vermelhos, atualmente desaparecido.

Com um Thruna subordinado a ele em Arezzo, Pompeo faz o que pode para manter as forças infernais desestabilizadas em sua cidade, de modo que a Sociedade de Orcus possa atuar sem problemas com os Alastores ou com a Milícia de Bhaalzebub. Ele conhece instintivamente a localização de concentrações de Anjos, e os manipula com maestria quando precisa afastar Demônios inoportunos. Porém, os Anjos nunca foram capazes de prever que agem exatamente como Pompeo quer, até que seja tarde demais.

Pompeo costuma ser visto passeando em um belo carro pelas ruas de Arezzo, vistoriando durante o dia a movimentação do comércio e do turismo, além de visitar secretamente seus aliados sobrenaturais. À noite, uma Horda de gigantes Demônios o acompanha em todo lugar, quando ela visita seu Thanr ou ameaça algum incômodo que esteja em sua cidade sem seu consentimento.

Há dentro do território toscano uma grande rivalidade não declarada entre Pompeo e Giuliano Sarsini, Lucair da cidade de Chiusi, membro da Ordem Mármore do Ocidente. Ambos são de famílias descendentes dos etruscos, e defendem com fervor suas tradições mais valorizadas.

Vicenzo Pietroforte, Vingador da Fé

A história de Vicenzo se confunde com as histórias dos grandes heróis, mostrando que seu destino desde o início era a realização de grandes feitos a serem lembrados pela eternidade. Nascido

em berço de ouro na família Pietroforte, seu nascimento foi marcado por complicações na gravidez e no parto, confortados pela grande fé da família. Sua mãe o prometeu à Igreja caso ele nascesse sem problemas, e por isso sua vida, apesar de não ser eclesiástica, sempre foi ligada à Igreja. Uma profecia de sua própria família reservava a ele uma grande escolha na vida: defender sua fé e morrer como um herói, ou abrir mão de sua convicção e viver por muitos anos como uma pessoa de fé comum.

Quando jovem, percebeu que podia enxergar coisas que as outras pessoas não podiam: presenças invisíveis, notar que algo era especial mesmo saber o porquê de ser especial, discernia pessoas bondosas de malélicas, entre outras percepções inconscientes. Quando atingiu a maioridade, foi logo encaminhado pela família à Ordem de Santo Estevão, onde poderia servir a Deus com toda a fidelidade de seu coração, o que logo aconteceu quando o Espectro Dunazin quis sua alma.

Após anos sofrendo as mais diversas tentações vindas de Dunazin, Vincenzo empreendeu um poderoso ritual fortalecido por sua grande fé, que expulsou Dunazin de sua alma e protegeu sua alma contra o Demônio pela eternidade. Mesmo assim, uma pequena fresta em sua alma ainda dá vazão ao Demônio, fresta que o próprio Vincenzo chama de “calcanhar de Aquiles”. Com isto, Vincenzo escolheu um dos caminhos da profecia: seria um herói, e defenderia sua fé até a morte.

Vincenzo, mesmo como um Templário moderno, ainda prefere portar sua espada de duas mãos abençoada pelo poder angelical dos Biellesi. Após muito tempo, Vincenzo tornou-se Grão-Mestre dos Cavaleiros de Santo Estevão, e passou a viver na Magione di San Giovanni al Ponte, na cidade de Pisa. Possui boas relações com Pedro Cluse Vecchia e Giuliano Sarsini, mas prefere não se aproximar de Pompeo Volsinii.

Mania della Notte, Protetora dos Reis

Na mitologia grega, Mania era considerada a deusa da insanidade. Nas mitologias etrusca e romana, Mania (às vezes chamada Manea) era a deusa dos mortos. Ela, juntamente com o deus Mantus, regiam um território no Underworld. Ela é considerada a mãe dos fantasmas, dos mortos-vivos e de outros espíritos da noite.

Sob o comando dos reis etruscos, Mania recebia os sacrifícios de crianças durante o festival chamado Laralia, na data equivalente ao atual 1º de Maio. Ela continuou a existir no

folclore toscano pós-clássico como Mania della Notte, um espírito noturno que traz pesadelos.

A verdade por trás da origem de Mania provém da época em que Orcus era o verdadeiro regente do Underworld, com a capital sendo Dite, a Cidade de Ferro. Mania e seu consorte Mantus eram os nobres de maior poder dentro da aristocracia do reinado de Orcus, e eram responsáveis pela vistoria do fluxo das almas dos mortos a suas respectivas fés e punições condizentes.

Com a ascensão do reino etrusco, é contada uma estória de uma guerra de deuses da morte, que culminou com a destruição de Mantus. Os detalhes desta batalha, bem como dos envolvidos, perdeu-se no tempo. Até mesmo Mania foi suspeita de ter batalhado contra o marido e o destruído. A partir deste fato, Orcus nomeou Mania como a protetora dos reis etruscos e controladora do fluxo de Forma-Pensamento que teve de ser vistoriado com atenção após a ascensão de Bhaalzebub ao trono de Dite.

Com a destruição da Etrúria e sua anexação à República Romana, Mania perdeu sua função primária de defesa dos reis, mas passou a acompanhar todas as linhagens etruscas através dos séculos, em busca de um futuro “rei” que mereça sua proteção e represente o verdadeiro sangue real etrusco.

Sabe-se que ela tem predileção por Pompeo, o Parnich de Arezzo, mas também reverencia Giuliano, o Lucair de Chiusi. Além destes dois, há também Venaro Nila, um desaparecido membro dos Magos Vermelhos italianos. Pompeo almeja a proteção de Mania, e regularmente realiza os sacrifícios da Laralia. Mania tornou-se recentemente a mais poderosa Senhora Trevosa do território italiano, embora tenha problemas com a Rainha Cocaine em várias situações.

Mania vive em sua Fortaleza Trevosa, situada onde na Terra fica o Castelo Strozzevolpe, um local considerado assombrado e com uma estória misteriosa: um jovem cavaleiro chamado Bonifacio venceu uma gigantesca raposa demoníaca e ergueu um castelo, reservando um local próprio para o cadáver do monstro. Dizem que o castelo ruirá imediatamente após a retirada do corpo da fera. Este castelo, localizado na cidade de Poggibonsi, é assombrado pelo fantasma do cavaleiro que ainda persegue a fera em toda noite de lua cheia. Outro fantasma é o de Cassandra Franceschi, cujo marido e um pajem foram mortos e ela morreu de tristeza dentro do castelo. Dizem que há mil fantasmas no castelo, de famílias que lá viveram e de operários que já trabalharam em construção ou restauração no local. Ainda dizem que há um majestoso tesouro

escondido dentro do castelo, e que há um túnel que o liga à agora abandonada cidade de Poggiobonizio.

Lasa Vecuvia, Feiticeira da Velha Religião

Lasa Vecuvia é considerada uma das mais antigas Lasas a surgirem na Terra, sendo temida por todos os seres da mesma maneira que a poderosa Baba Yaga. Sendo uma das Lasas, Vecuvia protegia os mortos e os ritos funerários, buscando proteger todas as almas contra a corrupção dos planos inferiores. Tal comportamento tornou Vecuvia a principal rival de Tuchulcha, a primeira e única Lauchum da Sociedade de Orcus.

A deusa etrusca do amor, Turan, utilizava Vecuvia como conselheira e principal oráculo das forças supremas da natureza, ligando a deusa aos seres de Arcádia, o Plano das Idéias. Como toda Lasa, Vecuvia também tinha uma ligação mística com um espelho e com uma grinalda, que acreditava-se serem os itens que mantinham a imortalidade das Lasas, além de serem as flores da mesma grinalda de cada Lasa que lhes permitia criar seus tão procurados elixires; no caso de Vecuvia, as flores na grinalda são de Alecrim, que Vecuvia utiliza para seus elixires de revelar espíritos e seres invisíveis.

Na época romana, os etruscos eram o povo mais apegado à religião existente na face da terra, e Vecuvia aproveitou-se deste fato para reforçar a veneração a Pacha, enquanto as religiões se fundiam, para manterem-se como uma sociedade secreta sob a liderança de Vecuvia. Escritores antigos citam uma ninfa de nome Begoia ou Vegoia, que na verdade era Vecuvia, a Lasa que mais se relacionava aos poetas e escritores romanos. Há um monte sagrado dedicado a ela, chamado Bego, na Provença (França), que foi o local em que Vecuvia se instalou após a queda de Roma, tornando-se uma Feiticeira reclusa e que pouco se relacionava às Brujas e a Strix, com quem aliou-se séculos antes.

Durante a unificação italiana, Vecuvia voltou à região de Toscana, assumindo novamente a liderança das Lasas, e buscando reavivar a Velha Religião, chamada pelos italianos de Stregheria (religião na época coordenada pelo Clã Nemorensino).

Atualmente, Vecuvia é um dos seres sobrenaturais mais famosos da região, que busca alianças contra a Sociedade de Orcus, e deseja ainda enfrentar Tuchulcha pela supremacia na fé de Toscana.

Desde que o sábio da Casa de Chronos Pedro Cluse Vecchia ajudou na destruição da Lasa Racuneta, Vecuvia mantém relações problemáticas com ele, pois ela deseja vingança pela morte de sua contemporânea romana causada pelas buscas e estudos de Pedro.

Vertumnus, o deus das estações

Praticantes da Velha Religião se baseiam nos deuses greco-romanos para manter esta fé resistindo contra a repressão imposta pela Cidade de Prata. Entre estes deuses, há o deus das estações do ano, Vertumnus. Este deus, que é também o patrono do crescimento das plantas, dos jardins e das árvores frutíferas, admirado por sua capacidade de metamorfosear-se em uma infinidade de formas e criaturas, mas sempre coberto de folhas quando em forma humanóide.

Não é possível confirmar a teoria sobre a dominação dos deuses etruscos sobre Olympus, mas sabe-se que Vertumnus já era venerado na Etrúria sob o nome Vertumna. Este deus tem como esposa a deusa-ninfa Pomona, que protege os jardins, as árvores frutíferas e os pomares. Através da astúcia e de seu extraordinário poder metamórfico, Vertumnus enganou Pomona e a seduziu, tornando-se seu marido.

O casal era muito venerado na época romana, durante as épocas das frutas. Quando os Anjos de Demiurge tornaram-se numerosos e mais ativos durante a queda de Roma, os deuses romanos os enfrentaram a todo custo, perdendo logo que iniciou-se a Idade Média. Entre os deuses exterminados, estava Pomona. A tristeza de Vertumnus foi tanta que o clima europeu mediterrâneo sofreu diversas reviravoltas oriundas de sua fúria contra a Cidade de Prata, recusando-se a ficar isolado em Olympus, como aconteceu com seus irmãos olympicos.

Quando a Velha Religião começou a ganhar poder na Europa, Vertumnus decidiu que seria a hora de ajudar, aliando-se às bruxas italianas Strega, inclusive recebendo os nomes de “Encapuzado”, “Senhor dos Bosques”, “Guardião das Florestas”, “Protetor dos Mistérios da Deusa” “Deus das Matas” e “Rex Nemorensis”. De deus generoso e pacífico, Vertumnus tornou-se bélico, líder, vingativo, passional. Há diversos boatos sobre Anjos destruídos pelo deus em todo o território italiano, principalmente na Toscana, obrigando os Anjos a serem mais cuidadosos quando penetram neste território.

Embora tenha se tornado um grande guerreiro de Olympus, Vertumnus utiliza sua fúria apenas contra a Cidade de Prata, embora tenha relações conturbadas com Mania della Notte, a deusa romana da insanidade. Enquanto a deusa

busca a corrupção da alma e o vício da alma que a escraviza, Vertumnus deseja a satisfação no momento da morte, sem fome ou sensações de que algo lhe falta. Mesmo assim, ambos abrem mão de qualquer desavença e se unem contra a Cidade de Prata.

Biellesi, Gente Dura

Resistentes a todas as manifestações pagãs e neopagãs toscanas, os Biellesi, chamados também de “Quelle Anime Testarde” (“Aqueles Almas Teimosas”), é um grupo de Anjos muito antigos que se mantém na região, influenciando principalmente os contos de fadas italianos. Devotos dos três Santos da Toscana (São João Gualberto, Santa Margareth de Cortona e Santa Zita), os seis Biellesi coordenam as atividades de modo a manter o mais alto nível de paz possível, embora se dediquem a caçar e erradicar a Sociedade de Orcus, e não tenham boas relações com as Brujas.

São João Gualberto tem como seguidores Ciufolah (Giuseppe, o Flautista) e Renael (Giovanuzza, a Raposa), respectivamente um Trono e uma Potência. Ambos dedicam-se a proteger as florestas e parques da Toscana, como fazia seu santo mentor. Reúnem-se no Mosteiro de Vallombrosa.

Os seguidores de Santa Margareth de Cortona são Layel (Giacobo Forte, o Matador de Quinhentos) e Umbriah (Pippina, a Serpente), respectivamente um Dominação e uma Capture. Estes Anjos têm por costume investigar e caçar os Magos Infernalistas e Demonologistas, além de enfrentar pessoalmente os Demônios que pertencem principalmente à Sociedade de Orcus. Reúnem-se na Igreja de San Doménico, em Arezzo.

Os seguidores de Santa Zita são Fisdefal (Catarina, a Sábia) e Dael (Fanta-Ghiro, o Belo), respectivamente uma Nimbus e um Querubim. Fisdefal e Dael lidam com a diplomacia entre a Cidade de Prata e a comunidade sobrenatural, ativando os serviços de Layel e Umbriah quando extremamente necessário. Reúnem-se na Collegiata di San Martino, uma catedral de Pietrasanta.

Aliado aos Biellesi está o Anjo-Santo San Galgano, um ex-cavaleiro e eremita que desistiu da vida de guerras e da sede de sangue que possuía ao ser visitado pelo Arcanjo São Miguel, e enterrou sua espada em uma rocha, onde ela está até hoje em Rotonda di Montesiepi, em Chiusdino (província de Siena). San Galgano morreu em 1181 e santificado em 1185. Desde o século XIV San Galgano protege a Toscana e auxilia a Cidade de Prata em negociações e pacificações, como um bom Principado.

Chattermouth, Guerreiro Cenobita

Antigamente um grande general etrusco, Archimemnon foi desafiado diretamente por um Cenobita a desvendar uma charada que envolvia o Labirinto do lendário rei Porsenna.

Archimemnon ficou semanas preso no labirinto antes de desvendar a charada, quando abriu um portal diretamente para Metrópolis. Ao chegar lá, teve contato direto com a poderosa Ravena, que lhe ensinou as artes da dor e do prazer e o tornou um Keeper, com o nome Chattermouth.

Em alguns séculos, Chattermouth tornou-se o treinador dos Keepers guerreiros, além de assumir uma forma monstruosa para auxiliá-lo no combate ao ser transformado em Cenobita. Nesta ocasião, foi aceito entre os grandes de Metrópolis, e tornado um membro do Círculo dos Sete de Metrópolis (embora este posto ainda seja um rumor mesmo entre os habitantes de Metrópolis).

Sua característica mais marcante é a boca escancarada por fios e presilhas, sem lábios, com uma língua de chicote muito comprida que respinga seu sangue ácido esverdeado. No lugar dos olhos, Chattermouth possui um par de chifres, curvados para cima.

Mesmo com seus deveres totalmente voltados aos interesses de Metrópolis, Chattermouth ainda utiliza a Toscana e suas catacumbas como área de treinamento de seus Keepers, quando precisam realizar missões na Terra.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS ETRUSCOS/TOSCANOS

Orkho, Devorador do Medo

Os Orkhos são os Demônios que seguiam Orcus desde Ark-a-nun. Lendas dizem que eles foram uma das raças originais arkanitas, criados antes mesmo de muitos deuses, enquanto muitos acreditam que eles são Magos arkanitas deformados quando suas almas se corromperam com o poder de Orcus.

Hoje eles não são mais uma ameaça ao Inferno, pois estão escondidos e desorganizados, fruto da derrota que sofreram séculos atrás com a chegada de Bhaalzebub a Dite. Eles se arranjam em cabalas de vinte a cem integrantes e habitam qualquer lugar onde possam se esconder sem serem perseguidos pelos Alastores ou pela Milícia de Bhaalzebub.

Indícios contam que eles estão se reorganizando, sob a liderança dos Maris, mas isso ainda não foi confirmado.

Como todos os Daemons, os Orkhos são repugnantes em sua forma natural (com a aparência semelhante às gárgulas das igrejas medievais), mas a maioria pode assumir forma humana quando desejar.

Poderes possíveis: A Forma Humana, Aumento de Atributos, Asas, Ataques Extras (limitado), Bafo, Cauda, Cauda Espinhuda, Chifres, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Glifo, Língua de Chicote, Maldições, Patas de Aranha, Pele Resistente, Pés Especiais, Pinças, Regeneração, Sangue Ácido, Tamanho.

Fraquezas possíveis (escolha 7 das 9 seguintes): Sol, Decapitação, Fúria, Não Apresenta Reflexo em Espelhos, Apresenta o Reflexo Real, Alimentar-se de Espírito Humano, Cheiro de Enxofre, Necrofagia, Locais Religiosos.

Maris, Espírito da Guerra

Os Maris, Espíritos da Guerra, Cavaleiros da Morte, Cavaleiros Demoníacos, ou simplesmente Death Knights, são considerados os maiores guerreiros nos círculos infernais. Embora hajam diversas teorias sobre a origem desta raça infernal, sabe-se que alguns dos mais antigos incorporam os grandes guerreiros imortais que serviam a Orcus, o antigo senhor supremo da Cidade de Dite, antes da chegada de Bhaalzebub.

Após a destruição de Orcus, os Maris passaram a vender seus serviços a outros Lordes Infernais, ou retiraram-se para locais distantes de Spiritum.

Os Maris vivem pelo calor da batalha, pelo prazer da destruição de seus inimigos e pela vontade de conquistar novos territórios para seus mestres. Vestem armaduras pesadas ou apenas peles de animais. As armas imitam as mais comuns entre os etruscos, mas com características e aparência mais incríveis. A arma é praticamente uma extensão do corpo do Maris. Ela é sua força, uma manifestação do espírito guerreiro. Os olhos de um Maris brilham quando combate.

A guerra é a palavra primordial na mente de um Maris. Se eles existem, é para lutar. Eles são aqueles guerreiros que cruzam os campos de batalha com gritos de guerra e batalham cobertos pelo sangue dos inimigos caídos.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Ataques Extras (completo), Bafo, Chifres, Defesas Especiais, Garras, Glifo, Larani, Língua de Chicote, Regeneração, Simbionte.

Fraquezas possíveis (escolha 4 das 7 seguintes): Sol, Decapitação, Apresenta o Reflexo Real, Cheiro de Enxofre, Fúria, Obediência, Ponto Vulnerável.

Larani

Nível 1: *Iniciativa* – O Maris recebe um bônus de +3 nos testes de Iniciativa.

Nível 1 a 5: *Fúria* – O Maris pode comprar várias vezes esse poder. Para cada ponto que gastar, pode entrar em Fúria uma vez por dia como um Guerreiro Berserker (ver livro *Vikings*). Os Pontos Heróicos são substituídos por Pontos de Vida.

Nível 2: *Arma Mágica* – A arma do Maris se torna mágica enquanto está em suas mãos e recebe um bônus de +2 no dano e +10% nos ataques.

Nível 2: *Banho de Sangue* – Enquanto luta e se suja com o sangue de seus oponentes, o Maris ganha mais força e aumenta seu poder. Além de recuperar 10 PVs, ele ganha um bônus de 20% nos testes de ataque. Funciona apenas uma vez por dia.

Nível 3: *Ataque Infernal* – Uma vez por dia, o Maris pode invocar sua ligação com o Underworld para chamar todo o poder infernal para um único golpe concentrado. Em vez de somar o bônus de FR, ele soma todo o seu atributo nesse golpe. Após usar esse poder, ele

não terá direito a teste de defesa ou esquiva na mesma rodada e não poderá atacar na próxima.

Nível 4: Quebrar Defesas – Os ataques dos Maris podem ser destruidores. Uma vez por dia mais uma por bônus de CON, o Maris pode usar este poder para quebrar qualquer coisa que o oponente utilize para aparar seu golpe, seja uma arma ou um escudo. Caso o objeto não seja mágico, será quebrado no mesmo instante. Itens mágicos possuem uma chance de se salvarem de 15% por bônus que ofereçam (45% para uma arma +3).

Nível 5: Até o Fim – O Maris pode lutar até que atinja -15 Pontos de Vida. Tomará somente quando a luta acabar ou quando chegar a -16. Após isso, sofrerá as mesmas conseqüências que qualquer personagem, a morte.

Daimon, Enviado de Olympus

Desde de o início da civilização etrusca, um panteão esteve ao lado deste povo, apoiando-o e influenciando-o conforme seus desígnios. Por muito tempo, estes deuses dividiam a Fé destes etruscos com os Demônios servos de Orcus, em uma perigosa porém estável harmonia. Com a ocorrência do evento em Neokósmos, Olympus foi abandonada em Paradísia, e logo um panteão assumiu o lugar do antigo panteão sem que a maioria dos seres da Orbe percebessem o que acabara de acontecer. Muitos teorizam que estes novos deuses seriam exatamente o panteão etrusco.

Independente de quem esteja atualmente em Olympus, é certo que ainda influenciam a Antiga Religião na região de Toscana através de seus emissários (conhecidos nas cidades paradisianas como Daimons, ou Anjos Olympicos), convivendo com todas as outras criaturas sobrenaturais, divididos em 7 diferentes Castas.

Ninfas/Faunos/Fauni: Protetores da natureza e dos ambientes selvagens, principalmente florestas, bosques e campos. Enquanto as Ninfas possuem formas totalmente humanas e sensuais, os Faunos possuem a forma de homens com características de bode. São também os patronos da música e da energia sexual, auxiliando músicos, trovadores e também nos rituais orgiásticos das Nortiantr. Seus deuses mais comuns são Ártemis/Diana/Aritimi, Poseidon/Netuno/Nethuns, Dioniso/Baco/Pacha, Silvanus/Selvans, Pã e Fuflungs.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Druidia, Energização, Glifo, Regeneração, Simulacro e

Telecinésia. Apenas Faunos/Fauni: Chifres, Patas de Bode.

Ciclopes: Espíritos das tempestades e do clima em geral, também os artífices de Olympus. Sua habilidade com os elementos da tempestade (o Raio, o Relâmpago e o Trovão), juntamente com sua essência ligada aos vulcões, os tornam representantes da fúria da natureza vinda do subsolo (vulcanismo e terremotos) e dos céus (tempestades e furacões). Alguns dos deuses mais ligados aos Ciclopes são Hefesto/Vulcano, Hélio/Catha/Usil e Poseidon/Netuno/Nethuns. Os mais poderosos e conhecidos itens mágicos portados pelos Olympicos e seus seguidores são forjados pelos Ciclopes.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Bênção da Mãe-Terra, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Forja, Glifo, Jätte, Olhar, Séismos, Tamanho, Telecinésia, Urania. Um Ciclope que compra o poder Séismos não pode comprar Urania, e vice-versa. (ver Netbook *Gigantes Mitológicos* e livro *Vikings*)

Makhai: Os espíritos da batalha e da punição, as Maquéias são quase sempre mulheres em trajes de combate com elmos ornamentados, portando grandes escudos e lanças. Algumas poucas têm aparência macabra (pele muito pálida, dentes de vampiro, grandes garras e roupas pretas esvoaçantes, sem armaduras ou armas). Os Makhai masculinos costumam ter a aparência de homens carecas e muito grandes e musculosos, utilizando pesadas armas como machados e maças de combate, além de quase não usarem armadura e mostrarem em suas peles muitas tatuagens com motivos belicosos. Seguidores de deuses como Ares/Marte/Laran, Athena/Minerva/Menrva, Éris, Cratos, Bia, Nike, Celsclan e Heracles/Hércules/Hercle, manifestam-se para apoiar os deuses em conflitos ou para vingar grandes crimes contra a família, os ritos religiosos e a vontade dos deuses.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Asas Astrais, Avidan, Bênção, Capture, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Glifo, Regeneração, Simulacro, Telecinésia e Templicia.

Cabiri: Detentores do conhecimento, estudiosos das leis cósmicas e feiticeiros. Assemelham-se a corpos mumificados vestidos com mantos envelhecidos, adquirindo aparência muito próxima dos Mortos-Vivos Liches (havendo inclusive teorias de que os primeiros Liches surgiram de Cabiri rejeitados pelos deuses de Olympus). Agem como oráculos dos mortos na Terra e negociadores de favores do mundo espiritual, evocando as energias inferiores para realizar

desejos e pactos com os mortais. Os principais deuses patronos dos Cabiri são Hefesto/Vulcano, Perséfone/Proserpina/Phersipnai, Hécate, Nix, Selene/Tivr, Hermes/Mercúrio e Nortia.

Poderes possíveis: Avliden (com exceção do poder “Olhar da Vergonha”), Aumento de Atributos, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Garras, Gemitus, Maldições, Regeneração, Spiritum. (ver Netbook *Mortos-Vivos* e livro *Vikings*)

Ágatos/Manes: Espíritos-guia, anjos-da-guarda, mensageiros e intermediários dos deuses. Costumam ser retratados como pequenas serpentes luminosas à volta do “protegido” na Terra, pois as serpentes, de tamanho próximo ao humano, agem como “auréolas”. Muito pacíficos, voltam-se a proteger dos perigos físicos e místicos (como maldições) que o “protegido” venha a se tornar alvo, além de serem eles os catalisadores da cura física, mental, psicológica e espiritual, atuando junto aos curandeiros das comunidades terrestres. Muitas vezes, este Daimon é um ancestral de seu próprio protegido, um dos ancestrais que tenha adquirido fama entre os deuses para voltar ao mundo mortal e proteger seus descendentes. Os Ágatos costumam seguir Apolo/Aplu, Asclépio, Héstita, Íris, Feronia e Hera/Juno/Uni.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Asas Astrais, Benção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Dreno, Energização, Glifo, Lextalionis, Mensageiro Celestial, Proteção, Regeneração, Simulacro, Telecinésia.

Cupido/Aminth: Manipuladores das emoções humanas (todas elas, não só o Amor). Além de influenciarem nas boas emoções (nostalgia, alegria, orgulho, serenidade, amor), as más emoções (desespero, tristeza, medo, ciúme) também são suas ferramentas para mover a Humanidade segundo a vontade dos deuses. Afrodite/Vênus/Turan, Eros, Momo, Éris, Harmonia, Phantasus, Thalia, Fobos e Apate são alguns dos deuses que mantém muitos Cupidos a seus serviços.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Asas Astrais, Benção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Emoções, Energização, Glifo, Idéia Original, Mensageiro Celestial, Possessão, Querúbia, Regeneração, Simulacro, Telecinésia. (ver livro *Spiritum: o Reino dos Mortos*)

Eidola: Sombras, viajantes do Underworld, espíões e psicopompos. Hades/Plutão, Tanatos/Leinth, Caronte/Charun, Tuchulcha, Culsu, Vanth

e Proebetus são alguns dos patronos destes misteriosos agentes do mundo dos mortos. Considerados almas de pouca ou nenhuma glória adquirida em vida, adquirem uma essência sombria e fantasmagórica, sob a condição de voltarem à iluminação se servirem bem a seus mestres. Possuem uma capacidade muito desenvolvida de atravessarem os planos e viajarem pelos reinos astrais, sendo então os coletores das almas dos fiéis à antiga religião politeísta, além de assombrarem locais sagrados sob as ordens de seus líderes divinos.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Ataques Extras (limitado), Camuflagem, Controle Mental, Defesas Especiais, Disfarces, Garras, Maldições, Mörker (com exceção dos poderes “Coração Malicioso” e “Palavras Envenenadas”), Plane Shift, Regeneração, Telecinésia. (ver livro *Vikings*)

Lasa, Guardiã dos Mortos

As Guardiãs dos Mortos são as bruxas etruscas, que veneram os espíritos diversos, sejam eles os deuses dos planos superiores ou as forças naturais terrenas, e protegiam os mortos e os ritos funerários, buscando proteger todas as almas contra a corrupção dos planos inferiores. Com a chegada do Cristianismo, seu papel foi começando a ser visto como perverso. O foco da magia da Lasa está nos rituais místicos que ela realiza em nome das forças espirituais ao seu redor. Ossos e peles de animais fazem parte de seu vestuário como acessórios, já que elas usam sempre vestidos pretos com grinaldas de flores brancas na cabeça; estes ossos e peles de animais são também componentes para seus feitiços. Toda Lasa tem uma ligação mística com um espelho e com uma grinalda, que acreditava-se serem os itens que mantinham a imortalidade das Lasas, além de serem as flores da mesma grinalda de cada Lasa que lhes permitia criar seus tão procurados elixires. Elas podem carregar objetos com energia mágica, amaldiçoando ou abençoando seus portadores. Seus rituais dão ênfase às maldições, metamorfoses e ao contato com o mundo dos mortos.

Uma Lasa sabe de sua posição na sociedade. Ela deve se tornar temida e respeitada, tanto que até mesmo os espíritos a respeitarão. Deve crescer em poder e saber utilizar a força da intimidação e da lábria aliada a seus poderes necromânticos.

Lasa

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícias.

Perícias: Necromancia 50%, Ciências Proibidas (Spiritum 25%, Espíritos 40%, Mortos-Vivos 25%, Rituais 15%, Oculto 25%), Ciências (Herbalismo 15%), Manipulação (Tortura 15%).

Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Vampíricos 2.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghouls, Spiritum, Telecinésia, Transformação (Animais, Névoas, Humanos), Voar, Jettatura.

Fraquezas possíveis (escolha 4 das 6 seguintes): Atributo Limitado, Fetiche, Sol, Fogo,

Decapitação, Não Apresenta Reflexo em Espelhos.

Poderes Vampíricos: 3 poderes + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Jettatura

Nível 1: *Localização* – Concentrando-se e sendo bem sucedida em um teste de INT, a Lasa pode se localizar no mundo espiritual, sabendo em que plano está e para onde fica seu lar.

Nível 1: *Perceber os Mortos* – Pode perceber Mortos-Vivos e corpos de pessoas mortas. Caso seja bem sucedida em um teste de PER, poderá identificar há quanto tempo a pessoa morreu (ou a idade do Morto-Vivo e sua espécie).

Nível 2: *Portal Espiritual* – Depois de preparar um Ritual de uma hora, a Lasa pode abrir um portal para Spiritum, levando consigo ou uma pessoa ou duas almas.

Nível 2: *Visão dos Mortos* – Tocando um cadáver ou o corpo de um Morto-Vivo, a Lasa poderá saber como este morreu, assistindo seus últimos momentos. No caso de um Morto-Vivo, poderá saber o que este viu na última hora.

Nível 3: *Destruir os Mortos* – Pode causar 3d6 pontos de dano em um Morto-Vivo. Só pode usar este poder uma vez por dia contra um alvo. Depois disto, este estará imune até que se passem 24 horas.

Nível 4: *Julgar* – A Lasa pode observar um espírito e perceber tudo o que há de mal e de bom. Caso se concentre nele durante vários turnos, poderá até ver quais são seus crimes e maiores feitos.

Nível 5: *Portal Imediato* – A Lasa pode atravessar instantaneamente a barreira entre Spiritum e a Terra. Deve fazer isso sozinha após um turno de concentração.

Servo de Orcus, Escolhido pelos Demônios

Eles são membros da Sociedade escolhidos pessoalmente pelos mais graduados líderes para fazerem pactos com os Orkhos. Através de complexos Rituais, eles vendem suas almas em troca de Poderes Demoníacos, tornando-se assim, extraordinários combatentes. Muitos eram treinados como Servos de Orcus, para que soubessem usar com perfeição seus Poderes Demoníacos quando se transformassem em Maris.

Servo de Orcus Antigo

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências Proibidas (Ocultismo 10%), Furtividade 20%, Heráldica 20%, Ler e Escrever (idioma nativo) 20%, Linguagem Secreta 20%, Manipulação (Intimidação 20%), Montaria 40%, Rastreo 30%, Religião Etrusca 20%, Espada Longa 45/25, Two-Handed Sword 30/20, Adaga 25/25, Esquiva 30%, Briga +20/0.

Aprimoramentos: Poderes Demoníacos 2, Contatos 2.

Poderes Demoníacos: 3 poderes + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 5 por nível.

Servo de Orcus Moderno

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícias.

Perícias: Artes Marciais 50%, Ciência Militar 50%, Ciências Proibidas (Ocultismo 50%), Computação 10%, Direito 10%, Furtividade 20%, Investigação 50%, Linguagem Secreta 20%, Manha 20%, Manipulação (Intimidação 30%), Religião Etrusca 20%, Sobrevivência (Escolha uma área 30%), Armas de Fogo (Pistolas 50%, Rifle 30%, Submetralhadora 40%).

Aprimoramentos: Poderes Demoníacos 2, Contatos 2.

Poderes Demoníacos: 3 poderes + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 5 por nível.

Nortiantr, Sacerdotisa da União Sagrada

A Nortiantr é uma profetisa com capacidade de entender o tempo e a trama que tece o mundo. Ela enxerga os padrões e vê como a deusa Nortia dedilha os fios do tempo para então poder traçar o futuro e passá-lo para os homens e deuses.

Esta sacerdotisa é a única capaz de utilizar a chamada Magia Sexual, que lhe dá poder sobre o Cels, a energia espiritual da Terra, exatamente

como os gregos acreditavam em Gaea como a força espiritual do mundo. O Cels rege todo o mundo, compreendido apenas por Nortia, e entendida em partes pelas sacerdotisas Nortiantr. Algumas chegam a compreender quase todo o Cels, podendo enxergar longe nestes fios do destino. As Nortiantr têm por costume acompanhar e/ou enviar grandes heróis para destinos gloriosos, protegendo-os e curando-os quando necessário.

Através do sexo, a Nortiantr pode curar ferimentos e afastar maus espíritos. Deve estar preparada para usar estas mesmas energias do Cels contra as criaturas sobrenaturais, como espíritos e até mesmo a natureza.

Nortiantr

Custo: 5 pts. de Aprimoramentos, 250 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20), Conhecimento (Astrologia 20%, Herbalismo 10%, Cels 40%, Religião Etrusca 20%), Escutar 40%, Esquiva 10%, Furtividade 10%, Investigação 20%, Manipulação (Empatia 20%, Intimidação 20%, Sedução 30%), Negociação (Barganha 20%), Sobrevivência (Escolha uma área 20%).

Aprimoramentos: Aliados 1, Contatos 3, Poderes Mágicos 1, Visão dos Planos 2 (ver Netbook *Imortal: a Centelha*).

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Nível Aprimoramento

- | | |
|----|-----------------------------------|
| 1 | Premonição x1, Saber Linhagem |
| 2 | Cura 3d6, Localizar Linhagem |
| 3 | Proteção Espiritual 1D |
| 4 | Premonição x2, Esconjurar |
| 5 | Cura 6d6, Sorte |
| 6 | Proteção Espiritual 2D |
| 7 | Premonição x3, Êxtase da Proteção |
| 8 | Acalmar a Natureza |
| 9 | Proteção Espiritual 3D |
| 10 | Premonição x4, Círculo de Cura |

Premonição: Uma vez por dia para cada indicação na tabela, a Nortiantr tem um pressentimento sobre algum perigo, podendo saber quando acontecerá e ter uma vaga idéia de como ele ocorrerá. As descrições devem ser vagas e com imagens rápidas, muitas vezes difíceis de serem definidas. Em alguns momentos, a Nortiantr pode forçar uma premonição como para escolher o melhor caminho a se seguir, mas nesse caso recebe um redutor de -15% nos testes.

Faz-se um teste de PER. Caso seja bem sucedida, a Nortiantr recebe uma das indicações abaixo, além de mais uma para cada 10% a menos que tenha retirado no teste. Por exemplo, uma

Nortiantr com PER 10 (40% no teste) que consiga 20% nos dados, receberá três das informações a seguir, decididas pelo Mestre do Jogo.

Condições do acontecimento: como vai acontecer, o que precisa haver ou qual situação como cores, tipos de pessoas.

Local do acontecimento: uma descrição vaga do local como algumas imagens ou se é uma construção, se é natural.

Número de pessoas: Número de pessoas envolvidas no ataque.

Criaturas: Qual tipo de criatura estará envolvido no ataque.

Armas: Qual espécie de arma será utilizada no ataque, como veneno, espadas, magia.

Saber Linhagem: A Nortiantr pode tocar uma pessoa e conhecer seus antepassados e descendentes. Poderá traçar a árvore genealógica de um estranho até seus bisavós e netos. Caso o alvo tenha sangue etrusco, saberá toda a sua ascendência, até as primeiras migrações das famílias.

Cura: A Nortiantr pode usar seus poderes de cura sobre uma pessoa. Enquanto tem relações com esta pessoa, as feridas dela se saram. Todos os dias, ela recebe um número de dados equivalente ao indicado na tabela para curar como quiser. Assim, ao alcançar o quinto nível, a Nortiantr tem 6 dados de cura, podendo realizar seis curas de 1d6 em um dia ou três de 2d6 ou ainda apenas uma de 6d6.

Localizar Linhagem: Uma vez que tenha utilizado Saber Linhagem, a Nortiantr pode localizar os parentes ou os restos mortais dos mesmos, não sabendo se a pessoa está viva ou morta. A Nortiantr sempre saberá a direção que deve seguir, mas não conhecerá o local com precisão. Medirá as distâncias por adjetivos como muito longe, próximo, muito próximo e aqui.

Proteção Espiritual: Os espíritos respeitam a profetisa, sabendo que esta mulher é temida até pelos deuses. O próprio mundo espiritual a evita. A Nortiantr recebe o bônus para proteção indicado na tabela contra qualquer poder de criaturas de Spiritum ou baseado no Caminho de Spiritum.

Esconjurar: A Nortiantr pode ser utilizada para espantar criaturas de outros mundos, assim como para acabar com a possessão. Para se usar o poder Esconjurar, deve-se testar o CAR da Nortiantr contra a WILL do alvo. Se a Nortiantr vencer, o alvo deverá se afastar dela ou deixar o corpo que está possuindo. O afastamento deve

ser de no mínimo dez metros. Se não puder recuar mais, o alvo ficará paralisado, apenas se defendendo se a Nortiantr o atacar. Pode ser usada uma vez por dia. Equivale a uma magia de Focus 5.

Sorte: A Nortiantr pode abençoar uma pessoa, permitindo que ela tenha a chance de se recuperar de uma falha. Duas vezes por dia, o personagem pode conceder a alguém a chance de repetir um teste.

Êxtase da Proteção: A Nortiantr concentra todo o seu poder e suas ações para realizar o ato sexual de modo a proteger quem está junto dela. Enquanto tem relações, ela cria um círculo de proteção que confere 2D de proteção contra magia ou poderes de dano a quem estiver em um raio de 4 metros. Equivale a uma magia de Focus 4 e pode ser usado uma vez por dia.

Acalmar a Natureza: O sexo da Nortiantr não só serve para curar ou proteger, mas também para acalmar a ira da natureza. Pode ser usada um número de vezes por dia igual a $2 + 1$ para cada ponto de bônus conferido por CAR (não acumula-se com CAR aumentado por poderes ou itens mágicos). A Nortiantr entra em contato com a natureza e a apazigua utilizando sua energia sexual. A Nortiantr faz um teste de CAR. Se for bem sucedido, ela pode acalmar o tempo, parando nevascas, tempestades e tremores durante um número de turnos igual a $1d6 + o$ bônus de CAR da Nortiantr. Atos destrutivos enviados pelos deuses ou efeitos punitivos podem gerar redutores no teste.

Círculo de Cura: O poder de cura da Nortiantr se ampliou tanto que quando ela tem relações sexuais, todos os seres à sua volta recebem os benefícios de seus poderes de cura. Todos em um raio de oito metros curarão $2d6$ Pontos de Vida. Pode ser usado uma vez por dia.

Mestre das Runas, Conhecedor do Alfabeto

Conhecer as runas significa deter a cultura e o conhecimento, significa estar mais próximo dos deuses e compreender seus caminhos. As runas são elementos que concentram um poder elevado, pois cada uma é escrita em uma seqüência que vai acumulando energia mística a cada entalhe, provendo uma força que não mais se distribui, mas que canaliza. Então esse poder é expirado de volta em forma de um efeito mágico,

revertendo-o para o mundo conforme as inscrições lhe ditam como fazer.

O Mestre das Runas entende a energia de cada runa e sabe como colocá-las em seqüências e ativá-las. Cada símbolo em si carrega um poder que pode ser moldado pelo Mestre das Runas. O saber das runas é em si um símbolo de nobreza. Ele é confiado aos chefes e sábios do povo, pessoas bem nascidas com disponibilidade para aprender e ímpeto para dominar.

Mestre das Runas

Custo: 5 pts. de Aprimoramentos, 340 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Lança 30/30), Conhecimento (Astrologia 20%, Herbalismo 20%, Religião Etrusca 40%, Rituais 30%, Runas 50%), Escutar 20%, Investigação 20%, Manipulação (Empatia 10%, Interrogatório 20%, Intimidação 30%, Lábria 30%, Liderança 30%), Montaria 20%, Negociação (Avaliação 40%, Barganha 20%), Sobrevivência (Escolha uma área 20%).

Aprimoramentos: Aliados 1, Contatos, Poderes Mágicos 2, Recursos 3.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Nível Aprimoramento

1	Preparação Rúnica 1
2	Runa
3	Preparação Rúnica 2, Runa
4	Runa
5	Preparação Rúnica 3, Runa
6	Runa
7	Preparação Rúnica 4, Runa
8	Runa
9	Preparação Rúnica 5
10	Runa

Preparação Rúnica: O Mestre das Runas pode preparar uma magia previamente e deixá-la carregada em uma runa. Após usar o feitiço adequado, com todos os seus componentes, a magia será absorvida pela runa e só será ativada em um momento específico definido pelo Mestre das Runas durante a preparação e inscrição. O número máximo de Pontos de Focus que um Mestre das Runas pode armazenar em sua runa está definido pela tabela. Portanto, ao alcançar o sétimo nível, o Mestre das Runas pode preparar o equivalente a uma magia de Focus 4, duas de Focus 2 ou 4 de Focus 1. Toda preparação exige um teste de Conhecimento (Runas) e pelo menos três rodadas para cada Ponto de Focus armazenado na runa. Uma vez que a magia seja liberada, ela surtirá o efeito durante o tempo

normal de sua duração. A mesma runa não poderá ser reaproveitada.

Runas: O Mestre das Runas aprende aos poucos a utilizar as runas de maneira eficiente. A cada nível ele domina plenamente uma delas, devendo escolhê-las na lista a seguir. Escolhe-se uma a cada nível depois do segundo. A única exceção é a Runa de Poder, que se aprende a inscrever apenas quando se alcança o décimo nível.

Runa da Vitória: A Quando inscrita sobre um objeto ou sobre uma pessoa, aumenta em 1D o Focus das magias para causar dano.

Runa de Proteção: Aumenta em 1D o Focus da magia ou do poder sendo utilizado para proteção no momento.

Runa Equestre: Aumenta em 1D o Focus da magia ou do poder utilizado para encontrar caminhos ou durante a Montaria.

Runa de Ramos: Aumenta em 1D o Focus da magia ou do poder utilizado para cura e banimento de espíritos.

Runa de Fala: Aumenta em 1D o Focus da magia ou do poder utilizado para encanto, intimidação ou para aumentar ou diminuir o CAR de um indivíduo.

Runa do Cels: Aumenta em 1D o Focus da magia ou do poder utilizado para detecção, premonição, adivinhação ou para aumentar ou diminuir a PER de um indivíduo.

Runa dos Orkhos: Aumenta em 1D o Focus da magia ou do poder utilizado para entrar em contato com o mundo dos mortos de Orcus (Underworld) ou criaturas do mundo dos mortos.

Runa de Poder: Aumenta em 3D o Focus de qualquer magia ou do efeito de um poder gerado por Pontos de Fé. Toda Runa de Poder deve ser Inscrita, não podendo ser feitas imediatamente antes de uma magia. Um Mestre das Runas pode Inscrever apenas uma dessas por vez, nunca podendo andar com mais de uma delas preparada. Quando a está preparando, deve testar Conhecimento (Runas) com um redutor de -15%. Caso falhe, o poder da runa explodirá, causando 2d6 pontos de dano.

Stregoni, Bruxos da Velha Religião

Com poderes e pensamento diferente das bruxas Lasas e das profetisas Nortiantr, os Stregoni e as Streghe (respectivamente, o plural do masculino Stregone e do feminino Strega) são muito ligados aos espíritos ancestrais do Reino do Sul na Nova Arcádia, sem lidar de forma tão direta com os deuses de Paradísia e nem com os deuses-demônio do Underworld.

Uma parte dos Stregoni, porém, nasce com uma missão sagrada da qual não podem fugir: a caça às bruxas rebeldes, chamadas de Malandanti. A forma de descobrir este destino imutável se dá no nascimento da pessoa: nos raros casos em que o bebê nasce ainda envolto pela placenta em vez de abandoná-la dentro do útero recebem este destino, e são automaticamente chamados de Benandanti.

Capinera e Dama do Lago

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20), Ciências Proibidas (Spiritum 25%, Cels 10%, Espíritos 40%, Fadas 25%, Rituais 15%, Oculto 25%, Velha Religião 40%).

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Aliados 1, Contatos 1.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Benandanti

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Clava 20/20), Ciências Proibidas (Spiritum 25%, Espíritos 40%, Fadas 20%, Rituais 15%, Oculto 20%), Ciências (Herbalismo 10%), Camuflagem 20%, Esquiva 25%, Furtividade 15%, Rastreo 40%.

Aprimoramentos: Afinidade com Fadas 3, Poderes Licantrópicos 2, Viagem Astral, Adentrar no Umbral 1.

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Garras, Couro Resistente, Controle da Metamorfose, Uivo, Caça, Resistência à Magia, Poderes Silvestres, Isolamento Astral, Luzes, Orientação, Prisão Etérea, Saltos Etéreos. (ver livro *Spiritum: o Reino dos Mortos* e os Netbooks *Lobisomem: a Maldição* e *Animalidade*)

Fraquezas possíveis (escolha 4 das 6 seguintes): Prata, Barreira de Rosas, Fera Acuada, Barreira de Espinhos, Alimentação Animalesca, Transformação Forçada (Aprimoramento Negativo).

Forma Homem-Lobo: FR+6, CON+6, AGI+3, PER+3, CAR 0, IP+2, 2,40m de altura, regenera 2 PVs por rodada, garras 1d8 + bônus de FR, mordida de 2d6 + bônus de FR.

Poderes Licantrópicos: 3 poderes + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Hoplita, Guerreiro Supremo

Hoplita (do grego hoplítēs, pelo latim hoplites) era, na Era Clássica da Grécia antiga e na Etrúria, um soldado de infantaria pesada. Seu nome provém do grande escudo levado para as batalhas: o hoplon. O Hoplita era o principal soldado grego e etrusco da Antiguidade. Sua armadura era composta de elmo, couraça (peito de armas), escudo e grevas. Carregavam uma longa lança ou pique (Pike) e espada. Quando iniciaram-se as relações comerciais entre os etruscos e os gregos, logo o treinamento militar hoplita foi absorvido pelas cidades-estado etruscas, e assim o Hoplita tornou-se a figura mais admirada dos exércitos da Etrúria.

Hoplita

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícias.

Perícias: Lança 40/40, Espada Curta 30/20, Adaga 20/10, Escudo 0/30, Manipulação (Intimidação 40%), Esquiva 40%, Sobrevivência (Escolha uma área 30%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Samnita, Gladiador Etrusco

Popularizados durante a época romana, os Gladiadores surgiram nas cidades-estado etruscas, geralmente do povo Samnita, de modo que o nome deste povo passou a significar um tipo específico de Gladiador.

O Samnita usa o Scutum (grande escudo oblongo), uma única greva de metal ou couro reforçado na canela esquerda e um elmo com visor fechado com grande crina e pluma como proteção, e a Gládio como arma principal.

Samnita

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícias.

Perícias: Gládio 40/30, Escudo 0/30, escolha outra arma 25/25, escolha uma Manobra para Impressionar (50), Montaria 25%, Manipulação (Intimidação 30%).

Aprimoramentos: Ambidestria 2.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Lucomene, Sangue-Puro

O poder comercial é um dos grandes valores etruscos. Aquele que domina o comércio e tem sob sua liderança os sacerdotes e comandantes políticos é o verdadeiro abençoado, agraciado pelos deuses e com uma pós-vida privilegiada. O Lucomene é o homem que lidera, que sabe como lidar diplomaticamente com outras cidades e nações, e está caminhando para se tornar um futuro governante de sua cidade-estado.

O Lucomene governa sobre uma propriedade rural, com aproximadamente 20 homens sob suas ordens diretas e diversos camponeses e mercenários que seguem suas vontades. Também é o maior comerciante de sua região, produtor e vendedor de bens invejados em diversos outros pontos do mundo conhecido. Nas aventuras, o Lucomene não precisa estar acompanhado de um batalhão, mas é aquele que assume a liderança de um grupo nos momentos das batalhas ou das estratégias. É ele quem inspira todos quando estão desanimados ou eleva sua ambição para planejar novos tratados comerciais ou iniciar uma batalha. O Lucomene jura fidelidade ao rei de sua cidade-estado, sendo um de seus representantes políticos em outras nações.

Lucomene

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 20/20, Lança 20/20), Conhecimento (Religião Etrusca 20%), Escutar 20%, Esquiva 10%, Etiqueta (Comercial 40%, Diplomacia 30%), Investigação 10%, Manipulação (Empatia 10%, Intimidação 10%, Lábria 30%, Liderança 40%), Montaria 30%, Negociação (Avaliação 50%, Barganha 50%, Burocracia 40%).

Aprimoramentos: Aliados 2, Contatos 2, Recursos 3.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Exorcista de Roma

Estes Exorcistas aprenderam os básicos de sua profissão nos Sagrados Tribunais do Vaticano e seguem os livros da Lei ao pé da letra. Dizem que são extremamente rígidos em seus códigos e suas ações, sendo considerados os mais ranzinzas entre os Inquisidores. Seus conhecimentos vêm quase todos dos livros, das teorias, e muito pouco da prática. Têm respostas para tudo e teorias para quase todas as situações,

de acordo com as Sagradas Escrituras. São um misto de detetive e exorcista, sendo especialistas em exorcizar espíritos. Sua principal base de operações é Roma e respondem somente a seus Concílios e ao Papa.

Exorcista de Roma

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Espíritos 20%, Oculto 30%), Idioma (Latim) 30%, Interrogatório 30%, Investigação 30%, Lábia 20%, Ler e Escrever (italiano 30% e Latim 20%), Liderança 30%, Religião 50%, Tortura 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2.

Pontos de Magia: 0.

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

Cavaleiro da Sagrada Ordem Militar de Santo Estevão

Os Cavaleiros da Ordem de Santo Estevão possuem grande treinamento militar e naval, sendo encarregados de combater principalmente os turcos. Os Cavaleiros de Malta possuem ótimas relações com estes Cavaleiros italianos. Eles são especialistas em diversos modos de combate envolvendo a Esgrima (que normalmente apenas utiliza Rapiér, Florete, Sabre e o punhal Main-Gauche): o uso de Adagas de Arremesso, Espadas Largas com os punhos e Facas. Ao criar um Cavaleiro de Santo Estevão, deve-se escolher um estilo de combate (que estará automaticamente incluso no custo do Kit).

Cavaleiro de Santo Estevão Medieval

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências Proibidas (Astrologia 30%, Monstros Marinheiros 40%), Esportes (Acrobacia 25%, Natação 30%), Navegação 40%, Sobrevivência (mar 50%), Armas de Esgrima 40/30, Bacamarte 15%.

Aprimoramentos: Senso de Direção e Recursos 1.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Cavaleiro de Santo Estevão Moderno

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências Proibidas (Astrologia 30%, Monstros Marinheiros 40%), Esportes (Acrobacia 25%, Natação 30%), Navegação 40%, Sobrevivência (mar 50%), Armas de Esgrima 30/30, Pistolas 25%.

Aprimoramentos: Senso de Direção e Recursos 1.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Estilo de Esgrima Ambrogia: Esquiva 30%, Facas (Main-Gauche) +25/+20.

Estilo de Esgrima Cappuntina: Arremesso (Adagas de Arremesso) 45%, Impressionar 30%.

Estilo de Esgrima Lucani: Briga 30%, Espadas Largas 25/20

Estilo de Esgrima Villanova: Facas (Punhais) 40/35

Membro da Mala del Brenta

Os Capangas (chamados também de Picciotto, Sgarrista ou Soldato) são homens treinados para proteger os “padrinhos” vênéticos. São as buchas-de-canhão e os guarda-costas dos grandes patronos da Mala, encarregados de abrir fogo e defender a todo o custo seu patrão contra os ataques inimigos. São tão bem treinados no manejo das armas de fogo que a polícia raramente se arrisca a atacar um grupo destes sem reforços e vantagens decisivas.

O Capo Crimine (“Chefe do Crime”), conhecido às vezes pelo título nobre de Don, é o líder dentro de uma família mafiosa. Os Capangas servem ao Capo Crimine, que sempre anda com seu Consigliere (“Conselheiro”) e com o Capo Bastone (“Chefe do Bastão”), uma espécie de vice-Capo Crimine. O Capo Crimine coordena todas as atividades criminosas da região onde sua família domina, e às vezes entra em conflitos territoriais com outros Capi Crimine.

Capanga

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícias.

Perícias: Briga 40/30, Armas Brancas (escolha entre Bastão ou Faca 30/30), Pistola 40%, Submetralhadora 30%, Escopeta 30%, Avaliação 20%, Manha 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Idiomas (Italiano 20%, Ler e Escrever Italiano 20%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Submundo 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Capo Crimine

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícias.

Perícias: Escutar 20%, Esquiva 10%, Etiqueta (Comercial 40%, Diplomacia 30%, Código da Máfia 40%), Falsificação 40%, Investigação 20%, Manha 50%, Manipulação (Empatia 10%, Intimidação 10%, Lábia 30%, Liderança 40%, Tortura 30%), Negociação (Avaliação 50%, Barganha 50%, Burocracia 40%).

Aprimoramentos: Aliados 2, Contatos 2, Recursos 3.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

PERÍCIA: CELS

Cels é a deusa etrusca da Terra, a força que faz com que os grãos cresçam até o alto. Sua energia mística conecta a Terra, o Underworld, Asteris (como os estudiosos de Cels chamam a cidade paradisiana Olympus), o Reino do Sul da Nova Arcádia e o Reino de Luna (como chamam o plano de Spiritum). A energia mística Cels chega a tocar o próprio Sol (pois dizem que é possível alcançar o Mundo do Sol, o Edhen, através do estudo de Cels). O próprio nome Cels significa “Terra, Solo, ou Chão”, embora em certos grupos de ocultismo ela seja chamada de Cel Ati (“Mãe-Terra”). De modo geral, Cels é um sinônimo para Satânia, a Orbe terrestre, embora seja sob a perspectiva da mitologia etrusca.

Possuir a Perícia Cels representa o conhecimento superior na própria cosmologia da Orbe terrestre, facilitando em viagens astrais e na teoria do fluxo de energia mágica que percorre todos os planos, bem como compreender como sobreviver nestes locais.

Cels 10%: O personagem sabe sobre a lenda da criação de todo o Cels, o nome das principais raças atuantes em Cels (Humanos, Deuses das Brumas – Fadas, Deuses da Terra – Daimons, Orkhos – Demônios, Grigori – Semideuses e Spriti – criaturas espirituais) e algumas coisas sobre um dos reinos mitológicos (entre a Terra, Reino do Sul na Nova Arcádia, Asteris, Underworld, Cidade de Prata ou Reino de Luna).

Cels 20%: O personagem já conhece a história da Roda dos Mundos e pode identificar alguns rituais ligados às forças planares. Ele sabe do número de planos físicos e das características básicas de cada habitante destes planos. Conhece os portais e as divisões básicas de um reino mitológico, sabendo diferenciar alguns grupos políticos mais abertos.

Cels 30%: O personagem sabe um pouco da história de dois reinos mitológicos e conhece os nomes de alguns habitantes famosos destes reinos, alguns costumes e regras de etiqueta, sabendo se portar na mesa ou conversar e fazer acordos sem ofender.

Cels 40%: Com algum tempo de observação, pode identificar a qual raça atuante de Cels um culto está ligado e até alguns dos membros famosos. Já aprendeu a ler alguns fragmentos das escritas utilizadas por três reinos mitológicos, e ainda conhece a descrição de três reinos mitológicos. Sabe quem são os governantes reais destes reinos mitológicos, aqueles que manipulam o poder. Sabe quais as criaturas e bestas mais perigosas destes três reinos.

Cels 50%: Sabe sobre as características dos rituais para invocar criaturas de quatro reinos mitológicos e até conhece perfeitamente alguns desses rituais. Pode identificar a qual raça atuante de Cels um Mago ou cultista serve e seus possíveis poderes e fraquezas. Conhece a descrição de quatro reinos mitológicos e caminhos dentro dos quatro reinos, viajando sem se preocupar em se perder, podendo até despistar rastreadores.

Cels 60%: Conhece rituais para combater tipos específicos de criaturas e raças atuantes de Cels e invocá-los. Pode definir forças extraplanares pela energia e ao ligar com a psicologia das criaturas envolvidas. Conhece códigos secretos e mensagens de quatro reinos mitológicos, assim como locais de emboscada e melhores esconderijos.

Cels 70%: O personagem conhece a descrição de cinco reinos mitológicos, vários caminhos espirituais para estes reinos e como entrar em contato com raças atuantes destes reinos em Spiritum. Sabe dos principais grupos políticos, até os mais secretos como seitas e organizações.

Cels 80%: Consegue identificar com clareza quando uma criatura está tocada pelas energias de um dos reinos mitológicos, e por qual deles, sem muito tempo de observação. Pode citar nomes de vários personagens conhecidos e até pouco notórios dos seis reinos mitológicos e que local em Cels eles habitam. Conhece caminhos secretos desconhecidos até para os habitantes comuns e mesmo a liderança do reino mitológico.

Cels 90%: O personagem pode apontar vários cultos e sociedades secretas, suas redes e conexões com os reinos mitológicos, seus membros, sua atuação, seus rituais e quais criaturas servem. Sabe segredos sobre as principais lideranças que podem ser usados até em chantagens, as inimizades entre as facções, deuses, mitos e a origem e história de muitos seres sobrenaturais mais influentes na política dos reinos mitológicos de Cels, reconhecendo seus nomes com facilidade.

Cels 100%: O personagem conhece segredos que as lideranças dos reinos mitológicos cobijam. Ele com certeza já esteve em todos os reinos mitológicos e teve contato direto com os grandes líderes.

AREZZO

Região: Toscana

Capital: Arezzo

Área: 3.235 km²

População Total: 323.288 hab.

Densidade: 100 hab/km²

Comunas: 39

Website: www.provincia.aretzo.it

História

A antiga Arezzo, situada na parte nordeste da Etrúria, nas colinas do Vale Clanis, e mantida por muitas fontes históricas como umas das 12 grandes cidades conhecidas como Lucumonie, foi considerada por Strabone como a cidade mais separada do mar de todas as cidades etruscas.

Sua posição a fez um centro natural para a população agrícola espalhada pelo fértil Valdichiana, e como povoamento organizado, a cidade pode ter se desenvolvido como um posto avançado de Chiusi no período da maior expansão etrusca ao norte (século VI a.C.). A cidade cresceu em um terreno elevado entre as colinas de San Pietro e San Donato, no centro das rotas obrigatórias para o norte e leste (Emilia Romagna) e para o sul (Lácio e Úmbria). Há poucos dados arqueológicos relativos a esta cidade nos períodos arcaico e pós-arcaico. Pode-se assumir que o núcleo urbano se desenvolveu entre o fim do sexto e início do quinto século a.C.

Dentro da cidade há numerosos santuários importantes que devem ter abrigado, entre outras coisas, famosas obras de bronze como a Chimera, e que eram adornados com terracotas de grande valor estético como resultado da presença de uma aclamada escola coroplástica local (Piazza S. Jacobo, Via Roma). Havia uma abundância de bronze na região, produzido nas oficinas de Arezzo (séries arcaicas e coleções da Fonte Veneziana), que possivelmente usaram o metal retirado das minas de Monti Rognosi.

Correspondendo à área urbana ficava a ampla necrópole de Poggio del Sole, também erguida no século VI a.C. e utilizada em períodos subsequentes da era romana.

Neste período, a cidade adquiriu uma paisagem urbana mais definida. Ela possuía um círculo de muros feitos de grandes blocos de pedra. Este círculo marcava um perímetro relativamente pequeno, uma divisa depois ultrapassada pelo levantamento de várias construções além dos muros (como o santuário

Della Catona e as construções de Piazza S. Francesco). Ao mesmo tempo, as fronteiras do distrito rural sujeito à influência direta da cidade também teve de ser definido.

Este território se estendeu em direção ao sul sobre Valdichiana até onde é conhecido atualmente como Sinalunga, para o norte até Casentino, para oeste até o pico de Pratomagno e alcançando San Giovanni, e para leste através da Valtiberina. Em paralelo, houve uma grande expansão de construções dentro da própria cidade, vista não apenas nas terracotas tanto arquitetônicas (S. Croce, Via Roma e Catona) como votivas (coleção da Società Operaria), mas também pelas construções de templos no Viale Buozzi.

No século III, Arezzo possuiu sua própria moeda por um breve período, e era caracterizada não só como centro agrícola, mas também como centro industrial e comercial de grande importância (pela produção de cerâmica e metal, e com o comércio com cidades próximas, como Volterra). Este fato explica os distúrbios recorrentes de caráter social e da existência na cidade de uma população urbana insatisfeita.

Independente das várias mudanças políticas e sociais (relações com Roma, guerras contra os gauleses e as Guerras Púnicas), Arezzo conseguiu manter uma prosperidade econômica notável durante o Período Helenístico. Entre os complexos monumentais que surgiram neste período, há na área imediatamente fora da cidade o impressionante santuário de S. Cornélio-Castelsecco, possivelmente construído no século II a.C., que depois foi remodelado com um layout cenográfico com a combinação teatro-templo que lembra os modelos arquitetônicos dos santuários do Lácio.

No início do século III a.C., as cidades do interior do norte etrusco foram forçadas a se renderem aos romanos, e Arezzo acabou também entrando na órbita de Roma. Atualmente, Arezzo conserva suas obras artísticas no Museu Arqueológico do Mecenato de Gaio Cilnio, localizado dentro do antigo monastério dos monges olivetanos de São Bernardo, construído sobre as ruínas do anfiteatro romano (primeira metade do século II).

Em direção ao centro, situa-se a Piazza S. Francesco com a igreja famosa pelo afresco circular de Piero della Francesca, a Lenda da Cruz Verdadeira (Vera Crucis). No campo da igreja

pode-se perceber a situação pluriestratográfica existente no século VI a.C.

No alto da colina, fica Piazzeta S. Niccolò, onde escavações recentes trouxeram à tona as ruínas do círculo de muros etrusco que cercava a cidade, assim como um local de ritos religiosos praticados a partir do século IV a.C.

A cidadela etrusca se localizava mais distante, entre as duas colinas de S. Pietro e S. Donato, onde o Duomo e a Fortaleza Mediceana agora se situam. Ainda visíveis a partir da Viale B. Buozzi – a avenida que percorre a Fortaleza – ficam as ruínas de um templo do século II a.C.

A história dos etruscos em Arezzo termina alguns quilômetros de seu centro histórico, em direção ao nordeste, em S. Cornélio-Caltelisecco. Na colina o teatro-templo ainda pode ser visto e percebido que a maior frequência de pessoas nele se deu durante o século II a.C., mas suas origens datam de muito antes. Ele está situado no planalto que controlava a passagem de Arezzo para o leste, a Valtiberina. A descoberta de estátuas de terracota retratando bebês em roupas cerimoniais, agora à mostra no Museu Arqueológico, leva a crer que em tal local realizavam-se ritos de adoração a alguma divindade que protegia a maternidade.

Na saída de Arezzo há a rota 71, que leva a Pieve a Socana, no distrito de Castel Focognano em Casentino, alguns quilômetros da costa direita do Rio Arno. Na saída de Arezzo, há a estrada regional 71, que leva a Pieve a Socana, no distrito de Castel Focognano em Casentino, a alguns quilômetros da costa direita do Rio Arno. Na área superior da igreja românica de S. Antonino há um grande altar etrusco que era utilizado do século V a.C. ao século I a.C. Este local está localizado no cruzamento de duas possíveis estradas de acesso a Casentino, uma de Arezzo e outra do sul de Valdarno.

Escavações realizadas há décadas revelaram uma escadaria de acesso ao templo que tinha um layout contrário à igreja românica. Sabe-se que em templos pagãos o altar se localizava fora da construção sagrada. Este local é uma prova clara da religiosidade etrusca, ligada intimamente a outros locais de ritos religiosos como o de Monte Falterona, ao norte de Casentino.

Atualidade

A estação ferroviária de Arezzo, localizada nas bordas do velho centro histórico da cidade, oferece conexões frequentes a cidades como Florença e Roma. O velho centro histórico da cidade é pequeno o suficiente para se explorar a pé. Caso o turista tenha um carro alugado, ele

poderá estacionar em um dos estacionamentos municipais por aproximadamente 10 euros por um dia inteiro, e assim andar pelo centro. Como toda a cidade de Arezzo possui grandes variações topográficas, a sensação de caminhar pela cidade é de estar sempre subindo e descendo morros, fazendo que as companhias turísticas recomendem o uso de calçados confortáveis aos turistas. A Feira de Antiguidades ocupa a Piazza Grande e muitas das cidades que levam a ela, com uma abrangência de aproximadamente 500 lojas a se visitar.

Arezzo é o lar de um festival medieval anual chamado Justa do Sarraceno (Giostra del Saracino). Nele, “cavaleiros” montados representando diferentes áreas da cidade atacam um boneco feito de madeira representando um rei sarraceno e ganham pontos de acordo com a pontaria. Praticamente todos os moradores da cidade se vestem de modo medieval e torcem com entusiasmo pelos competidores. Este evento sempre acontece em duas datas: o terceiro domingo de Junho (apenas à noite) e o primeiro domingo de Setembro (o dia inteiro).

A cidade também abriga um festival anual de música e cultura entre os dias 17 e 22 de Julho, chamado Arezzo Wave. Criado pelos próprios moradores, ele atrai bandas de grande reputação e iniciantes de toda a Europa e América do Norte. Este festival também apresenta exposições de literatura e cinema. Depois de Arezzo, o festival migra para Florença. Outro evento musical da cidade é uma competição anual internacional de canto de coral, o Concorso Polifônico Guido d’Arezzo. Por fim, há o Arezzo Festival, um festival de verão anual ligado ao teatro, que reúne grupos performáticos profissionais e universitários de todo o mundo.

Arezzo é também famosa por sua gastronomia. Os pratos mais famosos de Arezzo são a Acquacotta (sopa consumida com generosa fatia de pão embebido na mesma; a versão mais comum inclui, entre outros, cebola, tomates, óleo de oliva extra virgem, cenouras, manjerição, queijo ralado, pão e ovo) e a Ribollita (sopa de feijão com couve tipo “cavolo nero” e pão; após cozida e fria, é aquecida novamente e temperada com óleo de oliva cru), mas ainda pode-se encontrar o Filé à Chianina e toda sorte de massas. Os vinhos de Arezzo estão entre os mais apreciados em todo o mundo. O restaurante mais famoso é La Taverna del Pittore, localizado na Via Vittorio Veneto, com pratos que variam de 15 a 30 euros e servidos apenas à noite (a partir das 7 da noite e até às 11 horas).

Arezzo possui cerca de vinte Magos, divididos entre a Ordem Mármore do Ocidente (1 Nortiantr e 2 Mestres das Runas), Casa de

Chronos (3 Magos), Brujas (3 Lasas), Sociedade de Orcus (4 Demonologistas disfarçados como membros do Hellfire Club), Clã Nemorensino (3 Capineras, 1 Dama do Lago, 1 Oráculo e 1 Benandanti) e Ordem de Santo Estevão (1 Mago). Nos arredores de Arezzo, existe apenas um Node, a Fonte delle Fate (Fonte das Fadas), próxima à cidade devastada de Poggiobonizio. Este Node está em poder do Clã Nemorensino e é um portal de acesso ao Reino do Sul na Nova Arcádia, além de ser um dos principais locais dos rituais dos Stregoni do Clã Nemorensino. Poucas criaturas são corajosas ou estúpidas o suficiente para tentarem conquistar este Node, já que o próprio Vertumnus habita o local.

Turismo

1 – Museu de Arqueologia

O antigo Monastério de São Bernardo, erguido por monges olivetanos em 1547 nas ruínas dos assentos do anfiteatro destruído na Segunda Guerra Mundial, abriga desde 1934 o Museo Archelógico Mecenate. Há numerosos objetos que relembram a importância de Arezzo na era etrusca. A cratera ática com figuras avermelhadas de Eufônio (500 d.C.) e a ânfora do pintor de Meidias, uma coleção de joalheria (brincos, cintos, uma diadema dourada) dos sepulcros da cidade, em particular da necrópole de Poggio del Sole ao sudeste, um quadro policrômico decorativo do frontão de um templo descoberto na cidade próxima a Piazza S. Jacopo, bustos de argila e cabeças retratando homens e mulheres, faces de crianças, todas da cidade, e em particular do santuário de Castelsecco, perto de Arezzo. Outros itens notáveis incluem urnas, sarcófagos, espelhos, ânforas e mosaicos romanos.

Ele é visitado regularmente pelos Fantasmas dos etruscos que não encontraram paz e recusaram-se a vender suas almas a Orcus e sua Sociedade. Dizem que o deus da guerra Laran costuma aparecer em datas especiais aos etruscos, em busca da conversão destes Fantasmas a seu exército. Este geralmente é o ponto de partida de invocações de Maris para missões de espionagem e assassinato.

2 – Casa de Petrarca

No mesmo quarteirão do Palazzo Pretorio, na Via dell'Orto, fica a Casa del Petrarca, conhecida por ter sido a casa e local de nascimento do poeta (1304-1374). Na verdade, a construção data do século XVII, foi destruída na Segunda Guerra Mundial e reconstruída em 1948,

sendo agora lar da famosa Accadèmia Petrarca di Lettere, Arti e Scienze.

Como base da Casa de Chronos, recebe e instrui diariamente inúmeros estudiosos e pesquisadores. Os espíritos dos antigos feiticeiros utilizam-se da Casa de Petrarca para julgamentos de Magos.

3 – Catedral de Arezzo

No ponto mais alto da colina fica a Catedral, que ocupa o local de uma antiga igreja beneditina, de S. Pietro Maggiore. Ela foi iniciada em 1277, continuada em 1313 e 1510, mas só terminada no início do século XX.

O interior é rigidamente ligado às ordens mendicantes (Franciscanos, Dominicanos), contendo memoráveis obras de arte e janelas como grandes rosáceas na frente da catedral. Dentro, há os mausoléus do Papa Gregório X, de S. Donatus (bispo de Arezzo, martirizado na época de Diocleciano) e do bispo Guido Tarlati. Os estilos artísticos no interior são tanto neogóticos como clássicos, reflexo das várias épocas em que a catedral foi construída e aprimorada.

4 – Museu de Arte

Aproximadamente 500 metros da Catedral, na Via Garibaldi, localiza-se o Palazzo Bruni-Ciocchi. O palácio agora abriga a Galleria e Museo Medievale e Moderna, que contém as obras de diversos artistas italianos da Idade Média, Renascimento e era Barroca.

A Ordem Mármore do Ocidente utiliza o Museu de Arte como sua sede na cidade, uma vez que o museu é administrado pelos Messina, uma Nortiantr e um Mestre das Runas, casados há 45 anos, embora pareçam ter apenas 30 anos cada um.

5 – Palácio das Loggias

O Palazzo delle Logge (Palácio das Loggias) fecha o lado nordeste da Piazza Grande. Construído entre 1573 e 1581, ele tem seu nome por causa das largas loggias que se abrem à praça (loggia é um edifício ou parte de um edifício aberto para sua parte externa em um ou mais lados, com cobertura sustentada por pilastras ou colunas). Em frente ao palácio está uma reprodução do Petrone, um pilar em que delinquentes eram expostos ao público.

O espírito do lendário bandoleiro Gnicche costuma vagar pelo Palácio das Loggias e principalmente perto do Petrone, realizando o papel de curandeiro espiritual às almas penadas

de pessoas acusadas injustamente que ainda ficaram no local após a morte.

6 – Palazzo del Comune

De frente para a catedral a oeste, situa-se o Palazzo del Comune (conhecido anteriormente como o Palazzo dei Priori), agora a Prefeitura. Ele foi construído em 1333 como a residência oficial do governador das guildas municipais. A partir de 1384 ele tornou-se o gabinete do commissari florentino, que adornou a fachada com seu brasão.

O núcleo da Ordem de Santo Estevão tem como quartel-general na cidade o Palazzo del Comune, mantendo uma tênue linha que os separa de seus inimigos, que freqüentam a mesma região da cidade.

7 – Palazzo della Fraternità dei Laici

Ao lado do Palazzo del Tribunale está o Palazzo della Fraternità dei Laici, uma elegante construção erguida nos séculos XIV e XV pela leiga Fraternidade de Santa Maria della Misericórdia, uma entidade de caridade estabelecida pelos dominicanos em 1262. A fachada possui uma surpreendente combinação de estilo gótico com renascentista, além de possuir um belo carrilhão de sinos.

8 – Palazzo Pretorio

O Palazzo Pretorio (antigamente Palazzo Albergotti) fica ao norte da Igreja de Santa Maria em Arezzo. Originalmente construído em 1322, o palácio foi muito alterado no século XVII. A fachada, com duas ordens de janelas, carrega os numerosos brasões pertencentes aos podestà e commissari (governadores florentinos) do século XV em diante. De 1404 a 1926, o palácio também serviu de prisão, e atualmente é a biblioteca municipal.

O Cheza Vuamuh habita o Palazzo Pretorio, negociando conhecimento com as pessoas que penetram na biblioteca municipal em busca de informações importantes. Este Cheza possui contatos espalhados por toda a cidade, mas ninguém nunca conseguiu obter dele uma única informação sobre a Sociedade de Orcus.

9 – Passeggio del Prato

Ao leste da Catedral de Arezzo fica o lindo parque conhecido como o Passeggio del Prato, com um monumento a Petrarca (1928). Ele se estende na direção sudeste para a Fortezza

(reconstruída no século XVI a partir de fundações do século XIII), de onde há amplas vistas.

10 – Piazza Grande

Atrás da Igreja de Santa Maria della Pieve fica a famosa Piazza Grande, cena do Giastro del Saracino, a tradicional e folclórica justa medieval. A oeste da praça fica o belo Palazzo della Fraternità dei Laici (1375-1460) e ao norte o Palazzo delle Logge, construído em 1573 e nomeado devido às loggias que posicionam-se de frente para a praça.

O Vampiro Átropo costuma passear pela Piazza Grande para verificar os eventos folclóricos e as aglomerações de jovens, que poderão consumir as drogas que ele produz com o auxílio da Mala del Brenta.

11 – Anfiteatro Romano

O Anfiteatro Romano de Arezzo, construído no século II d.C., demonstra a importância da cidade na época romana. Nos séculos seguintes, ele sofreu dilapidação, usado como fonte de rocha para alvenaria na construção dos muros da cidade, da Igreja de São Bernardo, do seminário e outras construções. O anfiteatro (121 m por 68 m), podia acomodar entre 8 e 10 mil espectadores.

Com acesso restrito por causa do perigo de desmoronamento, apenas os Magos Demonologistas o visitam em noites especiais para rituais e reuniões importantes à Sociedade de Orcus, embora sejam muito raras as criaturas que saibam que eles não são um Grotto do Hellfire Club. O turismo deste local é controlado pelo próprio Pompeo Volsinii.

12 – Igreja de San Doménico

Ao norte da Catedral de Arezzo fica a Piazza San Doménico, onde se situa a Igreja de San Doménico, uma das igrejas mais impressionantes das ordens mendicantes do século XIII, fundada em 1275 pela família Tarlati. O carrilhão desta igreja possui os 14 sinos originais até a atualidade. A igreja possui afrescos dos séculos XIV e XV, além de um tabernáculo gótico conhecido como o Altare Dragondelli e uma gigantesca cruz no altar central.

Esta igreja é de extrema importância para a vida sobrenatural de Arezzo, por abrigar os Biellesi seguidores de Santa Margareth de Cortona: a Dominação Layel e a Capture Umbriah, respectivamente Giacobbo Forte (o Matador de Quinhentos) e Pippina (a Serpente), que estão na cidade para investigar e caçar os Magos

Infernalistas e Demonologistas, além de enfrentar pessoalmente os Demônios que pertencem principalmente à Sociedade de Orcus. O Altare Dragondelli é na verdade um portal para o distrito de Luna, na Cidade de Prata.

13 – Igreja de San Francesco

No centro de Arezzo fica a Igreja de San Francesco, dedicada a São Francisco de Assis. Sua construção iniciou-se em 1290, mas ela foi alvo de reconstruções, restaurações e ampliações até o século XX. As capelas ao lado esquerdo foram adicionadas no século XV. A igreja é muito admirada principalmente por seus afrescos. Piero della Francesca foi o mestre renascentista de Arezzo, e pintou a “Lenda de Ouro”, em diversos afrescos espalhados pela Igreja de San Francesco, contando a origem da madeira da cruz de Cristo, sua passagem por Adão, pela Rainha de Sabá e Salomão, a crucificação de Cristo, pelo imperador romano Constantino, pelo rei persa Cósroes e pelo imperador bizantino Heráclio.

A Igreja de San Francesco é o local onde se reúnem os 20 Corpos da cidade, todas as manhãs e tardes para vislumbrar a melodia celestial do alvorecer e do crepúsculo. O líder Corpore Pallel influencia fortemente as atividades dos sacerdotes que vivem nesta igreja.

Anjos

A cidade de Arezzo menos de 50 Anjos atuando, embora hajam membros de grande renome e poder, como San Galgano, o Principado de Toscana, ou Layel, uma Dominação de um milênio de existência. Layel é um dos lendários Biellesi da Toscana, junto à Captare Umbriah. Esta Captare costuma ser vista também com um jovem Captare de 200 anos chamado Ophial, que tornou-se pupilo da Captare há apenas 50 anos.

Há uma população de 20 Corpos, liderados pelo pentacentenário Pallel, e de 6 Anjos que agem como mensageiros da Cidade de Prata na cidade. Completando a população angelical da cidade, há ainda os recém-chegados Jidel (um Querubim) e Xikhal (um Recípere com ótimos contatos com Metrópolis, através de seu aliado Vuamuh, um Cheza treinado por Chattermouth).

Demônios

O ambiente decadente que cerca Arezzo é facilmente sentido pelos Demônios, que se sentem muito à vontade na cidade, divertindo-se com as tentativas frustradas dos agentes da Cidade de Prata e também da impossibilidade dos

Templários em declararem uma guerra aberta na cidade.

A gigantesca Horda chamada Gastrafeta é usada como guarda pessoal do macabro Pompeo Volsinii, líder secreto da Sociedade de Orcus em Arezzo. Há 15 Demônios compondo esta Horda de 300 anos, todos seguidores fanáticos de Pompeo.

Foragidos de Dite, existem 3 Orkhos circulando em Arezzo, os três membros da Sociedade de Orcus. Eles conseguiram entrar em contato com Demonologistas de Arezzo, que os invocaram antes que a Milícia de Bhaalzebub os capturasse no Inferno. Estes Orkhos têm como passatempo fazer com que os Anjos, os Templários e a Milícia de Bhaalzebub encontrem-se aleatoriamente, apenas pelo prazer de vê-los batalhando entre si.

Ainda existem 6 Espectros assombrando a cidade, sendo 5 deles de pouca importância. Já o último, de 800 anos, chama-se Dunazin e possui um culto que o venera na parte sul da cidade. Este culto possui apenas 20 membros, na verdade 3 famílias camponesas que foram corrompidas por seu tentador poder. Dunazin é caçado constantemente pela Ordem de Santo Estevão, que deseja proteger seu Grão-Mestre da dominação deste Espectro, mas Dunazin nunca foi encontrado.

Vampiros

O Vampiro mais antigo que habita Arezzo é a poderosa Lasa Vecuvia, que comanda as Lasas locais desde a época etrusca. Todos os rituais da cidade são coordenados por ela, que possui como assistentes vampíricas duas jovens Lasas de 120 anos.

O quarto e último Vampiro de Arezzo é o Lamiai Átropo, um bon vivant de 80 anos que controla as atividades da Mala del Brenta na cidade e gasta sua fortuna provinda do contrabando de drogas patrocinando diversos eventos culturais de Arezzo.

Templários

Em Arezzo, o Palazzo del Comune abriga o núcleo templário, composto por 50 soldados da Sagrada Ordem Militar de Santo Estevão. Esta Ordem segue fielmente os desígnios religiosos da Igreja Católica Romana, de modo que os Cavaleiros combatam sempre os Demônios e apoiem os Anjos da cidade e da região. Por sua vez, estes Anjos oferecem proteção e apoio espiritual e místico a estes Templários.

Os maiores conflitos ocorrem entre os Templários e a Milícia de Bhaalzebub, que surge

em busca de membros da Sociedade de Orcus. Os Espectros e Orkhos que habitam a cidade são grandes inimigos da Ordem de Santo Estevão, mas eles se sentem na obrigação de manterem a ordem pública e não declararem guerras sangrentas sem um ótimo motivo. Dunazin faz o possível para não se envolver, embora seja quase sempre o alvo primário dos Cavaleiros de Santo Estevão.

Outros Seres Sobrenaturais

A cidade de Arezzo, além de Vampiros, Demônios e Anjos, ainda possui uma boa quantidade de agentes de Olympus atuando em nome de Vertumnus e outros deuses pagãos greco-romanos e etruscos, apoiando o Clã Nemorensino e até mesmo as Lasas.

Raramente encontrados, há um Cabirus e um Ciclope vagando pelos terrenos selvagens da área rural de Arezzo. O Cabirus prefere atuar em alguns rituais especiais das Lasas, mas também auxilia o Clã Nemorensino.

Respectivamente guardiões e mensageiros, os Manes são em número de 12 em Arezzo, e os Aminth são apenas 4. Por fim, há ainda 5 Eidola agindo como espíões de Olympus em Arezzo, vigiando os movimentos dos Templários, dos Magos e dos Anjos. Entre estes 5 Eidola, há um Eidolon muito antigo (800 anos) e um outro que atuava como “musa” para a família Médici no século XV. Um dos 12 Manes atuava junto a este último Eidolon, protegendo o próprio patriarca dos Médici.

Além das Castas olympicas, ainda há o Cheza Vuamuh, que habita a biblioteca municipal.



O SANGUE MAIS PURO

AVENTURA

Cena 1: Briga de Rua

Todos os personagens dos jogadores encontram-se à noite na Piazza Grande de Arezzo, fazendo compras, cumprindo ordens ou cuidando de suas vidas. De repente, eles ouvem uma terrível confusão. Uma mulher grita. Homens berram. Pessoas correm. Armas são sacadas.

Os personagens que se dirigirem até o local da confusão verão um homem de cabelos negros até a altura dos ombros com mechas esverdeadas apontando seu facão do exército para um homem muito grande cheio de cicatrizes nos braços, como se fosse queimado diversas vezes. O homem com cicatrizes ergue o braço para sacar uma grande clava que traz às costas, sob o sobretudo. Enquanto isso, dois homens se posicionam de ambos os lados do homem de mechas esverdeadas, preparando-se para atacá-lo com tiros de revólver. Um deles segura um grande manto branco nas mãos.

Começa a se formar uma pequena multidão em volta dos combatentes, mas muitas outras pessoas preferem fugir da confusão. Alguém que os personagens não conseguem ver chama aos berros pela polícia. Se os PJs perguntarem a um espectador o que está acontecendo, ele dirá: “Aquele cabeludo estava andando pela Piazza com aquele manto grande, mas um daqueles sujeitos arrancou o manto dele e aí começou a porrada. Acho que o cara queimado está do lado dos sujeitos.”

É óbvio que ninguém mais vai se envolver. O homem de mechas esverdeadas, na verdade um jovem Makhai, parece bastante decidido, apesar de estar em desvantagem. Alguns personagens talvez decidam ajudar o Makhai cercado, outros podem querer ajudar os moradores que encontram-se indefesos no possível tiroteio. Alguns vão apenas assistir à luta. Deixe os PJs decidirem o que fazer.

Se os PJs não se envolverem na briga, faça com que o(s) vitorioso(s) os procure(m) (escolhendo aleatoriamente algumas pessoas dentre os espectadores) e implore(m) por ajuda.

Os combatentes são Ignácio, um Servo de Orcus de dois metros de altura, cabelos castanhos. Ele veste um casaco esportivo que cobre com a gola parte da tatuagem em seu pescoço – uma tatuagem que o denuncia como membro da Mala del Brenta, a máfia toscana. Apesar de competente

e de certa forma “nobre”, este guerreiro também é arrogante e presunçoso. Como já dito, ele pertence à Mala del Brenta, a máfia desta região. A organização é extremamente fiel ao Capo Crimine de Arezzo e deseja apenas promover a causa de seu líder.

Lutando ao lado de Ignácio estão Theodoro e Diego, dois capangas. Theodoro tem 1,80 metros de altura, cabelos curtos e negros, olhos castanhos e miúdos. Diego é baixo e corpulento, tem cabelos castanhos e finos e sobrancelhas grossas. Eles também pertencem à Mala del Brenta, mas só porque isso lhes dá uma certa sensação de importância e, às vezes, até mesmo lhes permite tratar com certa violência indivíduos que eles consideram um inimigo da causa. Esses dois sujeitos sádicos gostam de machucar outras pessoas. As tendências violentas dos dois deixam Ignácio resabiado, mas ele não recusará a ajuda deles numa briga por causa disso. Ambos empunham revólveres simples com tambor para 8 balas e canivetes nos bolsos.

Hexen é um Makhai de ombros largos, quase tão alto quanto Ignácio. Ele veste roupas claras de estilo militar (como se fosse a vestimenta militar para camuflagem na neve) e empunha um facão do exército. Hexen é franco e sincero, mas um tanto quanto inocente e simplório. Ele entrou na cidade para ver conhecer a Captare Umbriah de que tanto ouvira falar, apesar de sua missão envolver uma localidade fora de Arezzo.

Por ser um Servo de Orcus, Ignácio utilizará sempre que possível seus Poderes Demoníacos, a começar com Glifos e Bafo, a não ser que tenha a oportunidade de investir contra um oponente; neste caso, ele usará seus Ataques Extras com a Língua de Chicote. Ele provavelmente atacará com a intenção de provocar dano contundente, pelo menos a princípio, mas atacará normalmente se seus oponentes empregarem força letal (o que quase certamente ocorrerá). Ele lutará até morrer ou cair inconsciente.

Theodoro e Diego, se possível, vão cooperar entre si, sempre à procura de um meio de liquidar o combate rapidamente. Eles lutam sujo e não hesitarão em se juntar contra um inimigo isolado nem em empregar táticas para distrair ou desarmar o oponente e fazer dele uma vítima fácil. Se Ignácio tombar, os dois vão fugir.

Hexen contará com seu alto IP e suas Defesas Especiais para sobreviver a seus inimigos. Apesar de não guardar rancor em relação a seus agressores, ele não vai aliviar os golpes de seu facão. Ele não entende por que foi atacado e imagina estar lutando com bandidos por sua vida. Hexen continuará lutando até ser morto ou ficar incapacitado.

Nenhum dos quatro tentará matar um oponente caído. Nem mesmo Theodoro e Diego se consideram assassinos frios e Ignácio disse-lhes para tentar capturar o forasteiro. Na verdade, é mais interessante para a aventura que nenhum deles morra neste combate, principalmente o Servo de Orcus e o Makhai.

Dê aos PJs um tempo para aproveitar o confronto e criar alguns laços que vão durar a aventura inteira. Deixe-os apresentar seus personagens uns aos outros caso não se conheçam e também ao(s) PdM(s) que sair(em) vitoriosos(s).

Se os PJs tiverem ajudado Hexen, ele mostrará sua gratidão dando a cada um deles uma de suas pequenas pedras preciosas. Em seguida, ele pedirá ajuda mais uma vez – sobretudo para sair da cidade e evitar outros possíveis ataques ou confrontos com autoridades.

Em seguida, Hexen vai contar sua história e falar sobre sua missão. Ele pedirá aos generosos PJs que o ajudem a cumprir sua tarefa antes que outras pessoas tentem agredi-lo. A história de Hexen é a seguinte:

“Alguns séculos atrás, quando as Fadas e os Daimons ainda freqüentavam livremente a Terra, essas criaturas deram forma a cinco medalhões mágicos. Chamados de Medalhões de Cels, cada um desses artefatos apresentava um cristal de cor diferente e emitia uma fraca luz quando havia perigo a Cels. Foram guardados em diversos locais de importância e poder, presenteados aos Daimons e Fadas considerados dignos e honrados. Para estimular a união entre as Fadas e os Daimons antes da chegada da Era da Razão terrestre, os criadores dos medalhões os projetaram para que se tornassem mais poderosos quanto maior fosse o número deles reunidos num mesmo lugar.

Os anos se passaram. Alguns medalhões se perderam. Outros foram recolhidos por Magos gananciosos. Mas então as Fadas e os Daimons partiram e os medalhões foram praticamente esquecidos.

Agora, no entanto, uma grande ameaça está de volta. Com a intenção de proteger sua área de influência, além de restaurar os antigos legados de sua raça, os Daimons enviaram seus servos

(Makhai em sua maioria) para recuperar os Medalhões de Cels.

Hexen, um destes servos, entra na cidade de Arezzo, à procura de um dos medalhões e também porque desejava ver a lendária Captare Umbriah. Hexen não pretendia chamar atenção.

Porém, a organização mafiosa Mala del Brenta, viu Hexen entrando na cidade usando um disfarce (bem ruim, por sinal). Esses mafiosos são liderados pelo Capo Crimine de Arezzo, que encara qualquer um que não seja fiel à Mala como uma ameaça a seu modo de vida. A Mala del Brenta é conhecida por fazer justiça com as próprias mãos, o que às vezes implica espancar e matar aqueles que são considerados infiéis. Recentemente, a Mala também tentou destruir pontos turísticos de Arezzo e cometeu outros atos de vandalismo contra as casas e lojas de pessoas que eles rotularam como inimigos da mala.”

Por outro lado, se os PJs tiverem ajudado Ignácio, ele os agradecerá e elogiará a lealdade que eles demonstraram à Mala del Brenta. Revistando Hexen (se os PJs não o fizerem, Ignácio o fará), eles encontrarão as ordens do Makhai, escritas no alfabeto celestial. Ignácio pedirá que os PJs o acompanhem para que possam traduzir o bilhete (mesmo que um dos PJs saiba ler Celestial, ele vai preferir ir logo embora e só vai deixá-los ler as ordens mais tarde). Ele tem pressa porque não quer nenhuma confusão com as autoridades – ele sabe que a polícia não verá com bons olhos o fato de ele ter atacado o Makhai sem provocação. Se Hexen ainda estiver vivo ao final do combate, Ignácio vai querer levá-lo consigo. (Carregar o corpo inconsciente do Makhai pode ser o motivo para que os três integrantes da Mala del Brenta peçam ajuda aos PJs.)

Ignácio explicará que ele e seus companheiros ouviram dizer através dos contatos de rua que alguém tinha visto uma pessoa estranha entrar na cidade, por isso tentaram lidar com o intruso e provável espião o mais rápido possível. Eles também querem descobrir por que o Makhai está em Arezzo.

O Servo de Orcus os levará a um prédio de dois andares, de aspecto indefinível, mas bem conservado, numa área residencial da cidade. Ele dirá que tem amigos ali e que os PJs, naturalmente, são bem-vindos.

Trata-se de uma das propriedades da Mala del Brenta. Os PJs serão apresentados a Giorgio Lasci, o Consigliere de Arezzo, um homem esquelético, por volta dos sessenta anos, que ainda consegue ficar de pé e ereto com a ajuda de uma bengala de madeira. Ele tem cabelos curtos e grisalhos, olhos azuis e penetrantes, e veste roupas muito vistosas.

Ignácio fará um rápido relato da briga de rua. Em seguida, Giorgio tentará cativar os recém-chegados com um discurso doutrinário: o elo que todos eles compartilham – o modo de vida, os prazeres, a segurança e a liberdade de que todos eles desfrutam – é constantemente ameaçado por inimigos como aquele que eles enfrentaram hoje. Nesse momento Giorgio lerá as ordens de Hexen (ele entende Celestial). Se os personagens dos jogadores não tiverem traduzido o bilhete por conta própria, ele vai ler o que ali está escrito para eles e para Ignácio.

As ordens são francas e diretas. Hexen precisa ir a Castelsecco, escavar a entrada para a Câmara da Mancha Púrpura e recuperar o Medalhão de Cels. As ordens também fornecem todas as instruções necessárias para encontrar o lugar.

Giorgio implora a ajuda dos PJs. Ele não faz idéia do que seja o Medalhão de Cels, mas a coisa parece ser uma arma mágica perigosa. Ele gostaria que o grupo acompanhasse Ignácio e obtivesse o medalhão antes que outro emissário da Arcádia ou de Olympus o faça. Ele sugere (equivocadamente) que essas criaturas nunca achem sozinhas.

A Mala planeja manter Hexen prisioneiro, e talvez interrogá-lo, mas não tem a intenção de matá-lo.

Cena 2: Castelsecco

Tão logo o grupo resolva deixar a cidade, Hexen (ou as instruções fornecidas por suas ordens) levará os PJs até um campo aberto cerca de oito quilômetros a sudeste de Arezzo. Esse local, de acordo com as antigas tradições pagãs citadas por Hexen, é conhecido como Castelsecco. Disseram a Hexen que a entrada do lugar que ele procura, conhecido como Câmara da Mancha Púrpura, provavelmente foi soterrada séculos atrás. Para encontrá-la, ele terá de ir até a extremidade sul de uma ravina que corre de noroeste a sudeste, localizada na extremidade norte de Castelsecco. Ali ele terá de cavar num certo ponto a 730 passos a oeste de onde as colinas de Castelsecco cobrem a vista dos vinhedos. A Câmara da Mancha Púrpura era um templo pagão associado a um antigo Node. Para escavar a entrada, será preciso muito esforço: um total de duzentas horas de trabalho por pessoa. Portanto, se quatro PJs ajudarem um PdM (seja Hexen ou Ignácio), a escavação levará quatro dias com jornadas de dez horas. Felizmente, no primeiro dia, os escavadores encontrarão imagens etruscas esculpidas nas pedras, prova suficiente de que estão cavando no lugar certo. Além de todo o esforço da escavação, os PJs e seu aliado terão pesadelos constantes envolvendo uma figura fantasmagórica que

clamará para si suas almas e a terra onde dormem. Esta criatura é na verdade Dunazin, o Espectro que assombra a região toda e possui alguns cultistas nesta área rural.

Pode ser que o Mestre queira interromper essa trabalhadeira toda com um combate. Castelsecco fica bem fora de mão em relação às estradas urbanas mais próximas, mas há famílias rurais, principalmente os cultistas do Espectro Dunazin, que poderão surgir e tentar seqüestrar os PJs para serem sacrificados em seus rituais infernalistas. Este encontro pode acontecer a qualquer momento, mas não deve ocorrer no último dia de escavação – PJs devem ter a oportunidade de descansar antes de penetrar na Câmara da Mancha Púrpura. Os cultistas de Dunazin apresentam-se como pessoas muito gentis e simples, e tentarão agradar os PJs oferecendo-lhes comida e bebida para ajudar na escavação, além de oferecerem hospedagem em casa em vez de dormirem ao ar livre. Chegando nos sítios dos cultistas, os PJs se depararão com sua natureza corrompida canibal.

Cena 3: Na Câmara da Mancha Púrpura

Depois de duzentas horas de trabalho por pessoa, uma vez aberto um buraco de três metros de profundidade, os PJs encontrarão uma caverna natural, úmida, com seis metros de largura e mais ou menos isso de profundidade.

Tão logo entrem na caverna, ele serão atacados por um Ciclope maligno. Despertado pela escavação, o Ciclope desvencilhou-se da prisão imposta a ele séculos atrás pelo Clã Nemorensino e ficou ali esperando suas presas aparecerem. Com grande fúria, ele irromperá pelo buraco que os PJs cavaram e os apanhará de surpresa, a menos que os PJs tenham sucesso em testes apropriados de PER. O monstro tem aproximadamente 4 metros de altura, uma pele ferida pelas paredes afiadas da caverna e um aspecto de que seu corpo se deteriorou por séculos. O olho único fita os personagens sem qualquer sinal de remorso ou misericórdia. O monstro atacará porque tem fome, mas lutará até a morte.

Ao fim do corredor onde se encontrava o Ciclope há um salão de dezoito metros de comprimento por nove de largura. O piso é feito de grande placas de pedras semelhantes a mármore e está coberto de pó; as paredes são painéis de pedra encaixados e recobertos de textos em língua etrusca e celestial, que descrevem antigos mitos e a história das Fadas. Na extremidade oposta, uma imensa pedra basáltica, áspera e irregular brota do

chão e chega a 1,20 metro de altura e 90 centímetros de largura. Sobre a rocha repousa uma jóia de cristal com metal ornado, unido a uma corrente dourada. Trata-se do Medalhão de Cels. Esta grande rocha na verdade é mágica e ativou o Node assim que a escavação terminou (Node classe 2, Elemento Água). O nome “Mancha Púrpura” se dá devido à coloração da extremidade da rocha onde repousa o Medalhão de Cels. Caso os PJs estejam acompanhados de Hexen, ele poderá se curar com o poder especial do Node (que afeta apenas Fadas e seres de Olympus). Tão logo os PJs obtenham o Medalhão de Cels, o artefato começará a brilhar imediatamente. Uma rodada depois, eles serão atacados no interior da Câmara da Mancha Púrpura.

Se os PJs estiverem acompanhando Hexen, o agressor será Ignácio, supondo-se que ele tenha sobrevivido. Ele levou algum tempo para se recuperar depois da primeira briga e agora está atrás do Makhai e seus aliados. Desta vez, o Servo de Orcus atacará com a intenção de matar, pois receia que aquilo que Hexen e os demais encontraram, seja lá o que for, constitua uma ameaça real à sua pessoa e à Mala del Brenta. Se Ignácio tiver morrido ou, por algum motivo lógico, não puder reaparecer agora, seu amigo e aliado da Mala, um outro Servo de Orcus chamado Laslo, virá em seu lugar, em busca de vingança. O Servo de Orcus, independente de quem seja, estará acompanhado de dois capangas que fazem parte da Mala.

Se os PJs tiverem se aliado a Ignácio, Hexen aparecerá para tentar tirar deles o medalhão. O Makhai fará qualquer coisa para completar a missão, e – já recuperado da briga (e depois de ter fugido da Mala, caso tenha sido aprisionado) – finalmente alcançará o grupo e atacará. O Makhai trará consigo dois membros do Clã Nemorensino, mas estes são fracos guerreiros de 1º Nível.

De um jeito ou de outro, o agressor se concentrará primeiro no medalhão, atacando vigorosamente aquele que detiver o artefato. Presumindo que ajudem Hexen ou Ignácio, os PJs poderão decidir o que fazer a seguir. Se depender de Hexen, ele devolverá o medalhão a seus mestres olympicos. Ele nada mais terá a oferecer aos PJs, mas vai garantir que, caso eles queiram evoluir, o Clã Nemorensino na Fonte delle Fate reconhecerão as pedras preciosas que ele lhes deu como sinal de que os PJs são de confiança. Se ficar com o medalhão, Ignácio o entregará à sua organização para que possam estudá-lo. Ele se oferecerá para ajudar os PJs a se tornarem membros de verdade da Mala. Se aceitarem, os PJs acabarão se metendo numa disputa política e mística na região de Toscana. É provável que recebam ordens para agir contra as Fadas,

Daimons e outros traidores. Com o tempo, entretanto, eles provavelmente acabarão se tornando criminosos procurados.

Cena 4: A Ordem Mármore do Ocidente

Caso voltem a Arezzo, os PJs serão procurados por membros da Ordem Mármore do Ocidente, que os convidará a um jantar no restaurante La Taverna del Pittore, um dos mais famosos da cidade. Chegando lá, um jovem muito elegante se apresentará como Franco, um Mestre das Runas. Ele os avisa que a Câmara da Mancha Púrpura já foi conquistada pela Ordem Mármore, e que ele precisa de seus serviços. A Ordem conhece a origem e a função do Medalhão de Cels, e por isso precisa descobrir que ameaça é esta que as Fadas e os Daimons conhecem, já que a única pista que possuem é uma batalha astral que estilhaçou as mentes dos administradores do Museu de Arte, na verdade um Mestre das Runas e uma Nortiantr. Tal batalha gerou-lhes grandes problemas por alguns meses, que influenciou até mesmo seus filhos, com pesadelos que envolviam uma bela residência na área rica de Arezzo. Com isso, a família Messina rompeu-se.

O Mestre das Runas conta que a família Messina, com dois dos três Magos que compõem a Ordem Mármore em Arezzo, sentiu uma presença maligna invocada em Arezzo. Três meses após seus rituais astrais de busca, o Mestre das Runas sofreu um grave acidente e logo em seguida ficou violentamente insano. Ele foi internado. Durante o último mês na casa, a esposa também ficou louca. Ambos murmuravam sobre uma figura espectral de olhos flamejantes. Eles relataram os eventos inexplicáveis que aconteceram em suas vidas após o encontro com a criatura.

Nenhum dos dois passava em frente a uma certa casa de sua rua, conhecida como Magiona Compacta. Um vizinho contara que a tal casa tinha fama de ser assombrada. Franco quer que os PJs eliminem os rumores sobre a rua assombrada, ou que de alguma forma exorcizem os fantasmas ali presentes, caso haja algum. A partir de agora, os PJs podem percorrer a cidade como bem quiserem para investigar, em troca de um bom contato na Ordem Mármore do Ocidente e uma farta recompensa em dinheiro.

Cena 5A: A Família Messina

Marido e mulher foram internados no Asilo Santa Maria della Pieve, a alguns quilômetros de Arezzo. O Mestre das Runas ainda está bastante alterado, e uma entrevista com o homem arqueado e

balbuciante não rende frutos. A Nortiantr, sua esposa, está consciente e comunicativa, porém o Mestre deve terminar a entrevista brevemente, uma vez que as perguntas deles a afligem profundamente.

A senhora Messina não tem muito a dizer. Uma presença maligna reside na casa vizinha, presença a qual ela evita lembrar. Durante a noite ela algumas vezes acordava e encontrava a assombração levitando pela rua. Quando estava irritada, a coisa afetava mais facilmente sua cabeça, dando-lhe dores de cabeça e tonturas. Principalmente, esta criatura odiava seu marido, e concentrava seus esforços sobre ele.

Os dois jovens irmãos Messina estão sendo cuidados na casa de parentes em Chiusi. Os PJs podem visitá-los, mas eles não sabem de nada, exceto que eles sentem falta de seus pais e que em sua antiga casa eles sonhavam com um estranho homem de olhos flamejantes.

Cena 5B: A Biblioteca Municipal

O Palazzo Pretorio atualmente é a biblioteca municipal. Por dentro, um ambiente gótico mesclado a outras características de épocas diferentes presentes nos objetos, quadros e pilastras, fazem o lugar gerar uma sensação de estar deslocado no tempo, além de haver diversos símbolos estranhos espalhados em locais diversos. Esta sábia instituição possui vários itens interessantes guardados, mas os PJs precisam de jogadas separadas bem-sucedidas de *Investigação* para encontrarem cada item aqui descrito:

- Em Março do ano anterior, um próspero comerciante reforma a Magione Compacta, mas imediatamente cai doente e a vende para um homem chamado Venaro Nila, recém-chegado da Turquia.
- Em Outubro do ano anterior, Venaro Nila é processado por seus vizinhos, que lhe intimam a sair da área “em consequência de seus hábitos espúrios e porte pouco auspicioso”.
- Claro que Venaro ganha o processo. Seu obituário de Janeiro do atual ano afirma que ele ainda habitava a casa. Ele também afirma que um segundo processo foi instaurado para evitar que os objetos de Venaro fossem enterrados em seu porão, como determinava seu testamento, feito enquanto ele ainda é jovem.
- Nenhuma sentença sobre o segundo processo é arquivada.

Cada item está em um jornal diferente e demora 4 horas para ser encontrado. Caso um dos PJs

possua contatos com os Anjos corrompidos de Metrópolis ou um dos PJs decifre os símbolos estranhos espalhados (Teste Muito Difícil de INT, além de saber o Alfabeto Celestial), o Cheza Vuamuh se apresentará e os auxiliará a encontrar as informações, negociando este conhecimento com os PJs que penetraram na biblioteca municipal em busca de informações importantes. Com Vuamuh, cada informação demorará metade do tempo para ser encontrada.

Cena 6: Registro Público e Estação Central da Polícia

O Palazzo del Comune é o lugar onde se localiza tanto o Registro Público como também a Estação Central da Polícia, esta última no quarto andar. Com uma jogada bem-sucedida de *Investigação*, os registros da corte civil mostram que o executor do testamento de Venaro Nila era o “bruxo” Miguel Tomás, líder de uma seita chamada Templo da Contemplação. O registro de igrejas (também disponível no Registro Público) indica o fechamento do Templo da Contemplação em Julho do ano anterior.

Se os PJs pensarem em checar sobre o Templo da Contemplação nos registros criminais, eles encontram referências a acontecimentos sobre o ano anterior, mas os registros reais não estão ali. Se os PJs forem amigáveis com os funcionários do Registro Público, eles indicarão que crimes graves seriam arquivados na Estação Central da Polícia, localizada três andares acima.

Deve ser feita uma jogada de *Direito* ou *Lábia*, ou então usar sua Influência na Política ou Forças Policiais para ter acesso aos registros da Estação Central da Polícia. Os registros falam de uma blitz secreta no Templo da Contemplação. A invasão policial foi ocasionada por declarações juramentadas que falavam de membros do culto sendo responsáveis pelos desaparecimentos das crianças da área. Durante a invasão, três policiais e dezessete cultistas foram mortos por arma de fogo ou incêndio. Registros de autópsias são estranhamente pouco detalhados e reticentes, como se o legista não tivesse feito verdadeiros exames.

Apesar de 54 membros do culto terem sido presos, apenas oito não foram liberados. Os registros indicam intervenção ilegal na operação por um importante oficial local, dando assim uma explicação que para os parques registros da batalha – a maior operação criminal da história de Arezzo – nunca tenham aparecido na imprensa. O líder do culto Miguel Tomás foi preso e sentenciado a 40 anos de prisão por cinco acusações de assassinato em segundo grau. Ele

escapou da prisão em Novembro do ano anterior e fugiu da Toscana.

Após algumas horas verificando todos os documentos do Palazzo del Comune, os PJs notarão algumas pessoas vistoriando suas investigações, olhando atravessado ou mesmo os abordando e buscando mais informações. Caso um dos PJs tenha contatos entre os Templários, notará que todos estes “desconfiados” fazem parte da Sagrada Ordem Militar de Santo Estevão, o braço toscano dos Templários. Neste caso, os Cavaleiros de Santo Estevão serão mais amigáveis e inclusive revelarão que a invasão ao Templo da Contemplação foi esquematizado e liderado pelos Templários, pois este culto era na verdade uma fachada para o Hellfire Club de Arezzo, que aliás nunca foi comprovado plenamente. Estes Templários toscanos poderão inclusive indicar o endereço do Templo da Contemplação, localizado em Villa La Godiola, a nordeste de Arezzo.

Cena 7: O Templo da Contemplação

O que ainda resta do Templo da Contemplação está no final de uma rua tortuosa e mal cuidada. Suas ruínas recentes estão tão desgastadas e cheias de grama e arbustos que os escombros de granito cinza parecem-se mais com pedra natural do que antigos muros e fundação de um edifício. Os PJs passam por um muro perigosamente inclinado que mostra símbolos pintados de vermelho, aparentemente frescos – um anel com asas de morcego nas extremidades direita e esquerda. No centro deste símbolo está pintada uma boca de grandes dentes pontudos – um PJ que possua *Religião Etrusca*, *Mitologia Greco-Romana* ou *Sociedades Secretas*, poderá testar a perícia para identificar o símbolo como sendo da Sociedade de Orcus; claro que caso haja um Servo de Orcus ou membro da Sociedade de Orcus, ele conhecerá automaticamente o símbolo. Quando os PJs se aproximam dos símbolos, eles começam a sentir pontadas em suas têmporas, parecido com uma dor de cabeça, mas não exatamente igual. Enquanto eles permanecem perto do templo, eles continuam a ter esta sensação, e por fim não vêm a hora de saírem dali. Quando eles saem, a irritação pára. Caso haja algum Demônio, Servo de Orcus ou alguém de Alma Vendida entre os PJs, ele não sentirá tal dor de maneira alguma. Anjos sofrem este efeito dobrado, tendo de se afastar o mais rápido possível do templo, ou agirem sem raciocínio ou equilíbrio nenhum.

Esgueirando-se pelo templo, eles encontram basicamente blocos de granito, madeira

apodrecida meio queimada e detritos antigos. Em um determinado momento, eles percebem que o solo sobre o qual andam está cobrindo pranchas de madeira enfraquecidas: peça um Teste Difícil de AGI. Os que não conseguirem não têm tempo de se agarrar a alguma coisa quando sentem o chão ceder. Eles caem uns três metros porão adentro. Cada PJ em queda perde 1d6 PVs.

Esta parte do porão estava isolada do resto, só alcançada por uma escadaria agora enterrada sob toneladas de granito. Dentro deste aposento estão dois cadáveres vestidos com fragmentos de robes de seda, provavelmente cultistas que se esconderam da polícia e então faleceram no incêndio.

Também no aposento estão gabinetes de registros do templo mofados. Em um determinado momento (teste de *Investigação* para achar isto), o diário das atividades do culto afirma que Venaro Nila renasceu no porão da Magione Compacta “de acordo com o seu desejo e o desejo daquele que aguarda nas trevas”.

Cena 8: Magione Compacta

Em seus fundos, o mato crescido e um arvoredado caído dominam a paisagem. O acesso para os fundos é possível pelos dois lados da casa. Ao estudar a casa, qualquer observador fica impressionado com a maneira pela qual a casa parece afundar-se na sombra dos edifícios circundantes, e por como as janelas de cortinas discretas escondem toda a percepção do que está na parte de dentro. O casarão é composto de um andar térreo (dois depósitos, uma chapelaria, uma sala de estar, uma sala de jantar e uma cozinha) e um andar superior (três quartos e um banheiro). Em uma estante na sala, o diário de Venaro Nila está escrito em um Italiano comum, apesar de eventuais frases estranhas. O livro leva três dias para ser lido por inteiro, e soma +5% à Perícia *Oculto*. Ele descreve as várias experiências ocultistas de Venaro, incluindo uma invocação e outros rituais sem descrição profunda, e claramente descreve a técnica para executar Invocar Orkhus Orcus (Criar Arkanun/Trevas 5). Nenhuma outra magia existe no diário. Este Ritual leva 2d6 semanas para ser aprendido após a leitura do diário, provavelmente tempo demais para ser útil nesta aventura. Nas páginas finais, as últimas coisas que Venaro escreveu parecem ter sido gravadas com um pirógrafo (queimadas diretamente no papel), dizendo o local desconhecido onde ele esteve (estes escritos finais são exatamente o conto introdutório deste Netbook).

No piso superior, um dos aposentos contém um estrado, algumas molas de colchão e um guarda-

roupa. Apesar de não utilizado, este aposento se parece com os outros quartos da casa. Ele foi antes o quarto do próprio Venaro. Ele ficou ali durante tempo suficiente para sua influência mística ainda permanecesse forte, e ele é capaz de fazer com que certas coisas aconteçam neste quarto. Quando quer que faça isso, um odor medonho se manifesta.

- Ele pode fazer com que sons altos de batidas emanem deste aposento. Estes ruídos podem ser escutados de qualquer ponto da casa.
- Ele pode formar uma poça de sangue (retirado dos ratos que ele mata) no chão, ou fazer com que ele pingue ou escorra pelas paredes e teto.
- Ele pode produzir um som de arranhões ou algo batendo nos vidros da janela ou na porta.
- Ele pode impulsionar a cama com razoável força, rápido o suficiente para desferir um sólido golpe contra qualquer coisa no aposento.

Apesar de Venaro ficar escondido no início, se os PJs parecerem determinados em descobrir os segredos da casa, aí Venaro tenta lhes convencer que este aposento é o centro dos distúrbios psíquicos na casa. Para este fim, ele faz uso das poças de sangue e das batidas.

Se algum PJ não estiver convencido, Venaro tenta atraí-lo para este aposento e matá-lo, inicialmente atraindo o PJ até a janela fazendo com que ela chacoalhe, para em seguida fazer com que a cama se movimente rapidamente, atingindo o PJ e lançando-o através da janela. O vidro quebrado e a queda causam 2d6 pontos de dano.

A cozinha possui uma porta com acesso ao porão. A porta do porão possui uma fechadura e três barras que só podem ser abertas pelo lado das escadas para o piso térreo. Aqui se encontra o depósito principal do porão. As escadas estão em mau estado, e Venaro desligou a eletricidade do porão na caixa de força que se encontra na cozinha. Cada PJ deve fazer um Teste Fácil de AGI, ou perder 1d6 Pontos de Vida após rolar pela frágil escadaria.

A parede do lado oposto da escadaria é feita de pranchas de madeira perfeitamente dispostas. Se elas foram quebradas ou removidas, um pequeno túnel é visível entre as duas paredes de madeira. Odores terríveis emanam dos ratos que ali se aninham. Se os PJs não derem espaço aos ratos em fuga, eles atacam qualquer um que tente explorar este espaço. Há seis grupos de ratos. Assuma 10

ratos por grupo, causando um dano de 1d3. Escolha o número de ratos participantes do ataque, multiplique o número por 5, e use este resultado como a chance percentual de sucesso no ataque. Um ataque bem-sucedido da parte dos PJs mata um rato e espanta o resto do grupo.

Atravessando o túnel, chega-se ao esconderijo de Venaro Nila. Ele está de pé imóvel observando uma grande sombra no canto do aposento, de onde parece haver um par de olhos enigmáticos enormes. O chão é de terra batida, e há uma mesa no canto sudoeste com alguns papéis enrolados sobre ela. Eles se esfarelam e viram pó se foram tocados. O que os PJs conseguem ver parece ser um horóscopo.

Assim que os PJs entram, os olhos na sombra se esvaem, fazendo Venaro olhar os PJs com grande raiva, literalmente aumentando a temperatura do aposento. Ele é um Mago Vermelho com acesso ao lendário poder do Fogo de Prometheus, muito provavelmente um oponente que os PJs não conseguirão vencer. Enquanto os PJs enfrentam Venaro, o Mago Vermelho balbucia coisas como “antigo trono” e “laralia”. Dê-lhes algumas rodadas de combate, sempre deixando claro a dificuldade de atacarem e defenderem-se de Venaro Nila, até eles próprios se convencerem que o melhor é fugirem enquanto estão vivos.

Cena 9: Plano de Emergência

Após a fuga da Magione Compacta, os PJs são novamente procurados por Franco, da Ordem Mármore do Ocidente. Este Mestre das Runas escuta atentamente tudo o que os PJs têm a dizer sobre a volta de Venari Nila e a Sociedade de Orcus, com grande espanto. Franco ainda conta que haverá uma reunião do Arkanun Arcanorum de Arezzo, envolvendo todas as Ordens (com exceção, claro dos Magos da família Messina), de modo que os PJs deverão comparecer para narrarem tudo o que Franco ouvira deles. Antes, contudo, os PJs são pagos por Franco e recebem uma estadia paga por ele em um dos hotéis de luxo da área central de Arezzo. O Mago da Ordem Mármore do Ocidente os avisa que a reunião será realizada na Casa de Petrarca, em dois dias, à meia-noite. Até lá, os PJs poderão fazer o que quiserem na cidade. Enquanto a reunião não ocorre, dê aos PJs a liberdade de explorarem a cidade como quiserem: visitando pontos turísticos, criando contatos com pessoas e seres

importantes, investigando informações que julgarem importantes, ou simplesmente se divertirem. Durante este tempo para descanso, o Mestre pode dar a chance de combate para alguns PJs.

Uma oportunidade é a revanche de quem foi vencido na Câmara da Mancha Púrpura: caso os membros da Mala del Brenta tenham sido vencidos, os PJs se verão em certas situações embaraçosas, como problemas de aceitação de seus documentos, comerciantes pedindo para que se retirem de seus estabelecimentos, e outras ocorrências, todas fruto do medo da sociedade de Arezzo com os mafiosos. No caso de ter sido o Makhai a criatura vencida, os PJs serão atormentados pelo Clã Nemorensino, que criará situações inexplicáveis com relação a animais e plantas: cães atacando-os sem razão, enxames de insetos atraídos pelos PJs, chás, sucos e molhos mudam de cor e tornam-se substâncias intragáveis, etc. Caso perguntados, os donos de restaurantes, casas de chá e vendedores de barracas dirão que provavelmente os PJs incomodaram os espíritos da natureza e agora foram amaldiçoados pelos bruxos da Velha Religião. Independente de terem problemas ou não com a Mala del Brenta e o Clã Nemorensino, os PJs terão um importante combate antes da reunião: uma Horda de demônios descontrolados atacará os PJs no momento em que estes PJs estiverem sozinhos em um ambiente afastado. A Horda é recente (nem 100 anos de existência) e com apenas cinco demônios, embora ainda assim sejam muito perigosos. Caso sejam interrogados, os demônios da Horda contam que foram enviados pela Sociedade de Orcus.

Cena 10: O Arkanun Arcanorum de Arezzo

No dia e hora exatos, as figuras mais proeminentes de Arezzo reúnem-se na Casa de Petrarca. Da Ordem Mármore do Ocidente, apenas Franco veio, já que a família Messina não poderia vir. Como a Casa de Petrarca é a sede da Casa de Chronos de Arezzo, os três Magos desta Ordem estão. Lasa Vecuvia obviamente não veio, mas tem como representantes no local suas duas Lasas assistentes. O Hellfire Club enviou três Magos, com exceção do líder, Pompeo Volsinii. Do Clã Nemorensino, vêm dois Capineras e uma Oráculo. Por fim, o único Mago da Ordem de Santo Estevão aparece.

Franco apresenta-se e explica os motivos da convocação desta reunião: o surgimento repentino de um Makhai, o aparecimento de um Medalhão de Cels, a conquista da Câmara da Mancha Púrpura como Node da Ordem Mármore do Ocidente, a insanidade da família Messina e a volta de Venaro Nila. Os PJs ainda poderão citar o encontro recente com a Horda da Sociedade de Orcus, e os problemas encontrados com a Mala del Brenta ou o Clã Nemorensino (caso os problemas tenham sido com o Clã Nemorensino, os representantes da Ordem da reunião pedirão desculpas e retirarão imediatamente a maldição).

Caso mencionem a presença nas sombras que observava Venaro Nila, a Oráculo do Clã Nemorensino dirá frases enigmáticas e até desconexas sobre a “dama do sangue sagrado”, “a dinastia está decidida”, “caem serpentes e cristais sob as chamas”, “governanta da casa sombria dos antigos” e “crianças servidas no banquete de coroação”. Um PJ que possua *Religião Etrusca, Mitologia Greco-Romana* ou *Sociedades Secretas*, poderá testar a perícia para identificar que a Oráculo está falando de Mania della Notte; claro que caso haja um membro da Sociedade de Orcus, ele reconhecerá automaticamente a figura de Mania della Notte nas palavras da Oráculo. Caso nenhum PJ descubra que se trata de Mania della Notte, Franco se lembrará da entidade e a explicará aos PJs, inclusive sobre a escolha dela em coroar Venaro Nila em vez de Giuliano Sarsini ou Pompeo Volsinii, de acordo com os enigmas da Oráculo. Caso questionados, os Magos do Hellfire Club afirmarão que hoje é um dia especial nos ritos do Hellfire Club, e este é o motivo de Pompeo não ter comparecido. Um PJ que possua *Religião Etrusca* poderá testar a perícia para lembrar-se que este dia é a conhecida Laralia, em que crianças são sacrificadas aos deuses etruscos. Caso nenhum PJ tenha a perícia, um dos Capineras do Clã Nemorensino explicarão a data festiva. Enquanto os Magos começam a discutir assuntos políticos pouco interessantes aos PJs, um dos Magos da Casa de Chronos termina uma conversa particular com Franco e aproxima-se dos PJs. Ele explica que a Laralia ocorria antigamente no Templo da Contemplação que eles visitaram, e que agora os ritos acontecem no Villaggio Etruria, um conjunto de terrenos residenciais na saída de Arezzo para Casentino, sobre as ruínas do que parece ter sido um palácio da realeza

etrusca. Caso eles aceitem verificar o que ocorre lá, a Casa de Chronos, o Clã Nemorensino e a Ordem Mármore do Ocidente os recompensarão fartamente.

Cena 11: O Retorno do Rei

Quando os PJs chegam no Villaggio Etruria, eles enxergam o altar que contém cinco crianças acorrentadas, com diversos símbolos etruscos pintados sobre seus rostos e mãos. Em um campo mais afastado, uma visão muito mais fantástica: Venaro Nila envolto em chamas intensas enfrentando 3 Daemons e um Mago de vestes negras – um PJ que possua *Religião Etrusca*, *Mitologia Greco-Romana* ou *Sociedades Secretas*, saberá automaticamente que a veste é de um seguidor de Orcus, da mesma forma que um Servo de Orcus ou um membro da Sociedade de Orcus também reconhecerá automaticamente tal fato. Todos estes seres são de um nível de poder alto demais para os PJs, de modo que não há possibilidade de participarem do combate.

No entanto, a Horda Gastrafeta surge com os 15 demônios que a compõem. Ele apresenta-se formalmente, embora com arrogância, revelando que são guarda-costas de Pompeo Volsinii, que agora exterminará Venaro Nila e tomará o trono etrusco – imediatamente, os PJs que não sabiam chegam à conclusão de que Pompeo apenas usa o Hellfire Club para que não descubram sua posição de liderança na Sociedade de Orcus.

Obviamente, Gastrafeta atacará os PJs, que deverão destruir esta Horda por inteiro, tendo de esquecer o que ocorre entre Venaro Nila e Pompeo Volsinii. Gastrafeta é uma poderosa Horda de 300 anos e fartos conhecimentos na Magia (Caminhos Fogo, Arkanun e Humanos), além de diversos Poderes Demoníacos voltados especialmente para o combate.

Final e idéias para continuações

Caso sobrevivam ao combate, os PJs descubrem que Venaro Nila venceu seus oponentes, exterminando os Daemons e banindo Pompeo Volsinii a algum local de sofrimento eterno. As crianças foram salvas e o Arkanun Arcanorum tem com os PJs uma dívida de gratidão.

Aparentemente, tanto a Sociedade de Orcus quanto o Hellfire Club foram eliminados de

Arezzo, com o repentino desaparecimento dos 3 Magos subordinados a Pompeo Volsinii.

A partir de agora, o Arcanorum local terá de se adaptar à presença de Venaro Nila, que logo será de conhecimento em todo o ambiente sobrenatural da Toscana. Os PJs terão um bom apoio do Clã Nemorensino, Casa de Chronos e Ordem Mármore do Ocidente, podendo realizar outras missões para estas Ordens, ou até mesmo serem iniciados em alguma delas, dependendo dos fatores de admissão de cada uma.

- Os PJs podem se envolver contra as atividades criminais da Mala del Brenta, entrando em conflito novamente, embora de modo indireto, com núcleos remanescentes de seguidores de Orcus, além de entrarem em conflito com a rede de tráfico de drogas do Lamiai Átropos.
- No caso de serem aliados da Mala del Brenta, os PJs poderão agir como capangas desta máfia, e posteriormente poderão se tornar Servos de Orcus e membros de um novo núcleo da Sociedade de Orcus em Arezzo.
- Talvez os PJs queiram compreender os pesadelos na região de Castelsecco, encontrando-se novamente (ou pela primeira vez) com os cultistas do Espectro Dunazin.
- As Fadas e Daimons aliados do Clã Nemorensino podem contratar os serviços dos PJs para enfrentarem criaturas malignas fugitivas de Arcádia, vindas da Câmara da Mancha Púrpura da mesma forma que o Ciclope que eles venceram. Eles terão até a oportunidade de conhecer pessoalmente o deus Vertumnus na Fonte delle Fate.
- Surgirão boatos sobre Maris surgindo em Arezzo e comandados diretamente pelo deus-demônio Laran, enviados com o único propósito de capturarem as almas dos PJs. Provavelmente obterão o apoio da Ordem de Santo Estevão caso os boatos sejam verdadeiros.
- Caso tenham combinado um favor com o Cheza Vuamuh, ele poderá cobrar o auxílio na biblioteca, enviando-os em missões de obtenção de itens mágicos ou destruição de Anjos intrometidos.

Provavelmente este tipo de missão atrairá a fúria dos grandes Anjos milenares de Arezzo, condenando a existência dos PJs, a não ser que negociem com o Recípere Xikhal.

- Miguel Tomás, do Templo da Contemplação, pode voltar a Arezzo com o intuito de reformar seu antigo templo e reorganizar a Sociedade de Orcus, disfarçada de Hellfire Club. O evento poderá criar grande problemas, já que os membros do Hellfire Club já sabem que Miguel Tomás agia em favor de Venaro Nila, contra Pompeo Volsinii da Sociedade de Orcus e usando recursos do Hellfire Club.

RITUAL: INVOCAR ORKHUS ORCUS (CRIAR ARKANUN/TREVAS 5)

Orkhus Orcus significa simplesmente “Orkhos de Orcus”, os demônios mais comuns encontrados na Cidade de Ferro do Inferno, conhecidos em outros locais como Daemons. São fisicamente parecidos com os gárgulas das antigas igrejas góticas européias, e alguns deles possuem asas. O Fetiche necessário para trazê-lo é desenhar um pentagrama com o próprio sangue no chão (causando 1 ponto de dano ao Mago). O demônio obedecerá apenas ao dono do sangue.

CON 4D FR 3D DEX 4D AGI 4D
INT 2D+6 WILL 3D CAR 2D PER 2D+6

IP 4; 30 PVs.

Ataques: 2 por rodada. Garras 50/50 dano 1d6+bônus e Cauda Espinhuda 50/0 dano 1d4+veneno.



O Netbook ETRUSCOS inclui uma provável inserção do povo etrusco e da região toscana no cenário de Trevas, bem como Personagens coerentes com a própria ambientação deste cenário.

ETRUSCOS detalha as diversas ordens influentes da região (Ordem Mármore do Ocidente, Casa de Chronos, Sociedade de Orcus, Clã Nemorensino, Brujas e Ordem de Santo Estevão) para serem utilizados como Personagens dos Jogadores ou NPCs em sua campanha: traz regras para Poderes específicos para os novos Kits, uma cidade-base para campanhas na Toscana, e uma aventura pronta para introduzir esta nova adição ao cenário.

