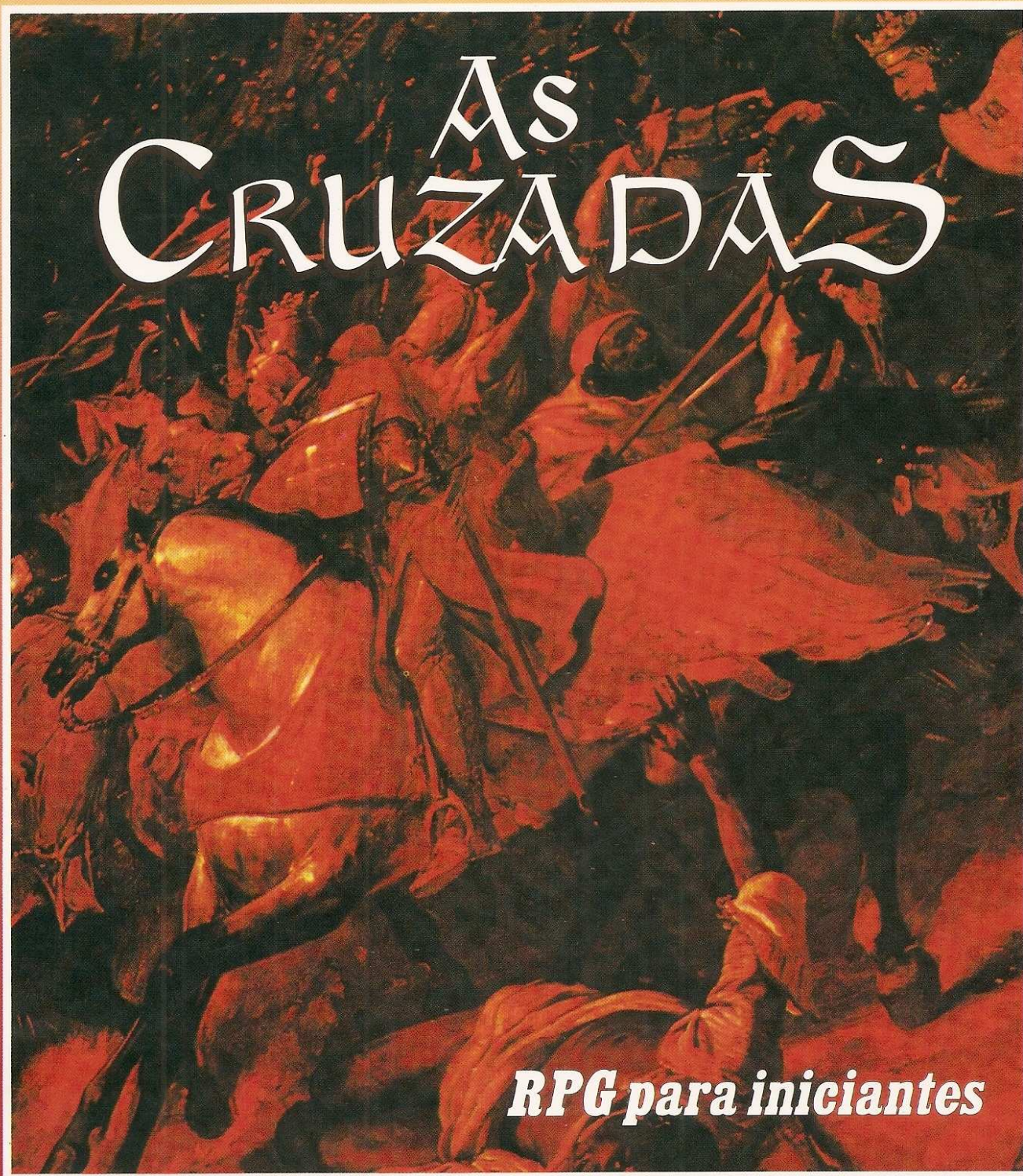


mini G U R P S[®]



RPG para iniciantes

Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR LIVRARIA



mini GURPS®

As CRUZADAS

Escrito por
Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR EDITORA

Créditos

Copyright da marca
GURPS® Steve Jackson Games Incorporated,
1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996.

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA

Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.
Produção da Capa: Tino Chagas
Editoração Eletrônica: Tino Chagas
Revisão: Devir Livraria



ISBN 85-85443-012-2

Impressão: Janeiro/2003

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ricon, Luiz Eduardo
Mini Gurps : As Cruzadas
escrito por Luiz Eduardo Ricon.
São Paulo : Devir, 1999

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

I. Titub

99-5114

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa no Brasil e Portugal para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.

Todos os direitos reservados e protegidos pela

Lei 9610 de 19/02/1998

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.

DEVIR LIVRARIA LTDA



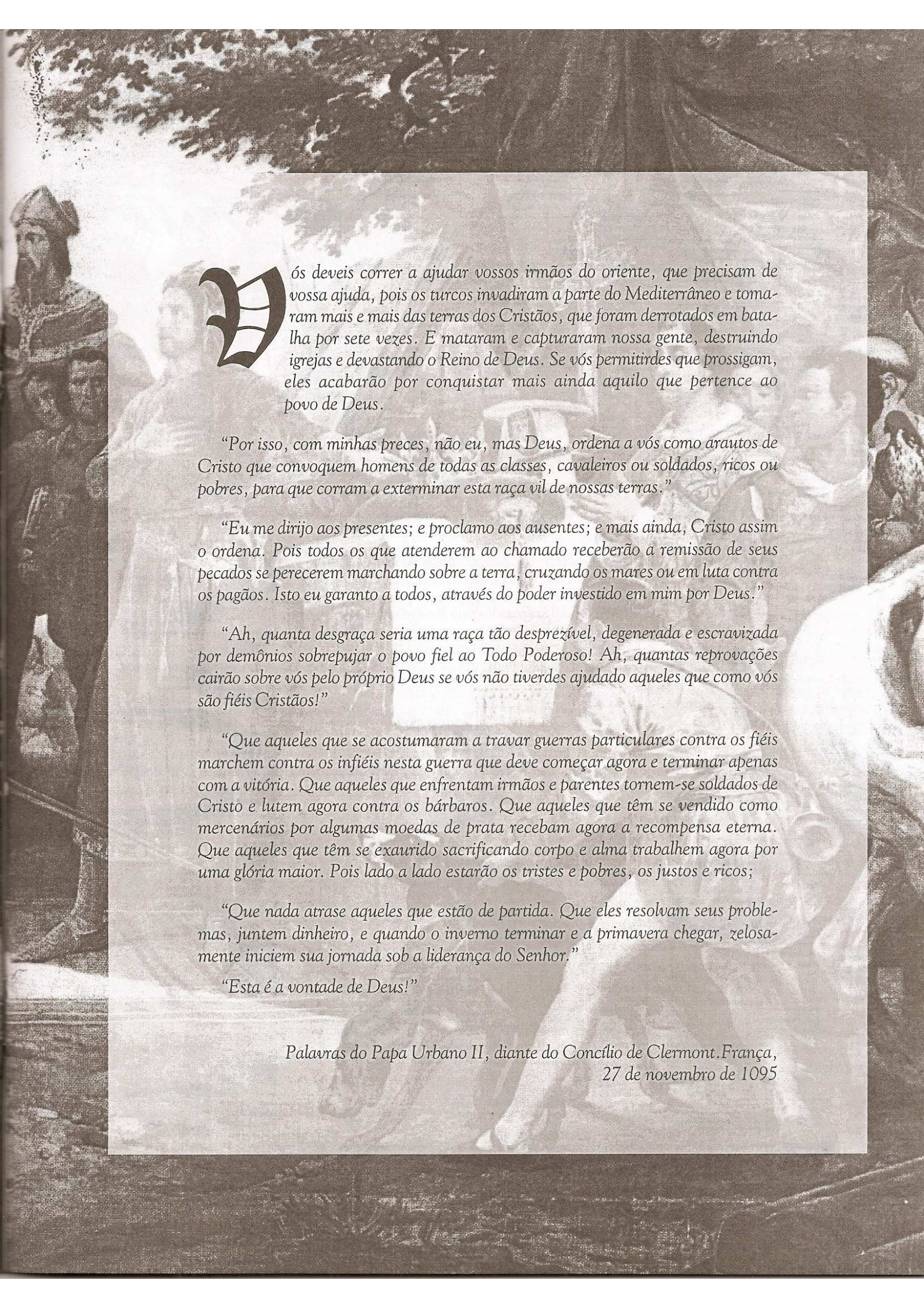
BRASIL PORTUGAL

Rua Teodureto Souto, 624 [☐] Av. Infante D. Henrique, 332
Cambuci Pátio Traseiro, ed.3
Cep 01539-000 — São Paulo — SP 1800-224 - Lisboa
Fone: (0xx) 11 3347-5700 ☎ Fone: 21-8310045
Fax: (0xx) 11 3347-5708 📠 Fax: 21 8380591
E-mail: duvidas@devir.com.br ✉ E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.com.br 🌐 Site: www.devir.pt

Sumário

ABERTURA	4	TIPOS DE PERSONAGEM	24
INTRODUÇÃO	6	Cruzado	24
O Que é RPG	6	Nobre	24
O objetivo do jogo	6	Mercenário	24
Como Usar este Livro	7	Arqueiro	24
A série mini GURPS	7	Peregrino	24
Suporte e Apoio ao Leitor	7	Sacerdote	24
Sobre o autor	7	Sarraceno	24
O CENÁRIO	8	Malandro	25
O Mundo das Cruzadas	8	Mercador	25
O Mundo Medieval	8	Dama Guerreira	25
Os Três Pilares	9	Pregador	25
Os Donos do Mundo	9	Paladino	25
A Cruz e a Espada	9	Templário	25
Os Sem-Terra	9	Assassino	25
O que é um Feudo	9	ARMAS E ARMADURAS	26
A Geopolítica no Século XI	10	Armas	26
O Mundo Árabe	10	Tabela de Armas	26
O Renascimento das Cidades	10	Besta	26
A Origem das Cruzadas	11	Espadas	26
A Primeira Cruzada	11	Armaduras	27
As Facções Árabes	11	Tabela de Armas	27
A Cruzada dos Miseráveis	12	CAMPANHAS	28
A Cruzada dos Nobres	12	Escrevendo Aventuras	28
Urbano II	12	Planejamento da Aventura	28
Pedro, O Eremita	12	Cenário	28
As Primeiras Conquistas	13	Enredo	28
Táticas Militares	13	Introdução	28
A Lança do Destino	14	Os Personagens do Mestre	28
A Conquista de Jerusalém	14	Encontros	29
Depois da Conquista	14	Final	29
Bernardo de Claraval	14	A Campanha Contínua	29
A Segunda Cruzada	15	Aventuras no Mundo das Cruzadas	29
A Rainha das Cruzadas	15	Nível Tecnológico	29
Relíquias Sagradas	15	Estilos de Aventuras	29
A Terceira Cruzada	16	Os Sacrifícios da fé	29
Leonor de Aquitânia	16	Campanhas Mistas	29
A Cruzada das Crianças	17	Os Soldados de Deus	30
Outras Cruzadas	17	Intrigas na Cidade Sagrada	30
Ricardo Coração de Leão	17	Invasores Bárbaros	30
O Fim das Cruzadas	18	Caçadores de Relíquias	30
Saladino	18	Idéias para Aventuras	30
Combatentes	18	Invasores!	30
Os Cavaleiros Templários	18	Caçadores da Arca Perdida	30
Os Assassinos	19	Estranhos no Ninho	30
O Segredo dos Templários	19	COMECE A JOGAR RAPIDAMENTE	31
Locais Importantes	20	AVENTURA PRONTA	32
O Castelo dos Cavaleiros	20	O Cerco de Antióquia	32
Cronologia	20	CENA 1: O CERCO	32
O Templo de Salomão	21	Prelúdio dos Personagens	33
O Alamut — O Ninho da Águia	21	CENA 2: A MISSÃO	33
PERSONAGENS	22	Cena 3: A Caravana	34
Criando o Personagem	22	Cena 4: Combate	35
Novas Vantagens	22	Cena 5: A Revelação	36
Seguidores	22	Pontos de Experiência	36
Visões	23	BIBLIOGRAFIA COMENTADA	37
Novas Desvantagens	23	FICHA EM BRANCO	39
Sanguinolência	23	QUESTIONÁRIO	40
Intolerância	23		
Fanatismo	23		
Tabela de Atributos	23		





Vós deveis correr a ajudar vossos irmãos do oriente, que precisam de vossa ajuda, pois os turcos invadiram a parte do Mediterrâneo e tomaram mais e mais das terras dos Cristãos, que foram derrotados em batalha por sete vezes. E mataram e capturaram nossa gente, destruindo igrejas e devastando o Reino de Deus. Se vós permitirdes que prossigam, eles acabarão por conquistar mais ainda aquilo que pertence ao povo de Deus.

“Por isso, com minhas preces, não eu, mas Deus, ordena a vós como arautos de Cristo que convoquem homens de todas as classes, cavaleiros ou soldados, ricos ou pobres, para que corram a exterminar esta raça vil de nossas terras.”

“Eu me dirijo aos presentes; e proclamo aos ausentes; e mais ainda, Cristo assim o ordena. Pois todos os que atenderem ao chamado receberão a remissão de seus pecados se perecerem marchando sobre a terra, cruzando os mares ou em luta contra os pagãos. Isto eu garanto a todos, através do poder investido em mim por Deus.”

“Ah, quanta desgraça seria uma raça tão desprezível, degenerada e escravizada por demônios sobrepujar o povo fiel ao Todo Poderoso! Ah, quantas reprovações cairão sobre vós pelo próprio Deus se vós não tiverdes ajudado aqueles que como vós são fiéis Cristãos!”

“Que aqueles que se acostumaram a travar guerras particulares contra os fiéis marchem contra os infiéis nesta guerra que deve começar agora e terminar apenas com a vitória. Que aqueles que enfrentam irmãos e parentes tornem-se soldados de Cristo e lutem agora contra os bárbaros. Que aqueles que têm se vendido como mercenários por algumas moedas de prata recebam agora a recompensa eterna. Que aqueles que têm se exaurido sacrificando corpo e alma trabalhem agora por uma glória maior. Pois lado a lado estarão os tristes e pobres, os justos e ricos;

“Que nada atrase aqueles que estão de partida. Que eles resolvam seus problemas, juntem dinheiro, e quando o inverno terminar e a primavera chegar, zelosamente iniciem sua jornada sob a liderança do Senhor.”

“Esta é a vontade de Deus!”

Palavras do Papa Urbano II, diante do Concílio de Clermont. França,
27 de novembro de 1095



Bem vindo ao *mini GURPS As Cruzadas*, um RPG que vai guiá-lo na trilha dos cruzados em sua rota trágica até a Terra Santa, para que você possa criar histórias cheias de aventura, perigo e fanatismo, como foram as trajetórias desses homens determinados, que percorreram milhares de quilômetros, vencendo todas as dificuldades para conquistar Jerusalém, guiados pela fé ou motivados pela pura ganância.

Neste livro, você vai conhecer um pouco da História das primeiras Cruzadas, alguns de seus personagens mais famosos e algumas das principais batalhas dessas campanhas militares e religiosas que virtualmente mudaram o mundo. E também vai descobrir um pouco mais sobre a rica e sofisticada cultura dos povos árabes, para quem os cruzados não passavam de bárbaros sanguinários.

O Que é RPG

O RPG (Roleplaying Game) é um jogo de criar e contar histórias, no qual cada ouvinte faz o papel de um personagem. O narrador dessa história (chamado de Mestre do Jogo) descreve a situação, mas são os ouvintes que decidem o que seus personagens dizem e fazem. O Mestre do Jogo (GM) é quem conduz a partida, criando o enredo da história, atuando como árbitro e fazendo o papel de todos os personagens que os jogadores encontrarão durante suas aventuras.

O RPG é uma brincadeira de contar histórias. Ele é como uma conversa na qual os participantes imaginam o cenário onde a história se passa e definem o que seus personagens fariam em cada situação descrita.

Veja a seguir um trecho de uma possível aventura de RPG:

GM – *Vocês ouvem ao longe o tropel da cavalaria turca e se preparam para o ataque. O que vão fazer?*

Jogador 1 – *Eu posso atirar uma flecha?*

Jogador 2 – *Eu saca a minha espada!*

Jogador 3 – *Eu procuro um lugar para me esconder...*

O GM analisa o que os jogadores disseram e descreve o que acontece a cada um deles, de acordo com as regras:

GM – *Os turcos ainda estão fora do alcance das flechas, mas você pode preparar o seu arco. Você saca sua espada e aguarda. E você consegue se enfiar num buraco entre as rochas, onde parece estar seguro. Mas só vai saber mesmo quando os inimigos chegarem, e eles estão cada vez mais próximos. Enquanto isso...*

E o GM prossegue narrando a história.

O objetivo do jogo

O principal objetivo do RPG é a diversão. Durante a partida, o jogador cria um personagem e faz com que ele enfrente as situações narradas pelo Mestre. Numa aventura de RPG você pode ser um samurai japonês, um mago poderoso, um destemido explorador espacial... ou qualquer outra pessoa!

Cada aventura pode ter um tema definido: salvar a princesa, encontrar um tesouro, deter uma invasão, ou pode ser como uma história sem fim, na qual os personagens passam de uma aventura para outra, numa campanha que pode durar anos!

Como usar este livro

Para que você possa criar emocionantes e divertidas aventuras de RPG com seus amigos, o *mini GURPS As Cruzadas* apresenta alguns dos mais relevantes dados históricos sobre as Cruzadas, a geopolítica da Idade Média, a biografia de alguns dos personagens mais importantes, além de informações sobre as armas, equipamentos e táticas usadas pelos cruzados, seus aliados e seus inimigos. Veja, a seguir, o que cada capítulo lhe oferece:

O Cenário

1 Conheça um pouco da História da Idade Média e das primeiras Cruzadas, alguns dos seus personagens mais famosos, suas maiores batalhas e seus momentos mais cruciais. Aprenda um pouco mais sobre a rica cultura árabe e sobre a Ordem dos Templários e a seita dos temíveis Assassinos.

Locais Importantes

2 Conheça algumas fortalezas e locais importantes na época das cruzadas, como o Templo de Salomão, sede dos cavaleiros Templários, e o misterioso Alamut, lar dos temíveis assassinos.

Personagens

3 Veja como criar seus próprios personagens para viver emocionantes aventuras na época das Cruzadas.

Armas e Armaduras

4 Conheça as principais armas e armaduras usadas pelos cruzados e pelos árabes em seus combates na Terra Santa.

Campanhas

5 Aqui você encontra algumas sugestões de estilos e temas de campanhas, que podem ajudá-lo a criar suas próprias aventuras.

Aventura Pronta

6 Essa aventura foi criada para ajudar os Mestres de Jogo iniciantes e dar uma pequena amostra do tipo de história que você e seus amigos podem criar usando o *mini GURPS As Cruzadas*.

Você poderá transformar facilmente toda a informação histórica contida neste suplemento em empolgantes aventuras de RPG, que se tornarão memoráveis para você e seus amigos.



A série mini GURPS

A série *mini GURPS* é uma versão resumida do *GURPS Módulo Básico* – um sistema de regras para RPG, criado por Steve Jackson. Ela foi desenvolvida para ajudar os jogadores iniciantes em suas partidas de RPG.

Utilizando regras simples e linguagem clara, os suplementos com a marca *mini GURPS* são a maneira mais simples, rápida e divertida de se aprender a jogar RPG.

A série se divide em dois tipos de livros: os *Livros de Cenário* e o *Livro de Regras*.

Os *Livros de Cenário* (como este) trazem aventuras e personagens já prontos para o cenário descrito e orientam os jogadores e mestres iniciantes a conduzir suas primeiras aventuras. Com eles, mesmo alguém que nunca tenha jogado RPG antes é capaz de aprender e se divertir.

Já o *mini GURPS Regras Básicas para Jogar RPG* traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. Ele pode ser usado em conjunto com os *Livros de Cenário* ou de forma independente.

Suporte e Apoio aos Leitores

Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de *mini GURPS*, ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente:

Pelo telefone: (11) 3347-5700

ou por fax (11) 3347-5708

Se preferir, escreva para:

Devir Livraria

Caixa Postal 15239

São Paulo – SP

CEP 01599-070

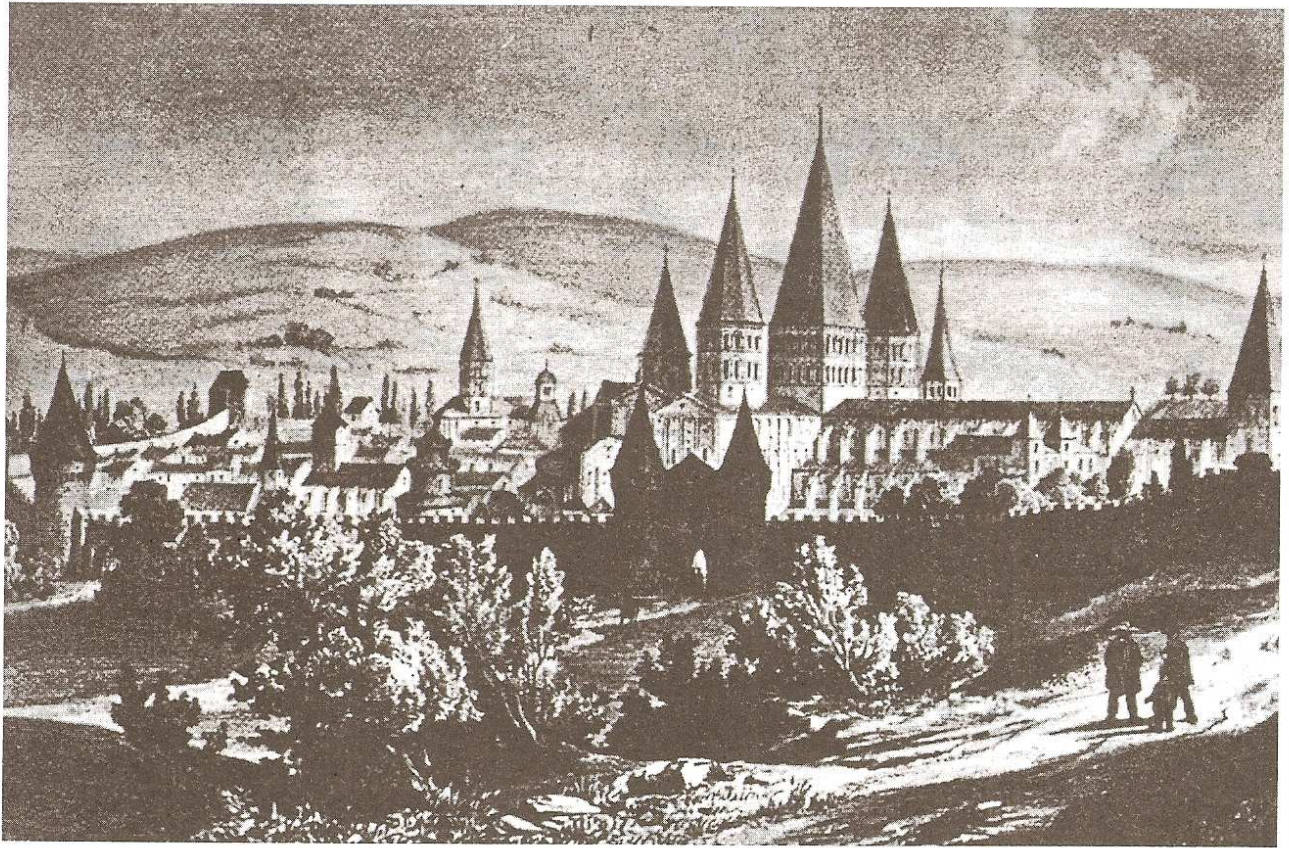
e-mail: duvidas@devir.com.br

visite o site: www.devir.com.br

Sobre o autor

Luiz Eduardo Ricon é um dos principais cruzados do RPG no Brasil. Desde 1992, ele já percorreu milhares de quilômetros e visitou inúmeras cidades, propagando a sua fé de que o RPG desenvolve a imaginação e incentiva a criatividade e o raciocínio, além de ser um passatempo muito divertido.

Este é o seu quarto livro para a série *mini GURPS*, que ele ajudou a idealizar.



O MUNDO DAS CRUZADAS

Ninguém é capaz de resumir, em algumas poucas páginas, uma história que durou quase 300 anos. Nem é possível descrever, em poucas linhas, todos os antecedentes, fatos, mitos, acontecimentos, conseqüências, significados e as principais forças políticas e sociais por trás de um movimento que literalmente mudou o mundo.

Portanto, o objetivo deste livro (e principalmente deste capítulo) é simplesmente oferecer aos leitores um panorama de como era a vida na Europa durante a Idade Média, narrando os principais acontecimentos que levaram ao surgimento das Cruzadas e descrevendo, em linhas gerais, os principais personagens e fatos envolvidos. Certamente, estas informações podem servir como o ponto de partida para uma pesquisa mais extensa e detalhada das Cruzadas por parte do Mestre e dos jogadores, para que descubram juntos novos detalhes e novas histórias neste cenário histórico tão fascinante.

O Mundo Medieval

Ao final do século IV, o império de Roma, outrora glorioso (mas agora decadente) foi dividido entre os dois herdeiros de Teodoro I. Honório reinou sobre Roma e a Europa Ocidental e seu irmão, Arcádio, passou a reinar sobre o novo Império Romano do Oriente (mais tarde chamado de Império Bizantino, ou Bizâncio), tendo como capital a cidade de Constantinopla. O Império do Oriente estava localizado no encontro entre a Europa, a África e a Ásia, e se estendia pelos Balcãs, a Ásia Menor (a Armênia e parte da Mesopotâmia) e o Oriente próximo (da Síria ao Egito). Tendo durado mais de 1.000 anos, Bizâncio acabou tendo um papel muito importante na geopolítica do mundo medieval, sendo um império cristão, herdeiro das tradições e culturas gregas, egípcias, romanas e orientais. Além disso, Constantinopla estava localizada numa área estratégica do ponto de vista militar, religioso e principalmente comercial, pois todas as rotas que ligavam a Europa e o Mediterrâneo ao Oriente e à Arábia passavam por ali.

Enquanto isso, desde a queda do Império Romano do Ocidente com as invasões bárbaras em 476 d.C., a Europa foi gradualmente se dividindo em reinos independentes, que se fragmentaram ainda mais em feudos, governados pelos senhores feudais, que na prática tinham mais poder até do que os reis. Necessitando de maior poder político na Europa Ocidental, a Igreja emprestou seu apoio à dinastia carolíngia na França, contribuindo decisivamente para as campanhas de Carlos Magno e para a criação do Sacro Império Romano e Germânico, numa tentativa de unir toda a Europa Ocidental, especialmente os territórios que um dia fizeram parte do antigo Império Romano do Ocidente.

Com a expansão muçulmana a partir do século VII, todo o norte da África e uma grande porção do que hoje são Portugal e Espanha caíram sob o domínio dos árabes. Na prática, os "mouros" passaram a controlar algumas das mais importantes rotas de comércio por terra e pelo Mar Mediterrâneo, ao lado dos ricos comerciantes latinos das cidades de Gênova, Florença e Veneza.



No plano religioso, a divisão do mundo cristão em duas partes (uma ocidental, sediada em Roma, e outra oriental, sediada em Constantinopla) e o surgimento de diversas heresias e cultos dissidentes de Roma tornou inevitável uma ruptura na Igreja, ocorrida com o Cisma de Constantinopla, em 1054, quando os católicos ortodoxos bizantinos separaram-se da igreja católica romana.

Mesmo com essa divisão no mundo católico, a unidade do mundo medieval europeu era mantida através do Feudalismo, o modelo de organização social, política e econômica que dominou a Europa durante toda a Idade Média.

Os Três Pilares

A sociedade medieval dividia-se em três classes sociais distintas: a nobreza (os senhores feudais), o clero (a igreja) e o povo (servos, camponeses, artesãos etc.). Estas classes rígidas e praticamente imutáveis eram os três pilares que sustentavam a sociedade e davam estabilidade ao mundo medieval. Entre os nobres, destacavam-se os cavaleiros, que eram a força militar, lutavam nas guerras, comandavam soldados que combatiam a pé (peões). A igreja era dividida entre os membros do baixo clero (com menos prestígio e sabedoria) e do alto clero (vindos da nobreza). As classes populares abrigavam servos, artesãos, comerciantes e, sobretudo, os camponeses, que representavam a parcela majoritária da população medieval.

Os Donos do Mundo

Os senhores feudais eram aqueles que tinham prestígio e terras (a principal riqueza na época). Existiam dois tipos de senhores feudais: os suseranos (ricos e poderosos) e os vassalos. Quanto maior o número de vassalos a ele vinculados, mais poderoso era o suserano.

O vassalo era um senhor feudal mais fraco e que, por obrigação ou interesse, vinculava-se a um senhor mais forte, a quem prometia fidelidade. Essa promessa gerava obrigações para ambos os lados: o suserano prometia ao vassalo proteção e sustento e, em troca, o vassalo prometia apoio militar, gestos de deferência, serviços diversos e ajuda financeira na forma de tributos.

O sistema feudal funcionava como uma pirâmide na qual cada senhor era vassalo de um senhor mais poderoso. No topo da pirâmide encontrava-se o rei e na base os vassalos menores. Entre esses dois extremos havia toda uma hierarquia de grandes e pequenos barões, condes, duques até os proprietários de pequenos castelos. O poder de um senhor era medido pela extensão de suas terras, pelo número de vassalos e pelo porte de suas fortalezas.

A Cruz e a Espada

O poder não pertencia apenas aos senhores feudais: a Igreja Católica também exercia um enorme controle sobre a vida das pessoas, fossem elas ricas ou pobres. Quase toda a população da Europa Ocidental era católica. As heresias, os cultos e as religiões pagãs eram perseguidos e reprimidos com violência. Além disso, a Igreja também tinha muitas terras (feudos) e recebia o dízimo (um décimo) de tudo o que era produzido na região.

Os "Sem-Terra"

O grosso da população era composto por camponeses, que viviam em terras arrendadas pelos senhores feudais, tendo que pagar com trabalho, tributos e parte da produção. Os camponeses se dividiam em dois grupos: os plebeus e os servos.

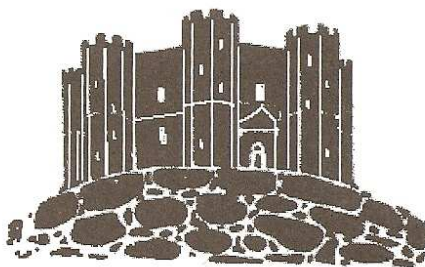
Os plebeus, que moravam nas vilas e aldeias, muitas vezes trabalhando como artesãos e pequenos comerciantes, gozavam de completa liberdade pessoal, embora dependessem politicamente do senhor feudal, e tinham o direito de circular livremente por onde quisessem, às vezes até mesmo mudando de um feudo para o outro.

Os servos, ao contrário, estavam vinculados à terra e não podiam abandonar os feudos onde viviam, sendo passados de pai para filho como herança dos senhores, juntamente com as terras nas quais trabalhavam. Privados de certas liberdades e sujeitos a maiores encargos, pagavam impostos mais pesados, não podiam testemunhar legalmente contra plebeus ou nobres e estavam impedidos de entrar no clero ou de se beneficiarem plenamente dos bens comuns. Sua condição, porém, era diferente da dos escravos da Antiguidade; eles não eram "propriedade" do senhor feudal, tinham alguns direitos, podiam ter algum patrimônio e, além disso, o senhor lhes devia justiça e proteção, não podendo matá-los, espancá-los ou vendê-los impunemente.

O Que é um Feudo

O feudo era o conjunto das terras sobre as quais o senhor exercia os direitos de propriedade e soberania. Havia feudos de todas as dimensões e de todas as formas, sendo que o mais típico deles era o castelo, que apesar de sua área relativamente reduzida, era grande o bastante para englobar os vários elementos necessários à sua proteção. Os ducados, condados e os grandes feudos da igreja eram divididos em um certo número de castelos. Os feudos, exceto pelos menores, que o senhor podia doar aos seus cavaleiros armados, eram divididos em duas partes: as concessões e a reserva. As concessões eram pequenas porções de terra arrendadas aos camponeses pelo senhor, que em troca lhe deviam uma parte da produção (paga em produtos ou em dinheiro) e prestavam serviços. A reserva era o domínio explorado diretamente pelo senhor. Ela compreendia o castelo e suas dependências, as terras aráveis, as pastagens, os bosques e rios aos quais todos os habitantes tinham direito de uso restrito.

Quando os vassalos prestavam favores ao suserano, recebiam como pagamento um feudo, que geralmente era constituído de terras e servos para nela trabalharem. O vassalo tornava-se assim o senhor do feudo, com poderes quase ilimitados dentro de seus domínios, mas devendo lealdade ao seu suserano. O abuso de poder por parte dos senhores feudais era comum e é retratado em muitas lendas e histórias medievais, como as de Robin Hood e Guilherme Tell. Em alguns locais, o senhor exercia o absurdo *jus primae noctis*, o direito de passar a primeira noite com qualquer noiva do feudo, antes do seu marido legítimo. Abusos deste tipo sempre geravam revoltas entre servos e plebeus, abafadas a ferro e fogo pelos cavaleiros e mercenários que serviam aos senhores feudais em troca de moradia e sonhando um dia receberem seus próprios feudos como pagamento pelos seus serviços.



O Renascimento das Cidades

O Império Romano foi durante muito tempo um império "urbano", de cidades com muitos habitantes e uma importância capital para a vida política e administrativa. Porém, com a decadência e as invasões bárbaras, Roma foi se transformando paulatinamente em um império agrário. Com a queda do império romano do ocidente, ocorre a progressiva "feudalização" da Europa ocidental, o que esvazia as cidades tanto em população quanto em importância.

Durante a Idade Média, as cidades européias tinham apenas funções políticas e religiosas, sendo a sede do alto clero e das cortes de príncipes e reis. Enquanto isso, nos feudos e nas terras controladas pelos nobres e cavaleiros concentrava-se o grosso da população, na condição de servos e plebeus.

O renascimento das cidades, no entanto, acontece em função do comércio. Vindos de Constantinopla em direção às antigas cidades romanas da Europa, levam de mercadores vagavam pelas estradas e vias fluviais, levando e trazendo alimentos, tecidos e outros produtos. Esses mercadores (em grande parte judeus, italianos e holandeses) começaram a acumular grandes capitais, mas na prática não tinham lugar na sociedade medieval, que condenava o lucro e os juros (considerados como pecado) e determinava que somente a terra podia gerar riquezas, através da agricultura.

Durante uma parte do ano (no inverno principalmente), as estradas européias tornavam-se intransitáveis (devido à neve ou às chuvas) e os comerciantes se estabeleciam em feiras e mercados, localizados nos portos e cruzamentos de rotas comerciais, ou junto a castelos e fortalezas de feudos ricos e importantes. Com o tempo, essas feiras e mercados passaram a atrair o povo do campo, que ia até esses centros para trocar a produção agrícola pelos produtos vindos de longe e pelo fruto do trabalho de artesãos que também passaram a viver e a trabalhar nessas localidades.

Como resultado disso, as feiras tornaram-se um emaranhado de ruas, vielas e casebres, cercados por uma paliçada ou muralha, com portões que se fechavam durante a noite. Essas concentrações de pessoas e prédios passaram a ser chamadas de burgos (do latim *burgus*, que significa fortaleza) e seus habitantes de burgueses.

O acúmulo do dinheiro que circulava nesses centros comerciais fez nascer banqueiros, grandes comerciantes e corporações de ofício (guildas de artesãos) e os burgos foram crescendo em poder e importância. Muitos deles negociaram com os senhores locais e através de uma Carta de Franquia, compravam sua liberdade e independência, tornando-se entidades separadas dos feudos onde estavam localizados.

(Continua...)

A Geopolítica no Século XI

Veremos a seguir, um panorama de como estavam divididas e organizadas as principais nações e reinos na época da eclosão das cruzadas:

Península Ibérica: Portugal e Espanha encontravam-se sob o domínio árabe. A parte norte desses territórios era livre, mas as maiores cidades ainda eram dominadas pelos mouros. O relativo isolamento e a presença árabe dentro dos seus territórios fez com que os nobres ibéricos não se engajassem diretamente nas cruzadas e se concentrassem na luta pela sua independência, o que levou Portugal e os reinos espanhóis de Aragão, Leão e Castela a buscarem uma unidade nacional muito antes dos demais reinos europeus. Esse fato, somado à herança cultural deixada pelos árabes e o capital vindo dos Templários e dos ricos comerciantes italianos, desejosos de novas rotas comerciais, levaria Portugal e Espanha à condição de pioneiros na Expansão Marítima dos séculos XV e XVI.

França: Com o fim da dinastia carolíngia em 987 d.C., assume o trono o rei Hugo Capeto, o primeiro representante da dinastia que governaria a França sem interrupção, numa linhagem direta que daria origem à tradição da monarquia francesa.

Inglaterra: Após vencer a batalha de Hastings, em 1066, Guilherme I, duque da Normandia, conquista a Inglaterra e submete os saxões e os sete grandes reinos ingleses a um governo centralizado que dá origem à monarquia inglesa.

Norte da África: A partir de 630 d.C., as tribos árabes se unem através do idioma e da religião islâmica, dando origem ao império árabe que, nos séculos seguintes, dominaria todo o norte da África e alguns territórios da Europa Mediterrânea, incluindo a Península Ibérica, selando o domínio árabe das rotas de comércio vindas do oriente por terra e pelo mar.

Oriente Médio: Disputadas por árabes, turcos e cristãos, a Síria e a Palestina representam o palco central no drama das Cruzadas. É para lá que se dirigem as levadas de peregrinos vindos de todos os cantos da Europa, seguindo as mesmas rotas que depois seriam usadas pelos cavaleiros e miseráveis na primeira cruzada.

Ásia Menor: Na Ásia Menor, a expansão dos turcos seldjúcidas representou um desequilíbrio das forças estabelecidas e uma ameaça ao Império Bizantino e aos califados de Bagdá e do Egito.

Império Mongol: Na Ásia Central e Oriental começa a unificação das tribos nômades das estepes, que em 1206 elegem Gengis Khan como seu imperador. Começa a surgir o império mongol, que se estenderá do Mar Negro até o Pacífico e será ampliado pelo neto de Gengis Khan, Kublai Khan, com a conquista da China e de partes da Rússia.

O Mundo Árabe

Depois da morte de Maomé (no ano 632 d.C.), os exércitos do islã começaram a se espalhar pelo mundo, conquistando territórios no Oriente Médio, na Pérsia, Mesopotâmia, no norte da África e na Espanha. Apesar dos "mouros" serem vistos como bárbaros pelos europeus, sua cultura era muito refinada, e suplantava em muitos aspectos os conhecimentos dos europeus.

Os sábios árabes do século XI tinham traduzido grande parte dos textos dos grandes mestres gregos e dominavam uma gama enorme de conhecimentos. Os matemáticos árabes inventaram a álgebra, mediram com precisão o diâmetro da Terra e calcularam a duração exata do ano muito antes dos cristãos.

Foram também responsáveis por importantes avanços na agricultura; preservaram e desenvolveram a antiga rede de poços, canais subterrâneos e rodas d'água, introduziram novas raças de gado, contribuíram para a ampliação do cultivo do algodão e aprenderam a arte da fabricação de papel com os chineses.

Os médicos árabes eram reconhecidamente mais capazes que os bárbaros "barbeiros" europeus e pregavam uma ética médica com ênfase na importância da postura moral do médico e nas práticas de higiene; ficavam horrorizados com as sangrias e outros procedimentos que geralmente só serviam para agravar o estado do doente, levando-o muitas vezes à morte. Eles foram os primeiros a descrever abscessos pericárdicos, amputações, cirurgias dentárias e oftalmológicas, tratamentos de ferimentos e fraturas, a recomendar a traqueotomia quando necessário, e a desenvolver a teoria do contágio e transmissão de infecções. Escreveram tratados sobre fármacos simples, contendo a descrição de centenas de plantas medicinais, com informações precisas sobre usos e cultivo, além de técnicas de produção de híbridos, controle de pestes e fabricação de perfumes.

A justiça também era um ponto de contraste entre os europeus e os árabes. Acostumados a uma longa tradição de julgamentos baseados em provas, argumentações, jurisprudência, num processo racional de decisão, os muçulmanos ficavam chocados com os ordálios, os “julgamentos de Deus” dos europeus. Um historiador árabe registrou com as seguintes palavras o seu espanto diante da “justiça” dos cruzados:

“O jovem que era objeto das suspeitas foi atado, suspenso pelas omoplatas a uma corda e lançado no tonel. Se fosse inocente, diziam eles, ele se afundaria na água, e seria retirado por meio de uma corda. O infeliz, quando o jogaram dentro da barrica, fez esforço para ir até o fundo, mas não conseguiu e teve de se submeter aos rigores da sua lei. Então lhe passaram pelos olhos um buril de prata, avermelhado no fogo, e o cegaram”.

A Origem das Cruzadas

Depois da queda de Roma, a Europa via outro grande império se erguer.

No ano 751 d.C., Pepino, o Breve (assim chamado por sua baixa estatura), destronou os representantes da dinastia dos merovíngios e coroou a si mesmo rei dos francos, dando início ao reinado dos carolíngios.

Seu filho, o jovem Carlos Magno, herdou o trono e depois de um longo reinado de sucessivas guerras e conquistas, reuniu sob sua coroa as terras da França, Alemanha e grande parte da Europa Ocidental. Era o início do Sacro Império Romano e Germânico, e de uma era que passou para a História, imortalizada nas lendas dos “Doze Pares de França” e na “Canção de Rolando, o Furioso”, seu herói mais célebre.

Depois da morte de Carlos Magno, o império unificado a tanto custo foi dividido entre seus herdeiros e foi aos poucos se desintegrando, sendo fracionado cada vez mais em pequenos feudos independentes, controlados por nobres e cavaleiros.

Pelas leis da época, o primogênito herdava todas as terras. Os filhos mais novos dos nobres, que não tinham direito à terra, partiam em busca de outras terras para conquistar, ou alugavam suas espadas, lutando como mercenários em troca de favores de outros nobres mais poderosos.

Depois de algum tempo, especialmente na França, não havia mais terras a se conquistar, e os senhores começaram a fazer guerra aos seus vizinhos e antigos aliados, criando ainda mais divisão entre os feudos.

Ao mesmo tempo, a Igreja via seu poder diminuir diante da ascensão dos senhores feudais, que controlavam seus feudos com mãos de ferro. Ansioso por exercer um maior controle sobre nobres e cavaleiros, o Papa Urbano II buscava um pretexto para iniciar uma campanha de conquista e expansão da Igreja. O que ninguém sabia é que ele não teria de esperar muito.

A Primeira Cruzada

Em 1095, o Papa Urbano II recebeu uma mensagem desesperada. O imperador Aleixo I, que reinava sobre Constantinopla e o Império Bizantino, pedia sua ajuda para combater uma invasão dos turcos, que ameaçava seu poder. Como era um rei cristão (apesar de ortodoxo), Aleixo apelava aos seus aliados para que enviassem tropas e recursos para deter a invasão.

O Papa, entretanto, tinha outros planos.



O Renascimento das Cidades

(Continuação)

Em cidades como Gênova, Florença e Veneza, surgiu uma alta burguesia, formada por famílias ricas e influentes que controlavam bancos, casas de ofício, navios e rotas comerciais importantes, passando a dominar o comércio europeu, especialmente no Mediterrâneo. Mais tarde, depois da tomada de Constantinopla pelos turcos em 1453, o dinheiro desses ricos burgueses italianos seria usado em Portugal e na Espanha para financiar a expansão marítima e as Grandes Navegações, mas essa já é uma outra história...



As Facções Árabes

Abássidas – Os sucessores de Maomé fundaram uma dinastia que reinava em Bagdá. O mais famoso califa dessa facção foi Haroun al-Rashid, imortalizado nas histórias das “Mil e Uma Noites”.

Fatímidas – Os descendentes de Fátima, uma das filhas de Maomé, fundaram a dinastia que reinava no Egito e na Palestina, e que se opunha ao poder dos abássidas, especialmente depois da ascensão dos turcos seljúcidas. A misteriosa seita dos Assassinos era uma dissidência dessa facção que se opunha ao califa do Cairo e aos turcos seljúcidas.

Seldjúcidas – Os turcos seljúcidas conquistaram Bagdá em 1055, e mais tarde avançaram sobre o território bizantino (o que levou o imperador a pedir ajuda ao Papa Urbano II). Apesar de manter os califas locais no poder, quem governava de fato eram os príncipes turcos, geralmente de forma tão rude e cruel que as cidades dominadas muitas vezes preferiam se submeter aos violentos cruzados a continuar sob o poder dos turcos.

Sunitas – Os seguidores do califado abássida de Bagdá eram chamados sunitas porque acreditavam seguir o caminho (suna) de Maomé.

Xiitas – Os seguidores dos califas fatímidas eram chamados de Shi'ah i-Ali, ou xiitas.

Urbano II

Nascido na França em 1040, Odo de Lagery, tornou-se Papa em 1088, adotando o nome de Urbano II.

Orador competente e carismático, Urbano II inflamou com suas palavras todo o povo da Europa ocidental, sobretudo os franceses, levando-os a se engajarem na sua "cruzada".

Foi o seu sermão durante o Concílio de Clermont, em 1095 que desencadeou todo o movimento das Cruzadas.

Incentivados por suas palavras, os nobres, sacerdotes e plebeus uniram-se sob o estandarte da cruz, marchando para retomar a Terra Santa das mãos dos infiéis.

Infelizmente, Urbano II morreu antes de comemorar a vitória dos cruzados em Jerusalém, em 1099.

Pedro, o Eremita

Um dos personagens mais curiosos de toda a História das Cruzadas, Pedro, o Eremita, estava em Jerusalém por volta de 1090 e assistiu aterrorizado às atrocidades cometidas pelos turcos contra os peregrinos cristãos que se dirigiam à Terra Santa.

De volta à Europa, Pedro ouviu falar sobre o sermão do papa Urbano II e começou de imediato a pregar em favor da cruzada.

Como era um pregador carismático, Pedro conquistou um enorme número de seguidores, que o viam como um santo. Por onde ele passava, as pessoas corriam para vê-lo e arrancavam fios da crina de sua mula, que depois vendiam como relíquias sagradas.

Na verdade, o fervor religioso nessa época era tanto que existem registros de uma multidão que seguiu um ganso durante muitas semanas, por estarem convencidos de que ele os guiaria até Jerusalém...



Há muitos anos, a Igreja Católica desejava se aproximar dos cristãos ortodoxos, buscando uma unificação das igrejas, separadas desde o cisma de Constantinopla. Além disso, a Igreja procurava um pretexto para a conquista de novas terras e também buscava uma maneira de unir novamente os reinos fragmentados da França sob seu poder, exercendo um controle mais efetivo sobre os senhores e cavaleiros. Tudo indicava que essa poderia ser sua grande chance.

Com um discurso inflamado diante de uma assembléia de bispos, o Papa Urbano II lançou seu ousado projeto: uma expedição militar e religiosa que partiria para ajudar Constantinopla (como pedia Aleixo) e depois seguiria até Jerusalém, que deveria ser finalmente libertada das mãos dos "infiéis". Para motivar ainda mais os cavaleiros e acalmar as consciências mais sensíveis, Urbano II assegurou que Deus daria seu perdão aos pecados cometidos durante essa campanha, pois era Seu desejo que a Terra Santa fosse novamente livre, ou melhor, estivesse novamente sob o controle dos cristãos.

A Cruzada dos Miseráveis

Enquanto os nobres e cavaleiros franceses planejavam com cuidado a sua expedição, a idéia da Cruzada varreu a Europa como uma grande labareda, inflamando corações e mentes. Em pouco tempo, milhares de homens simples decidiram largar o pouco que possuíam, costuraram uma cruz vermelha sobre suas vestes esfarrapadas e partiram, sem saber muito bem para onde, com o desejo sincero de combater os infiéis e libertar a Terra Santa, na esperança de que a recompensa por seus atos viesse ainda nesta vida.

Liderados por um monge chamado Pedro, o Eremita, e por um guerreiro sem posses chamado Gautier sem Vintém, esse exército de miseráveis partiu de Colônia, na Alemanha, no verão de 1096, em direção ao Reno. Ao contrário dos cavaleiros franceses, os cruzados camponeses não tinham nenhum planejamento ou disciplina, e sua jornada foi tudo, menos pacífica. Os camponeses mal sabiam onde ficava Jerusalém, e a cada nova cidade, todos pensavam já ter chegado à Terra Santa. Por causa do precário planejamento, os peregrinos tiveram de enfrentar a fome e a sede, sendo levados a roubar e pilhar fazendas e casas por onde passavam, e em várias ocasiões os "cruzados" manifestaram sua intolerância perseguindo, matando e torturando judeus pelo caminho. Mas os cruzados camponeses também foram perseguidos pelos húngaros e búlgaros, que os viam como meros saqueadores e atacavam sem piedade os miseráveis peregrinos.

Em agosto de 1096, os camponeses chegaram a Constantinopla, e os problemas continuaram. Confundindo os cristãos ortodoxos com os muçulmanos, os "cruzados" atacaram e destruíram várias igrejas ortodoxas (que na verdade deveriam estar protegendo) e pilharam os subúrbios da cidade. Apesar de todos esses problemas, o Imperador Aleixo recebeu Pedro, o Eremita em seu palácio com todas as honras, alertou-o para o perigo que representavam os exércitos turcos e rogou para que eles esperassem pela chegada dos cavaleiros franceses.

Ansioso e impaciente, Pedro conduziu seus cruzados esfarrapados até a Turquia, onde enfrentou um destino trágico nas mãos do exército do sultão Kilij Arslan. Emboscados pelos turcos, os cruzados camponeses foram massacrados. Salvos por um destacamento do exército bizantino, Pedro, o Eremita e os poucos sobreviventes conseguiram voltar a Constantinopla com vida. Mas milhares de crédulos e ingênuos camponeses que seguiram Pedro por puro fervor religioso não tiveram tanta sorte e jamais chegaram a ver a Terra Santa.

A Cruzada dos Nobres

Enquanto Pedro, o Eremita e seu tosco exército perambulavam pela Europa, os cavaleiros franceses se preparavam cuidadosamente para a sua própria cruzada. Os príncipes e monarcas europeus não tomaram parte nessa cruzada e a expedição acabou sendo liderada por grandes senhores que não tinham perspectiva de novas conquistas na Europa, que estavam fora do eixo de poder em suas terras natais ou que tinham pendências a resolver com o Império Bizantino. Por estarem mais preocupados com questões locais, os normandos, os ingleses, os ibéricos e os alemães não tomaram parte na cruzada, que foi basicamente franco-italiana.

Desse modo, a primeira cruzada foi liderada pelo bispo Ademar de le Puy, pelo duque Godofredo de Bouillon, o duque Raimundo de Tolouse, o conde Estevão de Blois e seus companheiros, o duque Balduíno, o conde Roberto de Flandres e o duque Roberto da Normandia, além do conde Boemundo de Torento.

Os destacamentos dos cavaleiros seguiram rotas diferentes. Alguns refizeram o caminho dos camponeses, outros cruzaram a Itália e atravessaram por mar para a península balcânica.

No ano de 1097, os cruzados reuniram-se em Constantinopla. Dessa vez, Aleixo tratou os cruzados com desconfiança, temeroso de que eles pudessem tentar tomar Bizâncio, cuja grande riqueza poderia atizar a cobiça dos nobres europeus. Sem perder tempo, Aleixo tratou de arranjar o transporte das milícias cruzadas para a Ásia Menor.

As Primeiras Conquistas

Ocupado em guerras contra seus vizinhos e confiante depois da fácil vitória contra os primeiros “cruzados”, o sultão Kilij Arslan não se incomodou em proteger a capital Nicéia quando soube da nova expedição. Sem o apoio do sultão, Nicéia se rendeu em junho de 1097. Temendo o saque dos francos, os governantes de Nicéia se renderam não aos cruzados, mas ao imperador Aleixo. Apesar de toda a frustração dos gananciosos cavaleiros europeus, essa era a primeira grande vitória dos cruzados.

É claro que o sultão não ficou nada contente com a derrota e planejou uma emboscada contra os francos. No entanto, quando a vanguarda dos cruzados penetrou no vale onde os turcos espreitavam, o sultão pensou que aquele fosse todo o exército e ordenou o ataque. Qual não foi sua surpresa quando por trás de seu exército surgiu a verdadeira força dos cruzados. Foi o segundo grande erro de Kilij Arslan, e a segunda vitória surpreendente dos cruzados.

Mas os problemas estavam apenas começando. Apesar de estar sem forças para um confronto direto, o sultão não desistiu e passou a usar táticas de guerrilha contra os cruzados em sua longa travessia pelos desertos de Anatólia. Enquanto os cavaleiros sofriam com suas pesadas armaduras no verão escaldante, Kilij Arslan cortava as linhas de suprimento vindas de Constantinopla, envenenava poços no caminho e observava os orgulhosos cruzados serem dobrados pela fome, a sede, as doenças e o calor opressivo do deserto.

Mas, as mortes e o sofrimento acabaram convertendo os cruzados num exército de fanáticos. As inevitáveis comparações com os martírios de Cristo, de Jó e de muitos santos, as visões de anjos e de sinais divinos e os sonhos proféticos com companheiros mortos foram criando nos guerreiros europeus a certeza de que eles tinham sido escolhidos para marchar sobre a Terra Santa.

Entretanto, quando o que restava do exército cruzado se dirigia para Antióquia, Balduíno, irmão do duque Godofredo de Lorena, partiu com um pequeno grupo de cavaleiros bem armados para a Armênia, decidido a fundar um principado na região. Balduíno derrotou algumas patrulhas turcas e conquistou a simpatia dos armênios, especialmente de seu rei, que se encantou com Balduíno a ponto de fazê-lo seu herdeiro. Depois da morte suspeita do rei, em março de 1098, Balduíno proclamou o território de Edessa como seu domínio, e foi apoiado pelos armênios, que desaprovavam a posição do rei anterior, submisso aos turcos.

No outono de 1097, os abatidos cruzados cercaram as muralhas romanas de Antióquia, numa tentativa de sitiar a cidade. Os meses de cerco só trouxeram mais fome e doenças, levando a desavenças entre os nobres e deserções em massa entre os cruzados. Além disso, devido à escassez de comida, o número de cavalos minguou para menos do que 20, algo terrível para um exército de cavaleiros. Cortando as rotas de suprimentos para a cidade e saqueando caravanas e aldeias, os cruzados aguardavam a chegada de reforços ou a rendição da cidade. Mas entre seus líderes não havia um consenso. Boemundo queria ficar e conquistar a cidade, sonhando em mantê-la sob seu domínio, enquanto outros nobres preferiam pedir ajuda ao imperador Aleixo, o que na prática significaria que Antióquia ficaria sob o poder de Bizâncio.

Enquanto isso, em Antióquia, o sultão local se desesperava por não conseguir apoio de seus vizinhos (a quem já havia traído muitas vezes) para massacrar os cruzados, que já não tinham forças para manter o cerco. Quando finalmente um dos vizinhos, Kerbogha de Mossul, concordou em defender Antióquia, os cruzados sabiam que não resistiriam muito mais tempo. Era preciso agir rápido. Com a proximidade do ataque, as fileiras cruzadas racharam de vez, e um grande contingente abandonou o cerco, liderado por nobres que discordavam de Boemundo. No entanto, ao invés de defender Antióquia, Kerbogha decidiu atacar Edessa (onde reinava Balduíno), para impedir que ele enviasse ajuda a Boemundo. Foi uma escolha infeliz, que deu aos cruzados mais algum tempo – tempo o bastante para Boemundo realizar um plano ousado.

Conseguindo que um traidor os levasse para dentro da cidade, Boemundo e um grupo de aventureiros abriram os portões de Antióquia, que caiu diante dos alquebrados francos. Depois de um banho de sangue, no qual massacraram totalmente os turcos de Antióquia, os cruzados descobriram que, para seu desespero, não restava muito o que saquear na cidade, depois de tantos meses de cerco. Logo em seguida, a cidade foi cercada pelo exército de turcos e árabes liderado por Kerbogha de Mossul. Agora, mais do que nunca, os cruzados precisavam de um milagre.

Táticas Militares

Diante dos numerosos exércitos turcos e da capacidade dos líderes muçulmanos de convocar milhares de soldados para enfrentar seus inimigos, os cruzados podiam contar apenas com seu fanatismo, com a superioridade de suas armas e armaduras e, principalmente, suas táticas militares.

Em muitas ocasiões, os cruzados se viram diante da impossibilidade de realizar um ataque direto contra seus inimigos, especialmente quando tentavam tomar uma cidade de assalto.

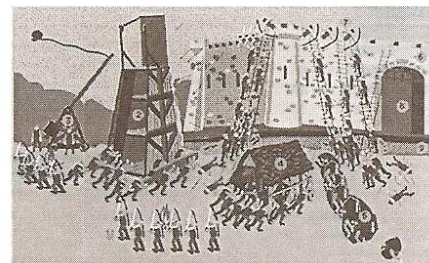
Nessa situação, a melhor (e talvez a única) chance de vitória para os cruzados era realizar um cerco à cidade ou castelo que pretendiam conquistar.

O cerco, porém, era uma tática arriscada, pois ao mesmo tempo que os cruzados cercavam a cidade e esperavam indefinidamente até seus recursos se esgotarem, eles próprios eram assolados pela fome, a sede e as doenças que pretendiam utilizar como armas.

Além, disso, de nada adianta cercar uma cidade ou castelo se não houver condição de cortar as linhas de suprimento e as comunicações entre o alvo e as cidades aliadas.

Alguns cercos dos cruzados se estenderam por muitos e muitos meses, como em Trípoli, onde os cruzados tiveram de esperar por mais de 2000 dias até conquistarem finalmente a cidade.

Os sultões turcos, temerosos de que pudessem ser traídos, expulsavam todos os cristãos de suas cidades quando os cruzados se aproximavam. Foi exatamente isso que o sultão de Antióquia fez. Infelizmente, mesmo com toda as precauções, ele acabou sendo traído por um armeiro de nome Firouz, que já havia sido preso várias vezes por suas atividades ilegais.



Bernardo de Claraval

(São Bernardo)

Bernardo nasceu em 1091, e desde cedo parecia destinado a se tornar uma das figuras mais influentes da Igreja.

Aos 21 anos, o jovem Bernardo se juntou à ordem Cisterciense e logo se tornou abade de Claraval, na França.

Excepcional escritor e orador, Bernardo se dedicou de corpo e alma às letras e à oratória, tendo criado o código de conduta da ordem Cisterciense, que mais tarde influenciaria o código dos Cavaleiros Templários, de quem Bernardo acabou se tornando o principal porta-voz, tendo recrutado muitos membros.

Grande amigo de Hugo de Payens, o mais conhecido Mestre Templário (grande responsável pelo crescimento da ordem), Bernardo de Claraval era a principal voz da cristandade e foi chamado muitas vezes de "o segundo Papa".

Depois de sua morte em 1153, foi canonizado em 1174 e o dia 20 de setembro é dedicado à sua celebração.

Planilha

Total de Pontos:	126
Atributos	Custo
ST	10
DX	11
IQ	15
HT	11

Vantagens:

- Clericato, Carisma +2
- Voz Melódica
- Alfabetizado
- Status +2 (clero)
- Reputação +3 (orador fabuloso)

Desvantagens:

- Votos (da ordem)
- Código de Honra

Perícias	NH
• Trovador	17
• Diplomacia	16
• Política	15
• Escrita	14
• Teologia	14

Peculiaridades:

- Conhecido como "o segundo Papa"
- Amigo do grão-mestre dos Cavaleiros Templários

A Lança do Destino

A situação dos cruzados não era das melhores. Depois do longo e penoso cerco, os cavaleiros francos se viram cercados pelas forças de Kerbogha. Foi quando o bispo Ademar soube que um notório vigarista chamado Pedro Bartolomeu alegava ter tido "visões" que lhe diziam para procurar pela Lança do Destino, a lança usada para perfurar o corpo de Cristo crucificado, que estaria enterrada na igreja de São Pedro, em Antioquia. A lenda dizia que um exército que possuísse esta lança jamais poderia ser derrotado.

Apesar do ceticismo do bispo, o duque Raimundo resolveu dar crédito ao vigarista, pois ele não era o único a ter essas visões, e começou a escavar a igreja em busca da relíquia. Depois de muita procura, nada foi encontrado, até que o próprio Pedro Bartolomeu pulou dentro de um dos buracos e "encontrou" uma ponta de lança enferrujada. O truque não convenceu o duque e muito menos o bispo, mas serviu para elevar o moral da tropa, tornando os cruzados ainda mais fanáticos.

O confronto entre o extremo fanatismo dos cruzados (que viam anjos e santos lutando a seu lado, desviando as flechas inimigas e guiando-os até a vitória) e as desavenças de árabes e turcos que minavam o moral do exército de Kerbogha foi um fator decisivo para garantir mais uma vitória improvável e os cruzados mantiveram Antioquia, rechaçando as forças inimigas. Para muitos aquela foi a prova definitiva de que a verdadeira Lança do Destino havia sido encontrada.

A Conquista de Jerusalém

Depois da vitória, começaram os preparativos para a conquista de Jerusalém, a cidade sagrada. Apesar de ser esse o objetivo final da cruzada, era preciso proteger as novas terras. Por isso, Boemundo, regente de Antioquia, preferiu permanecer na cidade recém-conquistada, enquanto Balduíno ficou em Edessa, protegendo seus novos domínios.

Liderados pelo duque Raimundo de Tolouse e pelo duque Godofredo de Bouillon, os "invencíveis" cruzados marcharam para Jerusalém.

Durante o cerco que durou um mês, os cruzados se dedicaram a construir máquinas de guerra para vencerem as muralhas fortificadas da cidade. Eles sabiam que as tropas leais ao governante egípcio de Jerusalém não demorariam a chegar, vindas do Cairo, e por isso não tinham tempo a perder.

Na noite de 13 de julho de 1099, os cruzados conduziram suas torres de madeira até as muralhas e atacaram a cidade. O duque Godofredo liderou seus homens num ataque ao lado leste enquanto o duque Raimundo conduziu seu exército para a entrada ao sul.

Vencendo as defesas erguidas pelos muçulmanos, os cruzados entraram em Jerusalém, e a selvageria que se seguiu é bastante conhecida. Todos os relatos falam da violência e da matança levada a cabo pelos cruzados, que massacraram a população de árabes e judeus, manchando com suas botas cobertas de sangue os caminhos sagrados que tinham vindo de tão longe para proteger.

Depois da Conquista

Nas terras conquistadas, os cruzados fundaram o principado de Antioquia e os condados de Edessa e Trípoli (conquistado pelo duque Raimundo de Tolouse), todos vassalos do reino de Jerusalém, que Godofredo de Buillon foi escolhido para governar. Este recusou-se a usar o título de rei, pois "não poderia usar uma coroa preciosa onde Jesus usou uma de espinhos", segundo suas próprias palavras.

Mas, quem mais lucrou com a conquista de Jerusalém foram os comerciantes das cidades de Gênova e Veneza, que receberam enormes vantagens por sua ajuda aos cruzados.

Nos novos estados cruzados foi implantado o sistema feudal (como na Europa) e os camponeses locais tornaram-se servos dos senhores europeus, que ali tinham mais autonomia para governar do que em suas terras natais. A população muçulmana foi terrivelmente oprimida, o que causou inúmeras revoltas.

Para proteger o reino de Jerusalém e guardar os caminhos dos peregrinos e as rotas comerciais foram fundadas duas ordens religiosas/militares especiais: a dos Templários ou Cavaleiros do Templo e a dos Hospitalários, sendo que mais tarde surgiria uma terceira ordem, a dos Cavaleiros Teutônicos, já no fim do século XII. Mas em 1101, uma terceira leva de cruzados foi massacrada pelo exército turco enquanto tentava chegar à Terra Santa. O sultão Kilij Arslan conseguira finalmente se vingar das derrotas anteriores.

A Segunda Cruzada



Ao custo de muitas vidas, os cruzados tinham conseguido conquistar a Síria e a Palestina, em grande parte porque os sultões turcos não agiam coordenadamente, e em muitos casos eram inimigos uns dos outros. Mesmo assim, os estados fundados pelos cruzados eram muito frágeis. As revoltas entre os muçulmanos oprimidos eram constantes. Além disso, as disputas entre os próprios cavaleiros eram freqüentes, e nesses conflitos muitos deles se aliavam aos árabes e turcos. Por isso, não demorou muito para os cruzados começarem a perder suas terras.

Em 1144, liderados pelo general Zengi, os turcos tomaram Edessa. A cidade de Jerusalém, pediu ajuda ao Papa Eugênio III, que convocou uma nova cruzada. Apesar do entusiasmo do rei Luís VII da França, seus barões não estavam muito inclinados a se arriscarem numa nova expedição. Para convencer os nobres a se juntarem à cruzada, o rei convocou o abade Bernardo de Claraval (mais tarde conhecido como São Bernardo), um homem de lábia e carisma legendários.

Em março de 1146, a notícia de que Bernardo falaria em favor de uma nova cruzada reuniu uma enorme multidão de curiosos para ouvi-lo. Ao final do sermão, conta-se que todos correram a rasgar tiras de pano vermelho e costuraram cruzes em suas vestes. Os barões tinham sido "persuadidos" a se unir à cruzada.

Enquanto se preparava a nova expedição, Bernardo viajou pela França e Alemanha para convencer os nobres que ainda não tinham garantido seu apoio. No começo de 1147, mais de 50.000 soldados franceses e alemães partiram para Constantinopla. Os cavaleiros alemães, liderados pelo rei Conrado, chegaram antes a Constantinopla, e começaram logo a criar confusão. Desafiaram as ordens do imperador de Bizâncio, atacaram destacamentos do seu exército e se recusaram a fornecer comida aos soldados franceses. A confusão foi tão grande que o imperador decidiu trair os cruzados, aliando-se aos turcos e preparando uma terrível surpresa para quando os cruzados deixassem Constantinopla e atravessassem o Estreito de Bósforo.

Adiantando-se novamente aos francos, os alemães marcharam direto para a armadilha do exército turco, e foram praticamente dizimados. O orgulhoso rei Conrado conseguiu escapar com vida, salvando apenas um décimo de seu exército e fugindo para Nicéia, onde reuniu-se com os francos. Depois de meses de luta contra a natureza inóspita e os soldados turcos, os líderes dos cruzados abandonaram seus comandados e fugiram de barco para Jerusalém, onde o rei Conrado passou a ser mais uma pedra no tabuleiro de intrigas que dominavam a cidade sagrada, e que incluía a rainha Melissende, regente da cidade, e seu filho, o jovem Balduíno.

No lado dos francos, o rei Luís seguiu para a Terra Santa acompanhado de sua esposa, uma mulher extraordinária que entraria para a História como uma das maiores personalidades da Idade Média, a rainha Leonor de Aquitânia.

A Rainha das Cruzadas

Leonor de Aquitânia era casada com o rei Luís, e todos reconheciam que era ela o cérebro por trás do trono da França. Quando o rei e a rainha chegaram a Antioquia, foram recebidos com alegria pelo príncipe Raimundo, que era primo do rei e tio da rainha. Dizem as más línguas que Leonor e Raimundo eram bem mais que parentes, o que fez o rei ficar muito desconfiado.

Antioquia estava sob a ameaça dos árabes, liderados por Nur al-Din, herdeiro de Zengi, que declarou uma *jihad* (guerra santa) para expulsar os cruzados e em pouco tempo conseguiu

Relíquias Sagradas

Muitas relíquias sagradas podem aparecer numa campanha ambientada nas Cruzadas. O único problema é que provavelmente elas serão falsas. Mas quem garante que seus personagens não poderiam encontrar um verdadeiro pedaço da cruz de Cristo? Só depende do GM. Veja a seguir as relíquias mais conhecidas:

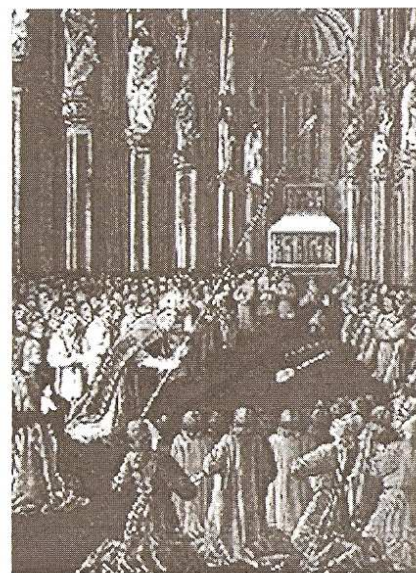
A Lança do Destino: A lança usada pelos soldados romanos para ferir Jesus crucificado teria o poder de tornar invencível qualquer exército. Que guerreiro dispensaria uma ajuda dessas?

A Cruz de Cristo: Pedacos de madeira da cruz onde Jesus morreu foram espalhados por toda a Terra Santa. Seus poderes de cura e proteção seriam fabulosos.

O Santo Sudário: O manto que envolveu o corpo de Cristo servindo de mortalha e que ficou marcado com sua figura teria poderes de curar e quem sabe até mesmo ressuscitar os mortos envoltos nessa relíquia.

O Cálice Sagrado: O Santo Graal, o cálice usado por Cristo na Última Ceia, guarda o poder do sangue de Jesus. Quem beber desse cálice será curado de qualquer mal.

A Arca da Aliança: Quando Moisés desceu do monte Sinai com as tábuas dos Mandamentos, forjou uma aliança com Deus. A Arca da Aliança guarda o que resta das tábuas sagradas onde Deus escreveu suas leis. O poder do próprio Criador está depositado na mais valiosa relíquia sagrada, que dizem repousar numa sala secreta do Templo de Salomão, em poder dos Cavaleiros Templários. As lendas que cercam a Arca dizem que ninguém pode tocá-la, e existe o relato de um servo que foi fulminado instantaneamente quando tentou impedir que ela caísse enquanto estava sendo transportada.





Leonor de Aquitânia

Uma das personalidades mais fascinantes da Europa Medieval, Leonor (ou Eleanor) era herdeira do ducado de Aquitânia, um dos maiores e mais ricos feudos da Europa e aos 15 anos casou-se com Luís VII, rei da França.

Aos 19 anos, Leonor partiu com seu marido para a segunda cruzada, liderando milhares de vassallos de Aquitânia e 300 damas armadas (que não lutavam, apenas cuidavam dos feridos).

Depois da cruzada, Leonor divorciou-se de Luís e casou-se com o jovem rei da Inglaterra, com quem teve 8 filhos (entre eles os reis Ricardo "Coração de Leão" e João "Sem-Terra").

A ambição política de Leonor fez com que ela se rebelasse contra seu marido, que a aprisionou durante mais de 15 anos.

Depois que o pai morreu, Ricardo (o filho predileto de Leonor) libertou sua mãe, e ela viveu até os oitenta e quatro anos, costurando alianças e casamentos de seus herdeiros com as casas reais mais poderosas da Europa e patrocinando poetas e trovadores, que a imortalizaram em suas canções.

Planilha

Total de Pontos: 120 Pontos

Atributos	Custo
ST	10
DX	11
IQ	14
HT	11

Vantagens:

- Carisma +2
- Alfabetizada
- Status +4 (realeza)

Desvantagens:

- Estigma Social (mulher)

Perícias

NH

- | | |
|----------------|----|
| • Trovador | 15 |
| • Diplomacia | 16 |
| • Política | 15 |
| • Trato Social | 16 |

Peculiaridades:

- Patrocina trovadores e poetas.
- Apaixonada por seu tio, o Príncipe Raimundo (até a morte dele).

recuperar vários territórios. Raimundo ficou preocupado e pediu auxílio a Luís, que preferiu seguir até Jerusalém. Leonor tentou convencer o rei a ajudar seu tio, mas Luís manteve-se irredutível. Quando Leonor anunciou que ficaria em Antioquia com Raimundo e que desejava o divórcio, Luís ficou furioso e seqüestrou a rainha, levando-a à força para Jerusalém.

De lá, ele partiu em companhia do rei Conrado e do jovem Balduíno para atacar Damasco, o único alvo que parecia ao alcance de suas forças. As desavenças entre os três reis atrasaram tanto o ataque que seus exércitos acabaram encurralados entre as forças de Damasco e o exército de Nur al-Din, que veio em auxílio da cidade.

Massacrados pelos árabes e humilhados pelo fiasco, os reis cruzados escaparam com vida. Conrado voltou para a Europa, Balduíno para Jerusalém, e Luís teve seu casamento anulado por um detalhe de legislação, enquanto Leonor casou-se novamente, dessa vez com Henrique d'Anjou, da dinastia dos Plantagenetas, mais conhecido como o rei Henrique II da Inglaterra.

O príncipe Raimundo, pivô do divórcio real, acabou morrendo em combate e sua cabeça foi presenteada ao califa de Bagdá.

A Terceira Cruzada

Depois de Zengi e Nur Al-Din, os cruzados encontrariam outro grande inimigo, talvez o mais perigoso de todos, na figura de Salah al-Din, ou Saladino, como ficou conhecido entre os europeus.

Responsável pela unificação dos até então desunidos estados árabes da Síria, do norte da Mesopotâmia e do Egito, Saladino era um líder valente e talentoso. Entre os muçulmanos, seu poder e fascinação eram quase ilimitados; e entre os cristãos, a simples menção do seu nome provocava terror.

Aproveitando-se da aura de fanatismo que o cercava, Saladino declarou outra *jihad* contra os cruzados e começou a atacar os territórios conquistados pelos europeus, em sua campanha para retomar Jerusalém.

Mais uma vez, os beligerantes cavaleiros não souberam se unir e o líder muçulmano obteve uma importante vitória em Tiberíades, em 1187. Nessa batalha, os cavaleiros foram derrotados e o rei de Jerusalém caiu prisioneiro. Mais tarde, nesse mesmo ano, as forças de Saladino conquistaram a cidade sagrada, retomando Jerusalém da mão dos europeus. Esse foi o estopim da Terceira Cruzada.

Liderada por Frederico I, o Barba Ruiva, rei da Alemanha, pelo rei francês Felipe II Augusto e pelo rei da Inglaterra Ricardo Coração de Leão, essa expedição também é conhecida como a Cruzada dos Reis.

Frederico I dirigiu suas forças para a Ásia Menor, através da península balcânica. Porém, durante a travessia de um rio, o rei morreu afogado, o que levou a maior parte de seu exército a se dispersar. Enquanto isso, Felipe II Augusto e Ricardo Coração de Leão concentraram seus esforços na retomada da fortaleza de São João do Acre. Durante a campanha, foram constantes as desavenças entre os dois reis, muitas delas motivadas pelo temperamento explosivo do rei inglês.

Famoso por sua valentia, Ricardo Coração de Leão era uma lenda entre os cavaleiros. Muitas vezes, durante a batalha, Ricardo desafiava os emires muçulmanos para um combate



singular e, com um só golpe de sua espada, partia os inimigos da cabeça à cintura. Ele era um guerreiro cruel, grosseiro e temerário, e jamais esquecia um insulto, vingando-se geralmente de forma violenta e implacável.

Quando São João do Acre foi finalmente reconquistada depois de dois anos de cerco, Ricardo ordenou a morte de mais de dois mil reféns, pois Saladino não tinha pago o resgate exorbitante exigido pelo rei inglês.

Incapazes de retomar os territórios conquistados por Saladino e divididos por suas rixas pessoais, os reis cruzados separaram-se e Felipe II Augusto voltou para a França, enquanto Ricardo deixaria a Palestina pouco tempo depois, somente para ser capturado por Leopoldo da Áustria e mantido como refém durante anos.

Apesar do sucesso parcial, a Cruzada dos Reis, a última das grandes expedições cristãs na Terra Santa, também fracassou.

A Cruzada das Crianças

Com os seguidos fracassos dos cruzados em retomar Jerusalém, começou a se propagar na Europa a crença de que homens “pecadores” não seriam capazes de conquistar os “lugares santos”, e que isso só seria possível através da ação dos inocentes. E quem poderia ser mais inocente do que uma criança?

Assim, no ano de 1202, crianças francesas e germânicas começaram a ser agrupadas, formando verdadeiras multidões, que seriam transportadas por terra e por mar até a Palestina.

Na França, apesar do protesto do rei, os proprietários de navios concordaram em transportar as crianças para a Terra Santa. Entretanto, apesar da esperança de conquistas gloriosas, o destino dessas crianças foi terrível. Parte delas pereceu numa tempestade no mar, enquanto as demais foram levadas para o Egito e vendidas como escravas.

As crianças germânicas não tiveram melhor sorte. A própria expedição tinha sido organizada desde o princípio por traficantes de escravos. Porém, quando chegaram ao sul da Itália, o bispo local proibiu sua ida à Palestina, salvando as pobres crianças de um destino cruel, mas condenando-as a outros sofrimentos, pois quase todas elas morreram na dura viagem de volta a sua terra natal.

Outras Cruzadas

As demais cruzadas não tiveram a clareza de propósito das primeiras expedições, e geralmente eram motivadas por interesses puramente comerciais e militares, sem o genuíno fervor religioso que movera os cavaleiros e soldados nas cruzadas anteriores.

A Quarta Cruzada, iniciativa do Papa Inocêncio III, por exemplo, foi usada pelos comerciantes de Veneza, em sua disputa contra seus rivais de Bizâncio. O objetivo dos cruzados agora não era mais libertar Jerusalém, e sim atacar Constantinopla, que eles tomaram de assalto em 1204, saqueando, pilhando e massacrando inocentes, destruindo igrejas e obras de arte. Depois do saque, os cruzados não se interessaram em avançar até a Terra Santa, preferindo conquistar grandes parcelas do Império Bizantino, fundando um império latino, que assim como os territórios cruzados na Palestina, teve de enfrentar o ódio da população subjugada e os ataques constantes dos inimigos ao redor, e não durou muito. Em 1261, os Bizantinos retomariam Constantinopla, mas seu império jamais se recuperaria do saque e dos massacres sofridos durante a quarta cruzada.

Motivado pela construção de uma fortaleza muçulmana sobre o monte Tabor, o Papa Inocêncio III convocou a Quinta Cruzada (1217 a 1219) durante o Concílio de Latrão (1215). Ela foi liderada pelo rei da Hungria, André II e pelo rei de Jerusalém, Jean de Brienne. Sem conseguir seu intento no monte Tabor, os cruzados tomaram Damieta em 1219, mas ao avançar para o Cairo foram rechaçados e tiveram que recuar, perdendo a cidade que conquistaram.

A Sexta Cruzada foi convocada pelo Papa Honório III e conduzida pelo imperador Frederico II, da Alemanha, que chegou ao Acre por mar e concluiu o tratado de Jaffa em 1229, retomando Jerusalém, Belém e Nazaré.

Durante o Concílio de Lyon, em 1245, o Papa Inocêncio IV convocou outra cruzada para libertar Jerusalém, tomada em 1244. Liderada por Luís IX, a Sétima Cruzada tomou a cidade de Damieta em 1249 mas os cruzados foram derrotados e Luís IX foi feito prisioneiro, sendo libertado em troca do domínio de Damieta.

A Oitava Cruzada foi organizada novamente por Luís IX depois da tomada de Antióquia em 1268. Sob a influência de Carlos I de Anjou, Luís IX seguiu para Túnis, onde morreu como

Ricardo Coração de Leão

Mais conhecido pela lenda de Robin Hood e o romance *Ivanhoé*, onde aparece como um rei sábio e justo, Ricardo Coração de Leão era o terceiro filho de Leonor de Aquitânia, mas foi sempre o primeiro na preferência da rainha.

Impetuoso e arrogante, Ricardo era mais guerreiro do que diplomata, e seus arroubos de violência tornaram-no célebre.

Depois de se engajar como um dos líderes da terceira cruzada, Ricardo acabou capturado por Leopoldo da Áustria que vendeu seu ilustre prisioneiro ao imperador alemão. Durante esse tempo, Ricardo ficou oficialmente desaparecido.

Diz a lenda que um trovador chamado Blondell reconheceu Ricardo através de uma canção que somente eles dois conheciam e, dessa maneira, um resgate real foi pago.

Ricardo Coração de Leão voltou à Inglaterra e morreu em 1199, vítima da flecha certa de um arqueiro, durante o cerco ao castelo de um feudo rebelde. Conta-se que ao perceber que seria atingido, Ricardo parou um momento e aplaudiu seu inimigo.

Planilha

Total de Pontos: 127

Atributos **Custo**

ST 13

DX 13

IQ 11

HT 13

Vantagens:

- Status +4 (realiza)
- Alfabetizado
- Prontidão +2

Desvantagens:

- Excesso de Confiança
- Impulsividade
- Mau-Humor

Perícias **NH**

• Espada 14

• Lança 13

• Política 13

• Cavalgar 13

• Maça 13

Peculiaridades:

- Nunca esquece um insulto



Saladino

(Salah ad-din)

Salah al-Din Yusuf bin Ayub, ou simplesmente Saladino como ficou conhecido pelos cruzados, nasceu em 1138 e desde criança foi um estudioso fervoroso do Corão e da poesia árabe.

Pupilo dos gloriosos Zengi e Nur al-Din, Saladino aprendeu com eles as artes da guerra e tornou-se um formidável comandante militar.

Sob o comando de Saladino, os exércitos árabes tomaram Damasco, a Síria, Alepo, Mossul e Bagdá. E em 1187, depois de três meses de guerra, Saladino retomou Jerusalém da mão dos cruzados.

Saladino inspirava fanatismo em seus seguidores por sua adesão total às leis da religião. Ele era famoso por sua generosidade, humildade e honestidade. Saladino jamais quebrou uma promessa nem rompeu nenhuma trégua com os cruzados, apesar de ter sido constantemente traído pelos francos.

Saladino morreu em 1193, e é um dos mais interessantes personagens da História das Cruzadas.

Planilha

Total de Pontos: 124 Pontos

Atributos	Custo
-----------	-------

ST	11
----	----

DX	12
----	----

IQ	14
----	----

HT	11
----	----

Vantagens:

- Carisma +2
- Reputação +2 (justo, humilde)
- Alfabetizado
- Status +2 (líder militar)

Desvantagens:

- Honestidade (nunca quebra uma promessa)
- Código de Honra (fiel ao Corão)

Perícias	NH
----------	----

Liderança	15
-----------	----

Diplomacia	16
------------	----

Política	14
----------	----

Escrita	13
---------	----

Teologia	14
----------	----

Peculiaridades:

- Sua humildade é lendária
- Estudioso da poesia e dos textos religiosos

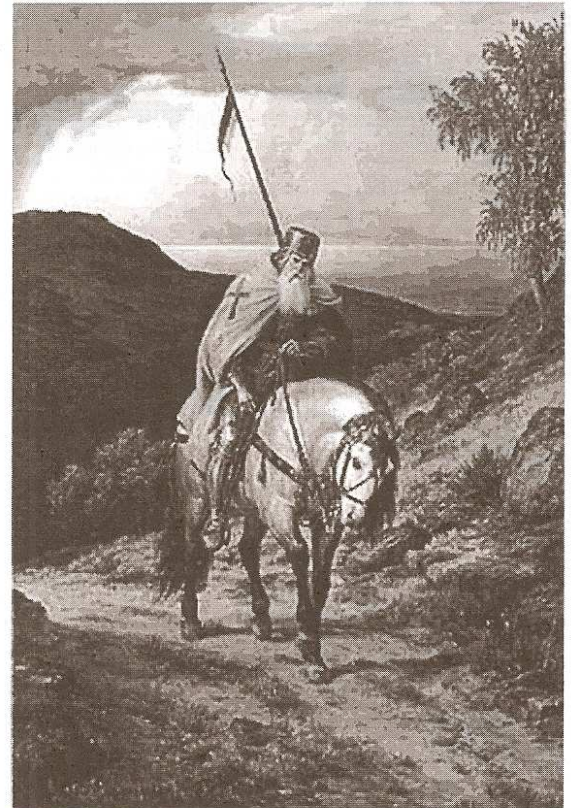
mártir, sendo mais tarde canonizado como São Luís. Depois de haver concluído um tratado vantajoso para o seu reino, Carlos I reconduziu os cruzados para a França, sem ter levado nenhuma ajuda aos reinos cruzados, que mais tarde tiveram de abandonar a Terra Santa

O Fim das Cruzadas

Depois dos sucessivos fracassos na Terra Santa e de uma cruzada cruel empreendida no Languedoc (um território da França) contra os Cátaros, ou Albingenses, seguidores de uma seita cristã considerada heresia, as cruzadas chegaram ao seu fim melancólico.

Incapazes de conquistar Jerusalém, os cruzados acabaram perdendo seus territórios, incluindo São João do Acre, o último baluarte cruzado, que caiu em 1291.

Mas apesar de todos os massacres e depredações, de toda a crueldade e tragédia, as campanhas dos cruzados serviram para ampliar as relações comerciais com o Oriente. E com a decadência de Bizâncio, os comerciantes de Gênova e Veneza passaram a ditar os rumos do comércio naval no Mediterrâneo e no Mar Negro o que impulsionaria o comércio e as descobertas marítimas no futuro. As cruzadas também apresentaram aos europeus novas técnicas agrícolas e novas espécies de frutas e plantas, e difundiram a indústria do vidro e dos tecidos de seda. Além disso, os europeus também tiveram maior contato com a rica cultura oriental, o que ampliou o horizonte intelectual dos homens daquele tempo, através do resgate de obras clássicas gregas e das descobertas dos matemáticos e sábios árabes.



Combatentes

Os Cavaleiros Templários

Nenhuma outra ordem de cavalaria é cercada de tantos segredos, mistérios e lendas quanto os Templários. Segundo se especula, sua história começou em 1104, quando Hugo de Champagne, um rico conde francês e Hugo de Payns teriam encontrado manuscritos secretos na Palestina. Através de manobras políticas desses dois homens muito influentes, a Ordem do Templo foi fundada em 25 de dezembro de 1118, com o nome de Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo. Sua missão era guardar os caminhos e proteger os peregrinos e foi formada inicialmente por nove paladinos: Hugo de Payns, seu primeiro grão-mestre, Geoffroy de Saint-Omer (flamengo), André de Montbard (tio de Bernardo de Claraval), Arquibaldo de Saint-Aignan, Payen (ou Nivard) de Montdidier (ambos flamengos), Geoffroy Bissol (do Languedoque), Gondomar (que pode ter sido português) e mais dois cavaleiros de quem pouco se sabe, chamados Rossal (ou Roland) e Hugo Rigaud.

Apesar de contar com apenas nove membros, a ordem recebeu como sede uma parte do Templo de Salomão, que já era ocupado por cônegos do Santo Sepulcro, e durante nove anos habitaram ali. Em 1128, a ordem recebeu sua aprovação canônica com o nome de Ordem do Templo e a partir daí cresceu e se expandiu.

Os Templários eram monges guerreiros que faziam os votos beneditinos de castidade, pobreza e obediência, mas eram, acima de tudo, guerreiros fanáticos, que lutavam até a morte sempre que necessário. Com o passar do tempo, o prestígio e a riqueza da ordem fez dos Templários uma das instituições mais poderosas e influentes da cristandade.



Depois do declínio das cruzadas, em 1307, o rei Felipe, o Belo, cobiçoso dos bens da ordem na França, conspirou contra os Templários, traindo e aprisionando seus principais membros numa sexta-feira treze (dando origem à superstição sobre esse dia). Diante de acusações de bruxaria, satanismo e heresia, a ordem foi extinta em 1312, e seus principais membros (incluindo Jaques de Molay, seu último grão-mestre) foram queimados vivos no dia 19 de março de 1314. Um mês depois, o papa Clemente V (cúmplice de Felipe, o Belo, na conspiração) morreu misteriosamente, e o mesmo aconteceu com Felipe, o Belo, no dia 29 de novembro.

Mas, apesar de oficialmente extinta, a Ordem dos Templários parece ter sobrevivido na Escócia e em Portugal, onde foi criada a Ordem dos Cavaleiros de Cristo (uma versão do nome original dos Templários), que recebeu todos os membros (e os bens) tomados dos Templários portugueses por ordem do papa. Da Ordem dos Cavaleiros de Cristo fizeram parte algumas das figuras centrais na saga da expansão marítima portuguesa, incluindo o infante Dom Henrique (criador da Escola de Sagres), Vasco da Gama e Pedro Álvares Cabral.



O Segredo dos Templários

Muito se especula sobre os Templários, e algumas dessas especulações dariam aventuras muito interessantes.

Além da crença de que a real missão dos Templários seria encontrar, proteger e transportar a Arca da Aliança para a Europa, acredita-se que os Templários guardavam segredos muito mais sombrios. Há mitos que especulam que os Templários guardariam um portal para o Inferno, localizado no Templo de Salomão (um notório estudioso do ocultismo) ou vigiavam o próprio Lúcifer, que estaria aprisionado ali. Entre outros segredos guardados pelos Templários poderíamos incluir o mistério do Santo Graal, novas revelações sobre a vida e os milagres de Cristo, fórmulas de contato com Anjos e seres de outras dimensões, além da utilização mágica da arquitetura para criar e controlar poderosos portais de poder. Obviamente, esses temas só se aplicam a campanhas com largos traços de fantasia, já que não há nenhuma correspondência ou comprovação histórica desses mitos.

Os Assassinos

No final do século XI, o sábio Hassan Ibn al-Sabah, líder dos xiitas persas, fundou a seita dos Assassinos, um grupo de fanáticos que se opunham ao califa do Egito (apoando um outro herdeiro ao trono) e aos turcos seldjúcidas.

Hassan era um estudioso da religião muçulmana e acreditava que além dos onze profetas reconhecidos, havia um outro, o 12º profeta, chamado "o imã oculto", uma espécie de messias que guiaria os árabes numa guerra santa contra os turcos.

Em 1090, Hassan assumiu o controle do Alamut - o Ninho da Águia -, uma fortaleza secreta localizada nas montanhas da região de Alepo, de onde Hassan, com o título de "o Velho da Montanha", comandava os Assassinos. O mistério por trás dos métodos da seita era tanto que deu origem a várias lendas sobre esses guerreiros misteriosos.

Agindo sempre em segredo, os seguidores de Hassan eram treinados em várias técnicas de assassinato e ações terroristas, usadas para eliminar seus inimigos sem piedade.

Os Assassinos não temiam a morte, e até mesmo ansiavam por ela, pois acreditavam que através dela chegariam ao Paraíso. Isso tornava-os ainda mais eficientes. Além disso, sua lealdade ao líder era tanta que certa vez um convidado assistiu horrorizado quando Hassan, com um aceno, ordenou que alguns de seus comandados se jogassem do alto de uma torre para a morte.

O poder e a influência dos Assassinos eram tão grandes que nem mesmo Saladino ousava contrariá-los. E como se opunham aos turcos seldjúcidas, os Assassinos foram aliados eventuais dos Cruzados e, ao que tudo indica, parece ter havido uma conexão bem próxima entre os seguidores de Hassan e os Cavaleiros Templários.

O termo Assassinos vem da palavra *hashishim*, que significa "usuários de haxixe", pois diz-se que eles consumiam essa droga antes de suas missões, para torná-los imunes ao medo. Mais tarde, diante da notoriedade da seita e de suas "missões", a palavra "assassino" assumiu seu significado atual.



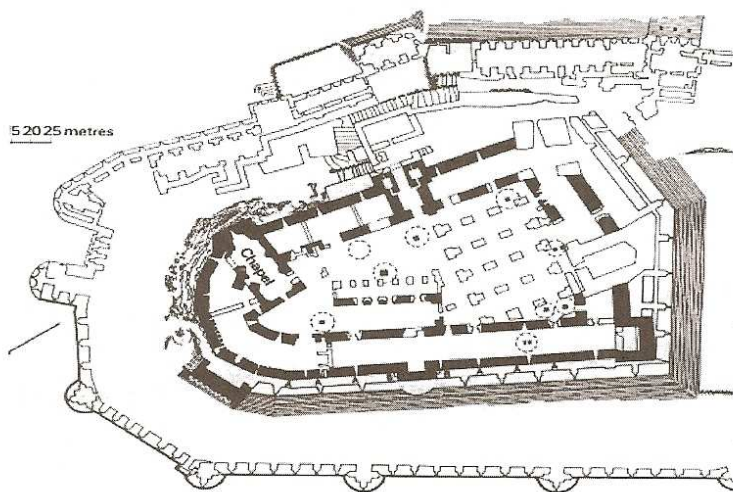
Cronologia

- 1095 – O papa Urbano II convoca os europeus a libertarem a Terra Santa do domínio dos infiéis.
- 1096 – A Cruzada dos Miseráveis é derrotada em Nicéia, na Turquia, pelo emir turco seldjúcida Kilij Arslan.
- 1097 – Os cruzados tomam Nicéia e expulsam Kilij Arslan da Ásia Menor.
- 1098 – Os cruzados tomam Edessa e Antióquia e derrotam o exército de Kerbogha, senhor de Mossul. Na tomada da aldeia de Maara são relatados atos de canibalismo dos cruzados.
- 1099 – Queda de Jerusalém
- 1100 – Balduíno, do Condado de Edessa, escapa de uma emboscada perto de Beirute e se proclama Rei de Jerusalém.
- 1104 – Vitória muçulmana em Harran, desencorajando a expansão cruzada para o leste.
- 1109 – Queda de Trípoli depois de 2 mil dias de cerco.
- 1125 – Ibn al-Khachab, cádi de Damasco e principal defensor ideológico da unidade muçulmana contra os cruzados é morto por um membro da seita dos Assassinos.
- 1128 – Fracassa o ataque cruzado a Damasco. O general Zengi torna-se senhor de Alepo.
- 1137 – Zengi captura o rei de Jerusalém, mas solta-o em troca de um resgate.
- 1144 – Zengi retoma Edessa e completa a destruição dos quatro reinos cruzados.
- 1146 – Zengi morre e é sucedido por seu filho Nur-al-Din, "Luz da religião".
- 1148 – A segunda cruzada, comandada por Conrado, imperador alemão e Luís VII, da França, é derrotada ao tentar tomar Damasco.
- 1169 – O general Chirkuh morre depois de ser nomeado vizir, sendo sucedido por seu sobrinho Iussef Ibn Ayuub, conhecido como Salah-ad-Din, "benção da religião", que ficou conhecido nas canções de cavalaria ocidentais como Saladino.
- 1171 – Saladino proclama o fim do califado fatímida e governa o país em nome de Nur-ad-Din, que vê com desconfiança o crescente poder de seu general.

continua...

Locais Importantes

O Castelo dos Cavaleiros (Krak des Chevaliers)



Construído no alto de uma colina para guardar a passagem que levava à cidade muçulmana de Homs, o imponente Krak (palavra árabe para castelo) era uma peça fundamental na defesa da região, localizada dentro do condado de Trípoli. Em 1110, os francos conquistaram o castelo e começaram a remodelá-lo para que servisse como ponto de defesa do novo território dos cruzados.

Durante os trinta anos seguintes, os francos ergueram torres e muralhas, tornando a fortaleza virtualmente inexpugnável. Em 1144, o castelo foi cedido aos Cavaleiros Hospitalários, que fizeram do krak a sede da sua ordem, ampliando e melhorando continuamente as suas defesas.

Criada em 1070, cerca de 48 anos antes da Ordem dos Templários, a ordem dos Hospitalários tinha como missão guardar os caminhos e socorrer os peregrinos que se dirigiam à Terra Santa. Mas a rivalidade entre as duas ordens frequentemente se sobrepunha aos seus deveres. Templários e Hospitalários entregavam-se à intriga e à conspiração, competindo abertamente por parcelas cada vez maiores de poder.

O Castelo dos Cavaleiros resistiu a inúmeros ataques e tentativas de invasão, mas foi finalmente conquistado pelos turcos em 1271, vinte anos antes dos cruzados perderem, definitivamente, os territórios que tinham conquistado durante a Primeira Cruzada.

O Templo de Salomão

Envolto em lendas e sem ter deixado nenhum vestígio concreto a não ser sua menção na Bíblia ou nas tradições orais, o Templo de Salomão é um dos locais mais misteriosos e interessantes de Jerusalém.

Construído pelo rei Salomão a partir de 960 a.C e dedicado à glória de Deus, o Templo foi erguido com a ajuda de carpinteiros fenícios, recrutados na mesma região de onde vinham os arquitetos das pirâmides do Egito. As obras duraram sete anos, e incluíam um palácio grande o bastante para acomodar o harém de setecentas princesas e trezentas concubinas do rei.

O Templo era retangular e entrava-se no vestíbulo através de uma porta dupla de bronze. Logo na entrada, havia duas colunas: *Jachime Boaz*, também de bronze. Seguia-se outra porta dupla, de madeira e entrava-se no *Hékal*, o local santo, uma sala de paredes de madeira cheia de objetos preciosos e sagrados. Depois penetrava-se no *Devir*, uma sala cúbica onde se encontrava a Arca da Aliança. Ali, somente os puros poderiam tocar o chão, e era obrigatório entrar de joelhos, numa atitude de humildade diante do poder de Deus, simbolizado pela Arca.

Atacado, saqueado, destruído e reconstruído diversas vezes, pouco restava de sua estrutura original quando os cruzados chegaram a Jerusalém. Mas ainda estavam relativamente intactas as galerias subterrâneas mencionadas em vários relatos, e que serviam, entre outras coisas, para abrigar os tesouros (principalmente a Arca da Aliança) na eventualidade de um ataque.

Não se sabe ao certo porque os Templários receberam o local do Templo como sede da ordem, já que na época eram apenas nove cavaleiros e aquele local já era ocupado por uma

outra ordem bem mais numerosa. Mas sabe-se que não há nenhum registro de que a Arca estivesse entre os objetos levados do Templo pelos saques que sofreu ao longo do tempo. Se a Arca da Aliança (juntamente com outros tesouros fabulosos) repousava realmente nos subterrâneos do Templo de Salomão e se foi encontrada pelos Templários (ou por outros aventureiros), é algo que alimenta a fantasia de muita gente até hoje.

O Alamut (O Ninho da Águia)

No alto de uma montanha nos arredores de Alepo, escondido dos olhos dos curiosos repousava o Ninho da Águia, o Alamut, o palácio sagrado da ordem dos assassinos. Do alto de suas torres, Hassan, o Velho da Montanha, contemplava o horizonte e comandava seus seguidores em sua jihad pessoal contra seus inimigos.

Talvez o mais misterioso de todos os palácios, o Alamut excitava a imaginação de muitos aventureiros, que perderam suas vidas enfrentando as defesas lendárias que protegiam a sede dos temíveis *hashishim*.

O pouco que se sabe sobre a estrutura do Alamut vem dos relatos esparsos dos cronistas da época. Eles falam de um jardim fabuloso e verdejante que existia no centro do Alamut, um verdadeiro oásis para onde Hassan levava os novos membros da ordem, sob o efeito de drogas, para que pensassem que haviam visitado o Paraíso e somente o líder da ordem poderia levá-los de volta. Os relatos também mencionam as torres altas, de onde Hassan certa vez ordenou que seus comandados se atirassem, para impressionar um importante e influente nobre europeu.

Os assassinos eram inimigos de Saladino, e tentaram eliminar o líder muçulmano diversas vezes, mas falharam em todas as tentativas. Irritado, Saladino mandou seus exércitos atacarem o Alamut, mas conta-se que mudou de idéia depois que encontrou um bilhete em seu travesseiro com uma nova ameaça de morte e a frase “você está em nosso poder”. Verdade ou lenda, o fato é que Saladino desistiu da idéia de atacar o Ninho da Águia, aparentemente depois de negociar uma trégua secreta com Hassan, o temível líder dos Assassinos.

Por motivos políticos e religiosos, Hassan se opunha ao poder dos califas de Bagdá, dominados pelos turcos seldjúcidas, e com isso se colocava “do mesmo lado” que os francos e demais líderes cruzados. São raros os registros de ações dos Assassinos contra alvos francos, limitando-se em geral a nobres arrogantes que enfrentavam abertamente a ordem ou se opunham aos planos de Hassan. Mas na maioria das vezes, havia uma espécie de trégua entre os Assassinos e os cruzados, sobretudo os Cavaleiros Templários que, ao que parece, tinham um relacionamento até bem próximo com os seguidores de Hassan.



Cronologia

(continuação)

- 1174 – Nur-ad-Din morre, e Saladino toma Damasco.
- 1183 – Saladino conquista Alepo, unificando o Egito e a Síria sob o seu comando.
- 1187 – Saladino derrota os cruzados, reconquista Jerusalém e a maior parte das cidades sob o domínio cruzado, limitados agora a Tiro, Trípoli e Antióquia.
- 1189 a 1192 – Terceira Cruzada, a “Cruzada dos Reis”
- 1190-92 – Negociações entre Saladino e Ricardo Coração de Leão permitem aos cruzados recuperar várias cidades, mas persiste a disputa por Jerusalém.
- 1193 – Saladino morre, provocando uma guerra civil.
- 1202 – A Cruzada das Crianças.
- 1203 a 1226 – Cruzada Albingense, contra os hereges cátaros em Languedoque.
- 1204 – A Quarta Cruzada toma o porto de Zara do rei cristão da Hungria para pagar aos venezianos pelo transporte. Depois tomam e saqueiam Constantinopla substituindo o imperador bizantino por um títere e criando o Império latino, de duração efêmera.
- 1218-21 – A Quinta Cruzada. Os cruzados invadem o Egito e tomam Damietta ameaçando o Cairo. O sultão expulsa os invasores.
- 1228 a 1229 – A Sexta Cruzada retoma Jerusalém e a controla por 15 anos
- 1244 – Depois dos cruzados romperem mais um tratado, Jerusalém é retomada.
- 1248 a 1250 – Sétima Cruzada, liderada por Luís IX.
- 1270 – Oitava Cruzada, em que morre Luís IX, mais tarde São Luís.
- 1271 a 1272 – Nona Cruzada conquista vantagens para o Reino da Sicília mas abandona os reinos cruzados à própria sorte.
- 1289 – Qalaun, sultão mameluco, se apodera de Trípoli.
- 1291 – Depois de 196 anos de luta, os cruzados se retiram da Palestina com a perda de São João d’Acre.



Por fazerem parte de um cenário histórico, os personagens de *mini GURPS As Cruzadas* devem seguir as regras para personagens humanos, ou seja, devem ser criados com 100 pontos, e um máximo de 40 pontos de Desvantagens. Se o GM quiser tornar a campanha realmente penosa, e fazer os personagens enfrentarem as agruras e os perigos da longa caminhada até Jerusalém, ou se desejar reproduzir a Cruzada dos Miseráveis liderada por Pedro, o Eremita, poderia usar o limite de 65 pontos de personagem com 40 pontos de Desvantagens. Nesse caso, os personagens seriam pessoas comuns, levadas por sua fé ao sacrifício extremo. Porém, se o GM preferir um cenário mais próximo das lendas ou dos livros de fantasia, pode acrescentar mágicas e poderes especiais, relíquias e outros objetos encantados assim como demônios e muitas criaturas lendárias. Nesse caso, sempre a critério do GM, os personagens podem ser criados com 150 ou até 200 pontos, e as regras de magia devem ser usadas.

Criando o Personagem

Todo personagem de GURPS (ou *mini GURPS*) é criado com um número de Pontos de Personagem (geralmente 100 pontos). Cada característica (atributos, vantagens, perícias, etc.) possui um custo em pontos, que é descontado do total de pontos quando o jogador decide “comprar” essa característica.

Para começar a criar seu personagem de *mini GURPS As Cruzadas*, você deve escolher um dos Tipos de Personagem, descritos nas páginas 24 a 25, descontando o custo do tipo do personagem do total de pontos. Depois, com o restante dos pontos, você pode comprar seus atributos (consultando a tabela na página 23) e se quiser pode comprar novas vantagens, desvantagens e perícias, respeitando os limites determinados pelo GM.

As regras de criação de personagem estão explicadas resumidamente no livro *mini GURPS Regras Básicas*, ou mais detalhadamente no *GURPS Módulo Básico*. Se você está usando somente as regras de *mini GURPS*, será necessário acrescentar as vantagens e desvantagens descritas a seguir. As Vantagens são inéditas e as Desvantagens foram compiladas do *GURPS Módulo Básico*. Elas seguem as mesmas regras descritas no *mini GURPS Regras Básicas* e devem ser tratadas da mesma forma. O GM deve ter a palavra final sobre a inclusão desses novos elementos, e só deve fazê-lo caso sintasse confortável com eles.

Novas Vantagens

Seguidores

10 pontos

O personagem conquistou um número de seguidores, que o acompanham em suas jornadas. Isso se deve ao fato dos seguidores admirarem o personagem, mas normalmente não se sacrificarão por ele. No momento em que o sacrifício lhes parecer grande demais, podem vir a abandonar o personagem. Cada vez que o personagem precisar convencer seus seguidores de alguma coisa, terá de fazer um teste da Perícia *Liderança* (ou IQ-5). Se falhar, seus seguidores não estarão plenamente convencidos de que aquela é realmente uma boa idéia. Diante de uma falha crítica, os seguidores podem vir a se rebelar ou simplesmente perder a confiança no líder, abandonando o personagem.

O personagem tem visões de santos, anjos ou demônios, que o avisam dos perigos ou lhe mandam mensagens. Essas visões podem vir durante o sono ou durante um transe involuntário e podem ser desencadeadas por qualquer motivo fora do controle do personagem. O personagem nunca deve ter o controle sobre elas e o GM deve sempre descrever essas visões como misteriosas e enigmáticas. O jogador deve interpretar as visões descritas pelo GM para tentar entender o que o santo, anjo ou demônio estava tentando dizer. Apesar do fato de receber avisos de entidades superiores ser considerado uma Vantagem, nem sempre as visões garantem um destino agradável ao "mensageiro", como nos ensina a história de Joana D'Arc...

Novas Desvantagens

Intolerância

-10 pontos

Você não gosta e não confia em pessoas diferentes de você (em cor, raça ou religião etc.). Os Testes de Reação de um personagem intolerante estão submetidos a um redutor de -3 diante de qualquer pessoa que, por exemplo, não professa a mesma fé que ele. Os membros do grupo hostilizado percebem a intolerância do personagem e reagem a ele com redutores de -1 a -5 nos Testes de Reação (que estão explicados no *mini GURPS Regras Básicas* e mais detalhadamente no *GURPS Módulo Básico*).

Fanatismo

-15 pontos

Você crê intensamente em sua religião (ou sua pátria, etc.), e isto é mais importante do que qualquer outra coisa. Pode ser que o personagem não morra por ele, mas certamente colocará o objeto de seu fanatismo à frente de todo o resto. Um fanático não é necessariamente insensato ou maligno. Tudo depende do objeto do fanatismo.

TABELA DE ATRIBUTOS

Valor	Custo	Força (ST)	Destreza (DX)	Inteligência (IQ)	Vitalidade (HT)
3	-60	3 anos		Réptil	Muito doente
4	-50	4 anos	Ristvel	Cavalo	
5	-40	6 anos		Cão	Doente
6	-30	8 anos		Chimpanzé	
7	-20	10 anos	Desajeitado	Criança	Fraco
8	-15	13 anos		Boçal	
9	-10				
10	0	Média	Média	Média	Média
11	10				
12	20	Atleta de fim de semana	Hábil		
13	30			Brilhante	Vigoroso
14	45	Atleta	Atleta	Muito Brilhante	
15	60				
16	80	Halterofilista	Ginasta	Gênio	Muito Saudável
17	100				
18	125	Homem forte do circo	Egrímista olímpico		
19	150			Prêmio Nobel	
20	175	Levantador de pesos olímpico	Mágico Profissional		Saúde Perfeita



Cruzado

26 pontos

Sem direito às posses de sua família em sua terra natal, você se tornou cavaleiro do rei, e partiu para as cruzadas em busca da glória e riqueza que dizem aguardar os bravos e fiéis na Terra Santa.

Vantagens

- Prontidão +2
- Status +3 (Nobreza)

Desvantagens

- Voto (vassalo do rei)

Perícias

- Cavalgar DX
- Espada DX+1
- Lança DX
- Briga DX
- Escudo DX+1

Nobre

25 pontos

As artimanhas da corte e as intrigas palacianas são seu passatempo predileto. E para você não existe diferença entre os palácios da Europa ou as mesquitas e templos da Terra Santa. Eles são apenas o palco onde você encena seus jogos de poder.

Vantagens

- Status 3 (nobreza)
- Alfabetizado

Desvantagens

- Avaréza

Perícias

- Diplomacia IQ+1
- Política IQ
- Trato Social IQ+2
- Trovador IQ
- Liderança IQ+1

Mercenário

26 pontos

Você não luta pela fé ou por seu rei. A sua espada está sempre a serviço de quem pagar mais. Como um Soldado da Fortuna, você corre o mundo guiado pelo ouro e pelo aço, as duas únicas coisas verdadeiramente sagradas para você.

Vantagens

- Prontidão +2
- Reflexos em Combate

Desvantagens

- Cobiça

Perícias

- Cavalgar DX
- Espada DX+1
- Lança DX
- Escudo DX+1
- Briga DX+2

Arqueiro

28 pontos

Sua infância no campo e seus dias como caçador lhe deram o braço firme e o olho preciso para se alistar na tropa de arqueiros do rei. Agora, suas flechas voam contra os infiéis, e seu arco é um instrumento do Senhor na Santa Cruzada.

Vantagens

- Visão Aguçada +2
- Ouvido Aguçado +2
- Prontidão +2

Desvantagens

- Intolerância

Perícias

- Arco DX+1
- Rastreamento IQ+1
- Sobrevivência IQ+1
- Faca DX+1
- Escalada DX

Peregrino

26 pontos

Os caminhos da fé são longos e tortuosos, e você os percorre com o coração determinado. Desde que ouviu falar da cruzada, você sentiu o chamado de Deus, e partiu para Jerusalém, sonhando com o dia em que verá a Terra Santa.

Vantagens

- Força de Vontade +3
- Hipotalgia

Desvantagens

- Intolerância

Perícias

- Teologia IQ+1
- Porrete IQ
- Faca DX+1
- Sobrevivência IQ
- Briga DX+1

Sacerdote

25 pontos

Você partiu para a Terra Santa levado por sua fé e por seus votos sagrados. Mas antes que você veja as muralhas de Jerusalém, as agruras dos caminhos e a selvageria da guerra vão por à prova a força das suas convicções.

Vantagens

- Clericato
- Alfabetizado

Desvantagens

- Voto

Perícias

- Trovador IQ+1
- Teologia IQ +2
- Escrita IQ
- Diplomacia IQ
- Primeiros Socorros IQ+1

Sarraceno

25 pontos

Alá guia a sua cimitarra e comanda os seus exércitos contra os invasores. Cruzados ou turcos, os inimigos devem sempre ser combatidos com a dureza do aço e a força da fé. Mas às vezes, até mesmo um antigo inimigo pode ser um aliado fundamental para a vitória.

Vantagens

- Força de Vontade +2
- Prontidão +2

Desvantagens

- Estigma Social (entre os europeus)

Perícias

- Cavalgar DX+1
- Espada DX+1
- Teologia (islã) IQ+1
- Conhecimento do Terreno IQ+1
- Sobrevivência (deserto) IQ+1

Malandro

A fé guia seus passos: a "fé" de que tudo é válido para se ganhar dinheiro. Se mentir, trair e enganar fossem consideradas ferramentas de trabalho, você seria o mais hábil dos artesãos.

Vantagens

- Empatia
- Visão Aguçada +2
- Ouvido Aguçado +2

Desvantagens

- Cobiça

Perícias

- Manha IQ+1
- Lábia IQ+1
- Furtividade DX+1
- Arrombamento IQ+1
- Faca DX+1

26 pontos

Mercador

Os peregrinos seguem os caminhos sagrados e você as rotas comerciais. E enquanto os cruzados lutam em nome da fé, você os ajuda em nome do lucro. Para você, uma cruzada é apenas mais uma oportunidade de bons negócios.

Vantagens

- Carisma +2
- Empatia

Desvantagens

- Avaréza

Perícias

- Comércio IQ+2
- Lábia IQ+1
- Cavalgar DX
- Faca DX+1
- Diplomacia IQ

23 pontos

Dama Guerreira

Quando ouviu o chamado da fé, você desafiou todos os preconceitos e despiu seus vestidos, armando-se em nome de Deus. Seus companheiros a tomam por um homem, e apesar de ser mulher, você sabe que aos olhos de Deus é só mais um soldado a serviço do Senhor.

Vantagens

- Força de Vontade +2
- Reflexos em Combate

Desvantagens

- Fanatismo

Perícias

- Cavalgar DX+1
- Espada DX+1
- Teologia IQ
- Escudo DX+2
- Lança DX+1

28 pontos

Pregador

Suas palavras inspiram os homens, seus passos mostram o caminho. A cada novo sermão, mais e mais seguidores se juntam a você em sua rota sagrada até a Terra Santa. Mas será que a sua fé será o suficiente para proteger a todos?

Vantagens

- Carisma +2
- Seguidores
- Voz Melodiosa

Desvantagens

- Fanatismo • Intolerância

Perícias

- Teologia IQ
- Trovador IQ+2
- Liderança IQ+1
- Canto DX+1
- Primeiros Socorros IQ+1

23 pontos

Paladino

Guiado por visões sagradas, você empunha sua espada em defesa da fé. Aos seus olhos, todos os que não seguem os preceitos de Deus são indignos de viver. Abraçando a cruzada com genuíno fervor, você fez da sua espada uma arma a serviço de Deus. E você só vai parar quando a Terra Santa estiver purificada novamete.

Vantagens

- Visões • Prontidão +2
- Reflexos em Combate
- Reputação +2

Desvantagens

- Fanatismo
- Intolerância

Perícias

- Cavalgar DX+1
- Espada DX+1
- Lança DX+1
- Teologia IQ
- Escudo DX+1

28 pontos

Templário

Como membro dos Cavaleiros Templários, você está entre os melhores e mais respeitados guerreiros de seu tempo. Mas esteja certo de que os deveres e os riscos de ser um Templário exigem muito mais do que as recompensas que o título proporciona.

Vantagens

- Prontidão +2
- Reflexos em Combate
- Reputação +2

Desvantagens

- Dever • Voto (votos da ordem)

Perícias

- Espada DX+1
- Cavalgar DX
- Escudo DX+1
- Teologia IQ
- Conhec. do Terreno (Templo) IQ+1

(29 pontos)

Assassino

Do alto do Alamut, o Ninho da Águia, o Velho da Montanha guia a sua mão rápida e mortal. Oculto nas sombras ou usando os disfarces mais engenhosos, você não teme a morte, pois sabe que o Paraíso é a recompensa para os seguidores de Hassan.

Vantagens

- Prontidão +2
- Força de Vontade +2
- Visão Aguçada +2
- Ouvido Aguçado +2
- Reflexos em Combate

Desvantagens

- Fanatismo • Voto

Perícias

- Furtividade DX+2
- Disfarce IQ
- Escalada DX
- Faca DX+2
- Espada DX+1

(31 pontos)

Armas

O arsenal dos cruzados era bastante variado, já que suas tropas eram compostas de muitos cavaleiros e nobres abastados. E do lado dos turcos e árabes, os exércitos também estavam bem aparelhados. Já os cruzados de origem mais modesta limitavam-se a armas baratas como porretes, fundas, arcos e facas.

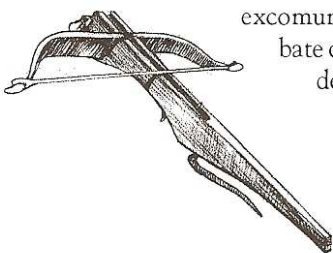


Tabela de Armas

Arma	Tipo	Dano	Custo	Peso	ST Mín	Obs.
Adaga	perf.	GDP-1	\$20	100 g	—	Arremessável Dano Máximo 1D
Arco Curto	perf.	GDP	\$50	1 kg	7	Dano máximo 1D+3
Arco Longo	perf.	GDP+2	\$200	1,5 kg	11	Dano máximo 1D+4
Besta	perf.	GDP+4	\$150	3 kg	7	Dano máxio 3D
Funda	cont.	BAL	\$10	250 g	-	lança pedras
Cimitarra	corte	BAL+1	\$650	2,5 kg	11	
	cont.	GDP+1				
Espada de Lâmina Larga	corte	BAL+1	\$500	1,5 kg	10	
	cont.	GDP+1				
Espadão	cont.	GDP+2				
	corte	BAL+3	\$800	3,5 kg	12	Empunhado com 2
mãos						
Faca	corte	BAL-3	\$30	250 g	-	Dano Máximo 1D+1
	perf.	GDP-1				Arremessável
Lança	perf.	GDP+2	\$40	2 kg	9	Empunhada com 1 ou 2 mãos
		GDP+3*				* quando empunhada com 2 mãos
Lança de Justa	perf.	4D+3	\$60	3 kg	12	1 ou 2 turnos para preparar
Maça	cont.	BAL+3	\$50	2,5 kg	12	1 turno para preparar
Machado	corte	BAL+2	\$50	2 kg	12	1 turno para preparar
Mangual	cont.	BAL+4	\$100	4 kg	13	Empunhada com 2
mãos						
Morningstar	cont.	BAL+3	\$80	3 kg	12	1 turno para preparar
Porrete	cont.	BAL+1	\$10	1,5 kg	10	
Sabre	corte	BAL	\$700	1 kg	7	Dano Máximo 1D+2
	perf.	GDP+1				

Besta

Devido a sua precisão e capacidade de dano (capaz de perfurar armaduras e escudos) a besta (ou arbalestra) foi rapidamente adotada pelos soldados e cavaleiros. Seu único inconveniente era o longo tempo de recarga. Mas sua efetividade era tão grande que em 1139 a Igreja decretou a excomunhão de quem usasse uma besta em combate contra outros cristãos. Um bispo chegou a declarar que a besta era uma arma tão terrível e mortal que acabaria em pouco tempo com todas as guerras...



Espadas

Companheiras inseparáveis dos cavaleiros e guerreiros medievais, as espadas vêm em muitas formas e tamanhos. Do lado dos cruzados, as mais utilizadas eram as espadas de lâmina larga e as espadas de duas mãos, como os grandes montantes dos cavaleiros.

Do lado árabe, os sabres e cimitarras eram os preferidos, sendo empunhados tanto com uma quanto com as duas mãos.



Armaduras



Os cruzados protegiam seus corpos com o que havia de mais avançado e resistente em matéria de armaduras. Os cavaleiros usavam couraças, cotas de malha e armaduras de placas (e sofriam com elas no calor do deserto), enquanto os árabes e turcos usavam cotas de malha e armaduras de couro. Conta-se que uma certa cota de malha especial (usada secretamente por Saladino sob suas vestes) salvou mais de uma vez a vida do líder muçulmano, parando a lâmina afiada dos assassinos. Mas, na maioria das vezes, as armas e armaduras dos cavaleiros francos eram muito mais potentes e resistentes do que as usadas pelos muçulmanos. Enquanto as pesadas espadas francas podiam cortar um homem ao meio, as esguias cimitarras turcas não eram muito efetivas contra as pesadas armaduras francas, que resistiam até mesmo a vários disparos dos arcos médios dos exércitos turcos.

Essa vantagem explica porque apesar da inferioridade numérica, os cavaleiros cruzados geralmente sobreviviam às batalhas e, mesmo quando derrotados, eram capturados com vida.

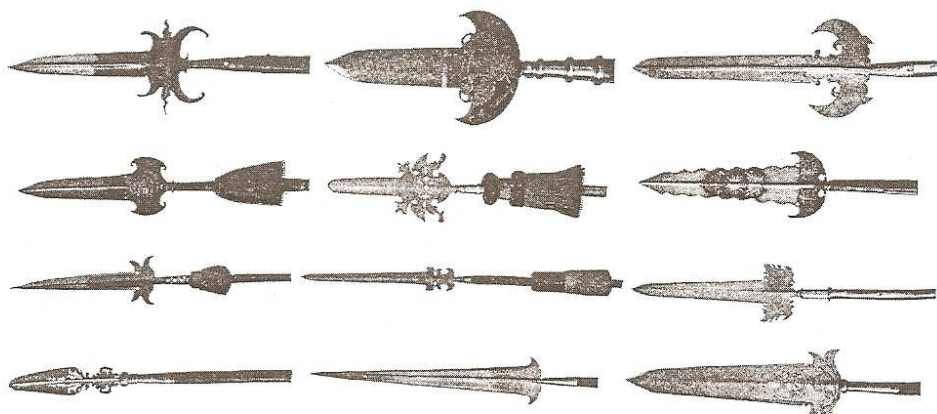


Tabela de Armaduras

<i>Armadura</i>	<i>DP</i>	<i>RD</i>	<i>Peso (kg)</i>	<i>Obs.</i>
Armadura de Couro Reforçado	3	3	15	Armadura dos árabes
Armadura de Placas	4	6	45	Armadura de reis, paladinos e templários
Armadura de Peles	1	2	5	Armadura de armênios e outros bárbaros
Armadura Mista pele/couro	2	2	10	Armadura dos turcos
Armadura Mista placas/cota	4	5	35	Armadura de cavaleiros e nobres
Cota de Malha	3	4	22,5	Armadura típica dos cruzados e líderes árabes (Saladino)
Laudel	1	1	7	Rouças de tecido reforçado
Rouças de Inverno	0	1	2,5	Casacos de pele, etc
Rouças de Verão	0	0	1	Rouças normais

Para ser um bom Mestre, você vai precisar de algumas dicas sobre como conduzir uma partida, como usar as regras e muitos outros truques. Mas, já que o que você quer mesmo é começar a jogar, que tal aprender a ser Mestre durante uma partida de RPG? Para isso, existe a Aventura Pronta “O Cerco de Antioquia” na página 32. Você deve ler todo o texto antes da partida, até ter certeza de que entendeu tudo. Só então chame alguns amigos para jogar com você. Se eles nunca jogaram, explique apenas as 3 Regras Básicas (descritas na página 31) e comece logo a aventura!

Depois, você certamente vai querer enfrentar o desafio de criar suas próprias histórias.

O cenário de mini GURPS As Cruzadas é rico e flexível o suficiente para comportar vários tipos de campanha, desde a mais realista até à puramente fantástica, o que proporciona um sem-fim de possibilidades para você exercer sua criatividade e escrever suas próprias aventuras.

Para ajudá-lo a iniciar essa tarefa, vamos recapitular alguns dos tópicos básicos para a criação de aventuras, com sugestões de estilos e temas para suas campanhas ambientadas no mundo das Cruzadas.

Mas, lembre-se: este suplemento deve ser usado em conjunto com o mini GURPS Regras Básicas ou com o GURPS - Módulo Básico, que contém descrições mais detalhadas das regras e o ajudarão a aprimorar-se e extrair o máximo de diversão em suas aventuras de RPG.

Escrevendo Aventuras

Planejamento da Aventura

Quando alguém planeja uma aventura, deve escrever apenas o roteiro da história, o cenário onde os jogadores irão atuar. Deve criar uma seqüência de eventos (os encontros) e esboçar as cenas que compõem a aventura.

Cenário

O cenário é o palco da sua história. No caso deste livro, temos um cenário definido e bem conhecido, mas você pode usar as regras de GURPS em qualquer cenário ou em qualquer ambientação. Se você quiser, pode alterar o cenário deste livro, introduzindo magias, criaturas lendárias, milagres, objetos encantados etc.

Enredo

O “enredo” é a seqüência de coisas que devem acontecer durante a aventura. Numa aventura simples, o GM guia os personagens de uma cena para outra. Numa mais sofisticada, existem coisas acontecendo sem que os personagens percebam de imediato. Nesse caso, o GM cria muitas situações e os jogadores vão passando de uma para outra enquanto vão descobrindo as pistas. É como uma casa, na qual o GM sabe o que existe em cada um dos quartos e os jogadores escolhem livremente em qual quarto entrar primeiro.



Introdução

A maneira mais comum de começar uma aventura é usar um “porta-voz”, um personagem que impõe uma missão e transmite algumas informações aos jogadores. Ele pode ser um velho numa taverna, um rico contratando os jogadores para um serviço, um forasteiro ferido que entrega uma carta e morre, alguém que conta uma lenda, ou uma notícia que eles ouvem.

Os Personagens do Mestre

Os personagens interpretados pelo Mestre (os NPCs) são fundamentais para a aventura. Existem três tipos de NPCs:

Os *genéricos* são aqueles que têm pouca influência na história, como o dono da taverna, os transeuntes, a velhinha da igreja etc. O GM deve torná-los interessantes, pois mesmo sem muita importância, eles servem para “criar o clima” e tornar o cenário mais vivo.

Os *coadjuvantes* são os aliados, informantes e personagens poderosos da aventura. O rei, o chefe da guarda, o mago que ajuda os jogadores são alguns exemplos de coadjuvantes. O GM deve pensar nas suas motivações e personalidades, para poder interpretá-los de maneira interessante.

Já os *adversários* devem ser tratados da mesma forma que os personagens dos jogadores. Além de motivações e personalidades, você precisa conhecer as perícias e os poderes do vilão, bem como suas fraquezas, para poder transformá-lo num verdadeiro desafio para os jogadores.

Encontros

Os encontros são as situações que envolvem ação dentro da aventura. Podem ser combates, discussões, armadilhas etc. Existem encontros planejados, improvisados e aleatórios.

Os encontros *planejados* são aqueles que têm que acontecer, pois são importantes para a aventura. Eles devem ser planejados com antecedência.

Já os encontros *improvisados* são criados pelo GM quando os jogadores decidem fazer alguma coisa que ele não tinha planejado. Eles são usados para “colocar os jogadores (e a aventura) no caminho certo”.

Os encontros *aleatórios* servem para “recheiar” a história, criando “distrações” entre os encontros planejados.

Final

Toda história precisa de um clímax – um *gran-finale!* Você deve planejar com cuidado o desfecho da sua aventura, para garantir muita emoção na cena final.

A Campanha Contínua

Mais interessante (e mais complexa) do que uma aventura é uma série de aventuras envolvendo os mesmos personagens, ou uma Campanha Contínua.

Numa campanha desse tipo, cada aventura deve levar à outra naturalmente, como os capítulos de uma novela. Deve haver um objetivo maior por trás de cada aventura, algo que só pode ser realizado com muitas sessões de jogo. A cada capítulo, os jogadores evoluem e chegam mais perto do objetivo, mas velhos inimigos retornam, novas informações são descobertas e a história segue seu rumo.

Aventuras no Mundo das Cruzadas

Nível Tecnológico

De um modo geral, quando falamos da Idade Média estamos nos referindo a sociedades de baixo Nível Tecnológico. No caso das campanhas de *mini GURPS As Cruzadas*, o padrão será NT3, sendo que pode haver pequenas diferenças de uma cultura para outra. Via de regra, a cultura árabe era mais refinada do que a europeia, dominando técnicas mais produtivas de engenharia, agricultura e possuindo conhecimentos científicos e matemáticos geralmente mais avançados. Mas isso não garantia aos árabes nenhuma superioridade diante dos europeus.

Só para lembrar, NT3 significa armas de aço como lanças, espadas e maças, armaduras de placas e cota de malha, medicina extremamente atrasada limitada a sangrias, amputações e próteses toscas (como pernas de pau).

Estilos de Aventuras

A primeira decisão que o GM deve tomar (de preferência consultando seus jogadores) é sobre o estilo das histórias que pretende criar. A seguir descrevemos alguns estilos possíveis para campanhas e aventuras ambientadas no tempo das Cruzadas. O ideal é que a campanha não tenha apenas um estilo, mas que o GM consiga alternar o clima e o estilo das suas aventuras sem perder o tom geral da campanha.

Os Sacrifícios da Fé

Esse tipo de campanha simula toda a dificuldade e o sofrimento enfrentados pelos cruzados em sua longa jornada. Sejam cavaleiros, nobres ou miseráveis, todos são seres humanos, forçados até o seu limite, atacados por inimigos mais numerosos e melhor armados, colocados diante da fome, da sede e das doenças, tendo de sobreviver aos maiores ordálios para conquistar a

Campanhas Mistas

Se o GM desejar, pode usar elementos de outros gêneros em suas aventuras de *mini GURPS As Cruzadas*, podendo até mesmo utilizar outros livros da série GURPS como fonte de informação.

GURPS Fantasy

O cenário de fantasia do mundo de Yrth combina perfeitamente com o estilo de aventura nas Cruzadas. Pode até dar algum trabalho introduzir raças fantásticas como elfos e anões no cenário, mas como as principais religiões e nações da Terra estão representadas em Yrth, você já tem meio caminho andado...

GURPS Tredroy

Descreve em muitos detalhes uma cidade dividida entre três culturas (árabe, judaica e cristã), este livro pode ser muito útil na hora de se criar aventuras em Jerusalém, que já na época das cruzadas vivia uma situação bastante similar.

GURPS Horror

As histórias de violência e barbárie das cruzadas podem criar o clima perfeito para uma campanha de terror.

Será que as visões de anjos e demônios que assombravam os cruzados eram apenas visões?

GURPS Magia

Este livro pode ser muito útil para se introduzir poderes mágicos e feitiços numa campanha de *mini GURPS As Cruzadas*. Os sacerdotes poderiam ter poderes de cura, a mortal furtividade dos assassinos poderia ser originária da magia e armas e objetos encantados ou sagrados poderiam fazer parte do cenário, bastando apenas que se considerasse que as lendas eram reais.

GURPS Viagem no Tempo

Os viajantes temporais poderiam estar em busca da Arca da Aliança, tentando chegar até ela antes dos Templários, ou poderiam ter como missão impedir que outros viajantes mudassem o curso da História, dando aos cruzados armas que garantissem a vitória em batalhas que foram perdidas ou fortalecendo as defesas muçulmanas e turcas, fazendo com que Jerusalém jamais fosse conquistada pelos francos.

GURPS Illuminatti

Toda conspiração que se preza parece ter começado nas Cruzadas.

Juntar os Cavaleiros Templários, os Assassinos, a Arca da Aliança, a Lança do Destino etc., com sociedades secretas, homens de preto e conspirações internacionais é aventura na certa.

A campanha poderia começar com uma aventura nas Cruzadas onde um incidente uniria todos os personagens e depois a aventura avançaria no tempo até a Segunda Guerra com os esforços de Hitler para encontrar a Lança do Destino e chegaria finalmente aos dias atuais, onde os personagens (“re-encarnados”?) teriam de terminar o que começou em Jerusalém, quase mil anos atrás.

glória de pisar sobre as mesmas pedras que Jesus. Nesse tipo de campanha, o GM deve preferir personagens pouco poderosos, e o tom deve ser o mais realista possível. Pode ser que muitos personagens não sobrevivam, mas se o seu desejo é reproduzir o aspecto rude das cruzadas, esse é o estilo ideal.

Os Soldados de Deus

Uma campanha sobre um grupo de cavaleiros e suas conquistas deveria se centrar nas principais batalhas dos cruzados contra os exércitos turcos. Os confrontos no deserto, os longos e penosos cercos às cidades, e a terrível invasão de Jerusalém deveriam ser assunto para aventuras movimentadas e recheadas de combates, nas quais as espadas raramente são embainhadas.

Intrigas na Cidade Sagrada

Depois de conquistada pelos cruzados, Jerusalém passou a ser o palco de intrigas e tramas terríveis, envolvendo reis e nobres, cavaleiros e membros do clero, inimigos antigos como os turcos, outras facções muçulmanas e a misteriosa ordem dos assassinos.

Uma campanha centrada nos jogos de poder na cidade sagrada poderia colocar os jogadores como os peões de uma terrível partida de xadrez, sendo manipulados e descobrindo aos poucos que aqueles que eles julgavam ser seus aliados estão na verdade conspirando contra eles. Uma boa dose de mistério e suspense pode colocar seus jogadores no clima certo para esse tipo de campanha.

Invasores Bárbaros

Numa interessante inversão de valores, o GM poderia criar uma campanha inteira com os jogadores representando personagens muçulmanos, assistindo aterrorizados às atrocidades cometidas pelos cruzados. Toda a sanguinolência e crueldade demonstrada pelos cavaleiros no ataque a Jerusalém e outras cidades pode facilmente transformar os europeus (que estamos acostumados a ver como os heróis) em vilões terríveis e sanguinários, atacando como hordas de bárbaros, sem demonstrar a menor piedade, mesmo diante de velhos, mulheres e crianças.

Ver as Cruzadas pelo lado dos árabes pode servir para dar aos seus jogadores uma outra perspectiva da história. Afinal de contas, os atos dos cruzados, mesmo os motivados pela fé, tinham com frequência muito pouco do "amor ao próximo" pregado pela religião cristã...

Caçadores de Relíquias

Nesse tipo de campanha as cruzadas são apenas o pano de fundo. O que os personagens procuram são relíquias e tesouros escondidos em templos, igrejas e subterrâneos nas cidades por onde passam. Com um grupo variado de personagens é possível construir uma série de aventuras de caça ao tesouro, que podem incorporar elementos de fantasia como monstros, fantasmas, maldições e poderes mágicos para tornar as coisas ainda mais interessantes.

Idéias para Aventuras

Veja a seguir algumas idéias para aventuras ambientadas nesses locais de destaque.

Invasores!

Os personagens são contratados por um Cavaleiro Templário para uma missão perigosa: eles devem tentar passar pelas defesas do Krak des Chevaliers e se infiltrar na base dos Cavaleiros Hospitalários, em busca de um pergaminho que pertence à Ordem do Templo.

Primeiro devem obter um mapa do castelo na casa de um comerciante turco.

De posse do mapa, eles devem decidir como entrar no castelo.

Vencidas as defesas, resta ao grupo explorar as galerias e corredores em busca da sala onde está o pergaminho.

Para isso, deverão enfrentar um poderoso cavaleiro hospitalário, responsável pelo roubo do documento, que não entregará o seu tesouro tão facilmente.

Caçadores da Arca Perdida

Os personagens são todos Cavaleiros Templários em busca da mais preciosa de todas as relíquias sagradas: a Arca da Aliança.

Explorando os vastos túneis e galerias secretos do que um dia foi o magnífico Templo de Salomão, os personagens têm de encontrar a sala oculta onde foi depositada a Arca Sagrada quando o Templo foi invadido, centenas de anos atrás.

Em seu caminho, várias armadilhas guardam os túneis e salas contra os invasores. E uma infinidade de portas, passagens e salas secretas formam um verdadeiro labirinto, que vai testar toda a astúcia, destreza e determinação dos personagens em conquistar o maior de todos os tesouros.

Mas cuidado! O que poderá acontecer com os personagens se eles realmente encontrarem a Arca da Aliança? Que segredos terríveis e que poderes assombrosos não poderão ser despertados involuntariamente pelos personagens? Isso fica a critério do GM...

Estranhos no Ninho

Enviados pelo rei Ricardo Coração de Leão, os personagens devem negociar uma trégua com o líder dos temíveis Assassinos.

Para isso, eles devem realizar uma missão impossível: descobrir o esconderijo secreto da ordem xiita e chegar até o Alamut (o Ninho da Águia), a fortaleza sagrada de onde Hassan, o Velho da Montanha, comanda seus seguidores.

Depois de capturarem um assassino (com vida), os personagens devem tentar convencê-lo a guiá-los até o Alamut.

Se isso não funcionar (provavelmente o assassino vai preferir a morte a trair Hassan), os personagens podem tentar descobrir a localiza-

ção aproximada do Alamut através de contatos no submundo. Isso pode custar algum dinheiro e pode ser muito arriscado.

O próximo passo deve ser chegar até a base do monte Alamut, no deserto perto de Aleppo, vencendo algumas patrulhas inimigas e as agruras do deserto.

Depois de escalar o monte (o que deve ser muito difícil para quem não conhece as trilhas secretas), os personagens chegarão finalmente ao Ninho da Águia.

Aí começa a parte difícil: convencer Hassan a ajudar os cruzados. Boa sorte...



Comece a Jogar Rapidamente

Este é o seu guia de apenas uma página para o sistema de jogo do GURPS. Apesar das regras completas ocuparem muitas páginas, o principal está aqui, e na verdade *é muito simples*.

GURPS foi criado para ser entendido facilmente por qualquer pessoa, mesmo por quem nunca jogou RPG antes. E apesar de ser muito detalhado, a maior parte das regras são *opcionais*. Elas devem ser usadas *apenas* quando isso tornar o jogo *mais divertido*.

As 3 Regras Básicas de GURPS

Para começar a jogar, você só precisa aprender 3 regras muito simples:

D) Testes de Habilidade



Um "Teste de Habilidade" é feito quando você precisa "testar" uma das características do seu personagem (atributos, perícias etc).

Você pode *testar* a sua Força para tentar evitar que uma porta pesada se feche ou sua Perícia com espada para golpear um inimigo.

Para isso, basta jogar 3 dados. Se a soma do resultado dos dados for *menor ou igual* ao valor da característica que você está testando, você conseguiu. Caso contrário, você fracassou.

Por exemplo, se você estiver *testando* a sua Força (ST) e ela vale 12, um resultado *menor ou igual* a 12 garante o seu sucesso.

De vez em quando, um teste recebe alguns *modificadores*. Se você estiver tentando evitar que uma porta *muito pesada* se feche, o GM pode pedir que você teste a sua Força *diminuída* em 2 pontos (ou abreviadamente ST-2). Nesse caso, se sua Força (ST) vale 12, você precisa de um resultado *menor ou igual* a 10 (12-2=10). Tirar 10 ou menos é *mais difícil* do que tirar 12 ou menos, da mesma forma que segurar uma porta *muito pesada* é mais difícil do que fazer o mesmo com uma porta normal.

Os *modificadores* também podem ser positivos (chamados de *bônus*), se você estiver tentando fazer algo muito *fácil*. Você poderia testar sua *Perícia* de Adestramento de Animais +4 (com um bônus de 4 pontos), para verificar se é capaz de fazer amizade com um cãozinho bem manso. Se o seu Nível de Habilidade (NH) fosse 11, qualquer resultado *menor ou igual* a 15 (11+4) seria um sucesso. Conseguir 15 ou menos é *bem mais fácil* do que 11 ou menos.

Os Testes de Habilidade são feitos quando o personagem quer testar um de seus *Atributos* (ST, DX, IQ ou HT), usar uma de suas *Perícias* (teste contra o seu Nível de Habilidade naquela perícia), quando quer testar se

viu, ouviu ou *percebeu* alguma coisa (teste contra o seu atributo IQ), quando precisa manter a calma e o autocontrole (teste de Vontade, também contra seu IQ), além de muitas outras situações.

2) Testes de Reação

Um Teste de Reação é feito pelo Mestre para determinar qual será a *reação* de um personagem controlado por ele diante de um dos jogadores. Este teste é *opcional*, ou seja, o GM pode escolher qual será essa reação. Mas às vezes é mais interessante deixar que os dados decidam.

Para saber qual foi a reação, o GM joga 3 dados e consulta a Tabela de Reação (que se encontra no livro mini GURPS Regras Básicas Para Jogar RPG, pág.36).

Alguns personagens podem ter *modificadores de reação* que são somados ao (ou subtraídos do) resultado dos dados.

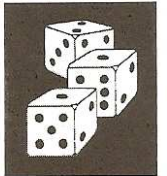
ATENÇÃO: O Teste de Reação é feito somente pelo GM, em situações especiais. Por isso, não se preocupe com ele por enquanto.

3) Avaliação de Dano

Essa jogada é feita para calcular os ferimentos sofridos por um personagem (numa luta, num acidente, etc). Cada arma ou animal tem uma *fórmula* para calcular o dano, escrita em termos de "dados+bônus". Por exemplo, 3D significa que devemos jogar 3 dados e o adversário sofrerá um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; 3D+1 significa jogar 3 dados e somar 1 ao resultado final; 2D-2 significa jogar 2 dados e subtrair 2 do resultado final.

O número de pontos de dano é subtraído da HT do personagem. Quando o valor da HT chegar a zero, o personagem estará inconsciente.

As Armaduras protegem o personagem, diminuindo o dano causado pelos golpes (*veja página 27*).



Viu como é simples?

*Agora que você já aprendeu as regras,
chegou a hora de enfrentar sua primeira aventura.*

Boa Sorte!

O Cerco de Antióquia

Cesta Aventura foi criada para ajudar o GM iniciante em seu primeiro jogo de *mini GURPS As Cruzadas*. Você deve ler atentamente o texto antes de jogá-la com seus amigos, para se familiarizar com os termos e com os acontecimentos.

Os textos marcados com o ícone dos dados contêm dicas especiais para o GM, explicando melhor alguns trechos da história, indicando as possíveis ações que os jogadores irão realizar e ensinando alguns “truques” que vão tornar a aventura mais interessante e divertida tanto para o GM quanto para os jogadores.

Os trechos em destaque representam as falas dos personagens coadjuvantes ou as descrições dos locais por onde os jogadores passam e devem ser lidos em voz alta para o grupo, durante a partida. O restante da aventura deve ser lido apenas pelo GM.

A aventura O Cerco de Antióquia foi dividida em 6 cenas, explicadas a seguir:

Cena 1 — O Cerco: Nossa história começa no longo e penoso cerco dos cruzados à cidade de Antióquia.

Cena 2 — A Missão: Enviados pelo líder dos cruzados numa missão secreta, os personagens se dirigem a um local ermo nos arredores da cidade, onde preparam uma emboscada para uma caravana.

Cena 3 — A Caravana: Os personagens aguardam a chegada da caravana, mas algo inesperado acontece...

Cena 4 — Combate: A caravana foi capturada por soldados turcos e os personagens devem enfrentá-los primeiro.

Cena 5 — A Revelação: O comerciante negocia com os personagens algo ainda mais precioso do que os alimentos que transportava. Ele oferece uma possibilidade real de vitória para os cruzados.

CENA I - O CERCO

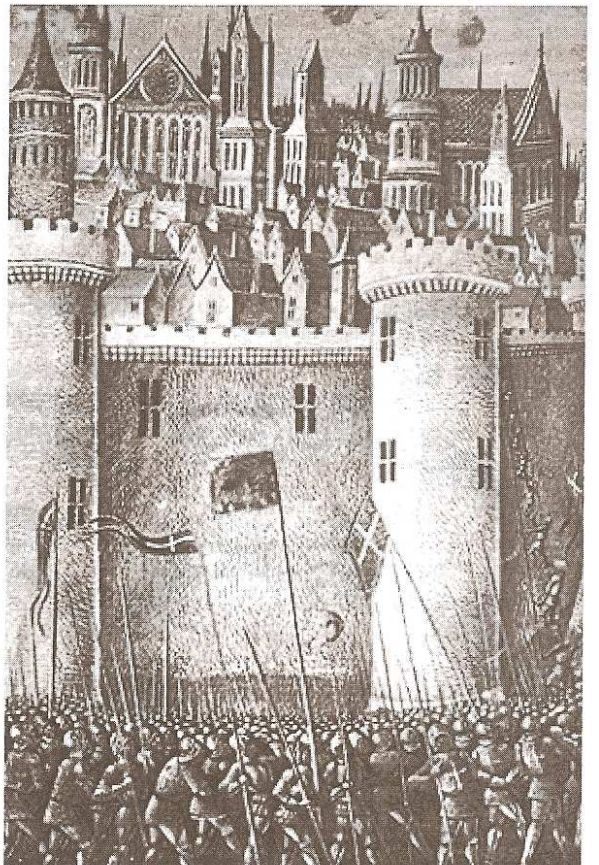
Para essa aventura, os jogadores podem escolher qualquer tipo de personagem, exceto Templários e Assassinos (cujas ordens ainda não existiam). Além disso, é óbvio que nessa época seria impossível haver um personagem sarraceno entre as tropas cruzadas. Na verdade, o ideal é que escolham Cruzados, Mercenários, Arqueiros ou Paladinos. Sacerdotes, Pregadores e Peregrinos também se encaixam bem. Damas Guerreiras devem ser reservadas para jogadoras que não desejam jogar com personagens masculinos, a não ser que o GM prefira um tom mais fantasioso para a aventura.

De qualquer modo, nossa história começa no outono de 1097, quando o exército cruzado cercou as muralhas da cidade turca de Antióquia. Construídas pelos romanos séculos antes, as muralhas de Antióquia eram um desafio grande demais para as minguadas tropas cruzadas, afligidas pela fome, as doenças e o calor opressivo. Um ataque direto à cidade era completamente impossível, e a única chance de vitória era apostar todas as fichas no cerco, rezando para que os recursos da cidade se esgotassem antes da resistência dos cavaleiros francos.

Leia o texto a seguir para introduzir seus jogadores na aventura:

Dispondo suas tropas ao redor da cidade, os cruzados cortaram as rotas por onde poderiam circular suprimentos ou mensageiros entre Antióquia e as cidades vizinhas. Mesmo assim, o cerco que deveria ser breve já vem se estendendo por meses. Os reforços tão aguardados não chegam nunca e as notícias de que Kerbogha, o senhor de Mossul, está vindo com um grande exército para salvar Antióquia vem minando cada vez mais a confiança dos cruzados. Seus líderes discutem e discordam abertamente, uns desejando manter o cerco e outros preferindo deixar a cidade para trás. A cada novo dia, você e seus companheiros rezam fervorosamente, rogando aos céus por auxílio e orientação nesse momento tão difícil.

A fome, a sede e as doenças são inimigos tão terríveis e mortais quanto as cimitarras e flechas turcas. Nos dias que se seguem, vocês assistem, aterrorizados, a morte de nove companheiros e a situação parece estar chegando ao seu limite.





Como Mestre, é seu dever ditar o ritmo e o clima da aventura, através da sua narração. Procure sempre descrever as situações de forma dramática, acentuando o clima da cena. Se o momento é de ação, use frases rápidas e descreva os movimentos dos personagens como se estivesse contando uma cena de um filme. Mas num momento mais sombrio, de suspense ou tensão, os detalhes podem fazer toda a diferença.

Na introdução dessa aventura, você deve tentar descrever alguma cena que demonstre a situação desesperadora em que se encontravam os cruzados. Isso pode servir como um prenúncio dos momentos de crueldade e violência que marcaram a tomada de Antióquia e outras cidades pelos cruzados.

Para tornar o início da aventura mais interessante para cada jogador, o GM pode dedicar uma cena para cada um de seus personagens, tentando reuni-los antes de prosseguir até a Cena 2. Você pode usar as cenas descritas abaixo (*Prelúdio dos Personagens*) ou criar outras, desde que elas sirvam para mostrar aos jogadores todo o desespero que assola as linhas cruzadas diante das intransponíveis muralhas de Antióquia.

Ao final da cena introdutória, o personagem deve receber um aviso de que o conde Boemundo, um dos líderes cruzados convocou o personagem com urgência, o que nos leva à Cena 2.



Prelúdio dos Personagens

Depois da narração inicial, jogue 1D6 para cada jogador e consulte a tabela a seguir. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo resultado, eles devem passar pela mesma cena juntos.

Dado Descrição

- 1 ou 2 O jogador passa diante de uma cena terrível: à sua frente, um grupo de cruzados esfomeados avança na direção de um cavalo, defendido apenas por seu dono, com a espada em punho. São cinco contra um, uma flagrante desvantagem. Os cruzados desejam a carne do animal para um banquete, mas o cavaleiro orgulhoso pretende defender sua montaria com a própria vida. O personagem do jogador junta-se a ele, ignora a cena ou participa do ataque?
- 3 ou 4 Um cavaleiro cruzado, enlouquecido pela fome, tem um ataque de fúria e ataca todos que se encontram ao seu redor. O personagem do jogador deve tentar acalmá-lo ou contê-lo de forma pacífica.
- 5 ou 6 Um cruzado deitado com a metade inferior para fora da tenda geme. Se os personagens pararem para olhar com atenção notarão que a pele de parte do pé do cruzado está ressecada e endurecida e com uma aparência muito semelhante a um pergaminho. A cor é amarelo esverdeado. Se forem bem-sucedidos num teste de IQ saberão que se trata de gangrena provocada pelo frio. Deverão procurar ajuda "médica" para o doente.



Você deve deixar a cena acontecer naturalmente. Não apresse os jogadores nem tente direcionar demais as suas ações. Mas procure manter a situação sob controle. Se em algum momento o jogador se desviar muito da história ou se você achar que está gastando tempo demais com um dos jogadores, você pode apressar as coisas, introduzindo um mensageiro que veio a mando do conde Boemundo, que deseja conversar com o personagem o mais rápido possível.

CENA 2 - A MISSÃO

Depois que cada personagem passar pela cena introdutória e receber a convocação do conde Boemundo, eles devem se apresentar diante dele o mais rápido possível. Quando o fizerem, leia para todos o texto a seguir:

Vocês são levados até uma tenda e depois de aguardarem por alguns minutos, surge o conde Boemundo, acompanhado de dois cavaleiros vestindo armaduras. Nem mesmo um homem alto e robusto como o conde conseguiu passar ileso por todas as agruras enfrentadas pelos cruzados até agora. O sofrimento e as provações deixaram marcas profundas em seu rosto e ele é hoje apenas uma sombra do nobre orgulhoso e altivo do início da Cruzada. Entretanto, os olhos do nobre ainda mantêm o mesmo brilho astuto e ambicioso, agora realçado pela proximidade da conquista. Afinal, se os cruzados tomarem Antióquia sem a ajuda das forças de Bizâncio, Boemundo terá o direito de domínio sobre a cidade.

Depois de observá-los em silêncio durante alguns instantes, o conde finalmente se dirige a vocês.

“Vocês foram muito bem recomendados e eu espero que honrem este fato. Eu tenho uma missão muito importante para vocês. Talvez a missão mais importante de toda a nossa campanha até aqui.”

O conde Boemundo prossegue seu discurso, dizendo que o cerco de Antióquia já demorou tempo demais e que ele recebeu a notícia de que os exércitos de Mossul estão marchando nesse exato momento para defender Antióquia e que por isso é preciso conquistar a cidade o mais rápido possível, pois não há como enfrentar as forças de Kerbogha.

Continue lendo:

“Ainda assim,” diz o conde, “temos de manter o cerco. Nenhum alimento deve chegar à cidade. Para isso, preciso que vocês se encarreguem de interceptar uma caravana que se dirige para o portão sul da cidade. Vocês não podem deixar que esses víveres cheguem a Antióquia. Meus tenentes os instruirão sobre os detalhes da missão.”

Dizendo isso, ele sinaliza para que vocês deixem a tenda, e um dos cavaleiros os acompanha.

O cavaleiro indica o caminho que eles devem seguir e descreve a caravana como um pequeno comboio de mulas carregadas de mantimentos conduzidas por um comerciante e dois guardas. A caravana segue por uma trilha abandonada e deve chegar à cidade à noite, se vocês não a impedirem. Ele diz que vocês devem se apressar e que aguarda novidades em breve.

Depois dos preparativos (vestir armaduras, preparar as armas, etc.), os personagens seguem para uma colina próxima da cidade, onde devem chegar antes do anoitecer. Se quiser, o GM pode pedir alguns testes de Furtividade (para se moverem sem chamar atenção), Rastreamento (para buscar rastros de alguma patrulha) ou Percepção (IQ) para identificar algum sinal (som ou visão) de que o comboio se aproxima. Na verdade nada acontece no caminho, mas isso manterá os jogadores atentos. Se eles forem bem-sucedidos em algum dos testes, diga que nada acontece. Se eles falharem, aproveite para criar algum suspense. Faça uma jogada de dados (sem nenhuma função), finja estar calculando alguma coisa e diga: “Tudo bem, dessa vez nada acontece...” Isso funciona sempre...

Depois de algum tempo, diga que eles chegaram à tal colina e que agora só resta esperar. Pergunte aos jogadores o que eles planejam fazer. Eles podem se esconder e tentar atacar a caravana de surpresa, bloquear a trilha, impedindo a passagem ou outra coisa qualquer. Você deve julgar se o que eles estão propondo é sensato e se teria chances reais de dar certo, descartando idéias absurdas e apelando sempre para o bom senso dos jogadores. Uma vez preparada a emboscada, você pode passar para a próxima cena.

CENA 3 - A CARAVANA

Leia para os jogadores o texto a seguir:

“Vocês aguardam pacientemente enquanto a noite cai. Finalmente, quando já não há mais luz do dia, vocês se preparam para a chegada da caravana a qualquer momento. Mas o tempo passa e nada acontece. A caravana parece estar demorando demais. Será que aconteceu alguma coisa?”

Instigue a curiosidade dos jogadores e antes de responder qualquer pergunta diga que eles terão de investigar. Então peça aos jogadores que façam testes de Percepção (IQ) ou Rastreamento para tentar identificar algum sinal da caravana na trilha. Se eles não tiverem um bom resultado nos dados (nesses casos, o GM deve fazer essa jogada em segredo, sem que os jogadores vejam o resultado!), diga que eles não têm muita certeza se a caravana já passou ou não, que os rastros são confusos. Depois de deixá-los desconcertados por alguns instantes, peça que façam outro teste.

No caso de ninguém conseguir um resultado positivo nos dados, pule direto para a narração a seguir.

Obviamente, se eles forem bem-sucedidos nos testes, diga que não há nenhum sinal de que a caravana já passou por ali, o que significa que ela deve estar apenas atrasada.

Leia o texto a seguir para os jogadores:

“Nesse momento, vocês ouvem ao longe um tropel de animais e o tilintar de arreios. Parece que alguém se aproxima por aquela trilha. Deve ser a caravana. O que vocês fazem?”

Deixe que os jogadores planejem durante alguns instantes o que o grupo vai fazer. Assim que estiver tudo combinado, leia o texto a seguir. Mas lembre-se: se os jogadores estiverem demorando muito para se decidir ou se perderem muito tempo discutindo entre si, prossiga com a narração.

Leia o texto:

“Vocês ouvem o barulho dos cascos dos animais cada vez mais próximos, e começam a ouvir vozes humanas também. E então, de uma das curvas da trilha surge um cavalo. Mas algo está errado. Ao invés da pequena cara-



vana, vocês vêm surgir pela trilha três cavaleiros de armaduras negras e turbantes. Eles são soldados turcos!”

Faça uma pausa e deixe que eles pensem por alguns instantes no que vão fazer. Mas antes que eles possam tomar qualquer atitude, prossiga a leitura:

“Os soldados assumem uma formação defensiva e parecem aguardar alguma coisa. De repente, vocês vêm surgir finalmente a caravana. Mas o comerciante não parece muito satisfeito e parece estar sendo coagido pelos soldados, prosseguindo muito a contragosto pela trilha. E então, quando uma das mulas empaca e parece não querer sair do lugar, o líder dos guardas desce do cavalo e caminha até o comerciante, gritando impropérios e ameaçando o homem franzino.”

Espera pela reação dos jogadores, afinal ELES é que têm que decidir as ações dos personagens. Sua intenção aqui deve ser levá-los a interferir, a fim de salvar a caravana. Se eles não tomarem esta iniciativa diante da narração, prossiga dizendo que o soldado começa a bater no homem e na mula, e que os outros dois soldados parecem distraídos, rindo da cena, de costas para os personagens dos jogadores. Mais cedo ou mais tarde, eles devem se decidir a fazer alguma coisa.

Se não o fizerem, diga que um dos soldados subitamente descobre o esconderijo dos personagens, o que nos leva à próxima cena.

CENA 4 – COMBATE!

Esta cena é dedicada ao combate entre os personagens e os soldados turcos. As estatísticas de jogo dos soldados estão na coluna lateral. Você deve usar as regras de combate explicadas no *mini GURPS Regras Básicas* para resolver esta cena.



Você deve ter muito cuidado e atenção na hora de um combate. É muito fácil se perder no meio de tantas coisas acontecendo. O ideal é anotar as estatísticas (o NH das Perícias, os Pontos de Vida, etc.) de cada personagem num pedaço de papel e ir atualizando tudo à medida que elas forem mudando. Resolva as ações de cada personagem (e de seu oponente) de uma vez só. Não se esqueça de recapitular tudo o que aconteceu ao final de cada rodada, fazendo uma rápida narração que “amarre” todos os fatos e prepare a próxima rodada (“então, você atacou e errou, seu inimigo deixou cair a arma e você está recarregando a besta... Próxima rodada!”)

Depois do combate (que, espera-se, os personagens dos jogadores terão vencido, caso contrário a aventura terá sido bem curta...), os jogadores podem tomar para si os pertences dos soldados. O líder está armado com uma cimitarra e uma adaga e veste uma cota de malha. Todos os soldados possuem sabres e vestem armaduras de couro.

Se, durante o combate, algum dos personagens decidir atacar o comerciante ou saquear a caravana, coloque um dos soldados entre ele e seu objetivo, ou se isso não for possível (se os soldados estiverem lutando com outro personagem ou já tiverem sido derrotados), diga que o comerciante implora por sua vida e diz que ajudará os personagens no que for possível. Se mesmo assim, o jogador decidir que seu personagem ataca o homem indefeso, você deve salientar a crueldade desse ato. E, nesse caso, os personagens nunca ficarão sabendo as informações que o homem poderia lhes passar sobre a cidade e sobre Firouz, o comerciante de Antioquia que ajudará os cruzados a invadirem a cidade.

De qualquer modo, o mais provável é que os personagens consigam vencer, com alguma dificuldade, os três soldados. Quando o combate terminar, leia o seguinte:

“Quando finalmente vocês vencem os três soldados, o comerciante se joga ao chão e pede que vocês tenham piedade. Ele parece aterrorizado e diz que não está armado e que fará qualquer coisa para ajudá-los.”

Líder dos Soldados

ST 12

DX 11

IQ 10

HT 11

- Esquiva: 5
- Pontos de Vida: 11
- Perícias: Espada 13
- Cavalgar 11

Soldados

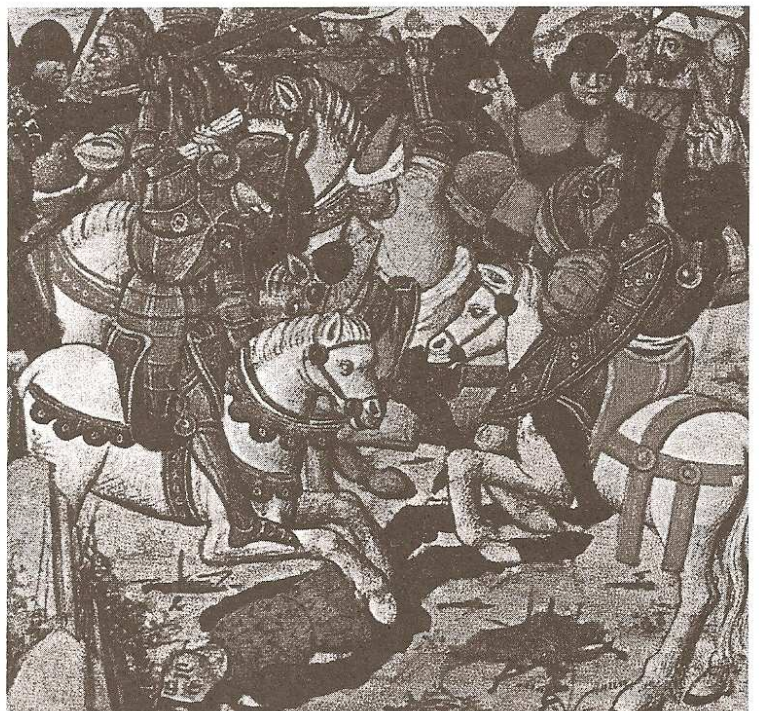
ST 12

DX 11

IQ 10

HT 11

- Esquiva: 5
- Pontos de Vida 11
- Perícias: Espada 12
- Cavalgar 11



O comerciante só deseja uma coisa: permanecer vivo.

Seu nome é Hassim e ele conta que tinha sido capturado pelos soldados, que planejavam roubar seus produtos (para vender na cidade) e depois matá-lo, colocando a culpa nos cruzados. Para ele, já é uma grande sorte ter escapado com vida. E como bom comerciante, Hassim sabe que os cruzados podem pagar um bom preço pelos produtos e pelas informações que ele possui. Mas ele não vai entregar tudo de bandeja para os jogadores. Hassim negociará cada informação, pois para ele, tudo tem um preço.



Instigue os jogadores a fazerem com que seus personagens interajam.

Você deve fazer com que Hassim aja da mesma forma que um mercador da época agiria e incentive os jogadores a pensar como seus personagens agiriam.

Lembre-se que padres e cavaleiros atrairiam a atenção de Hassim, que deseja despertar a simpatia dos personagens

Depois que os personagens dos jogadores tiverem conquistado a confiança de Hassim, ele lhes dirá que tem uma informação importante para o líder dos cruzados e que só falará diante do próprio conde Boemundo. Se os jogadores estiverem desconfiados ou não quiserem levar o comerciante até o acampamento do seu líder, Hassim dirá que provavelmente o conde os recompensará regamente por terem não apenas conseguido alimentos nesse momento difícil, como também uma maneira de invadir e conquistar Antióquia sem muitas baixas (entre os cruzados, claro...).

Isso deve convencer os jogadores a levá-lo para o acampamento, onde se passa a próxima cena.

CENA 5 - A REVELAÇÃO

Leia o texto a seguir para os jogadores:

“Vocês escoltam Hassim e sua caravana até o acampamento dos cruzados. Como era de se esperar, vocês são recebidos com grande alegria pelos seus companheiros, pois os alimentos que trazem representam não só uma vitória no cerco à cidade mas principalmente um alívio para as fileiras dos cruzados, nesse momento de extrema penúria.”

“E enquanto os tenentes do conde Boemundo tentam organizar a distribuição dos alimentos e evitar saques, vocês se apressam em levar Hassim até a tenda do conde, amarrado e escoltado por guardas, para que não possa atentar contra a vida do líder cruzado.”

“Hassim diz que só falará diante do próprio conde Boemundo, e logo seu pedido é atendido. O conde aparece, e pede que vocês se retirem, pois sua missão já foi cumprida e agora ele se encarregará das negociações com Hassim.”

Os jogadores são escoltados para fora da tenda e você deve dizer a eles que podem relaxar e cuidar dos ferimentos (se alguém se feriu nos combates). Mais tarde, o conde Boemundo convoca-os novamente e eles se dirigem para a tenda do líder cruzado.

Leia o texto a seguir para os jogadores:

— Muito bem, diz o conde Boemundo ao vê-los. — Vocês se saíram melhor do que eu esperava. Não só impediram que Antióquia recebesse alimentos como trouxeram esses alimentos para amenizar a fome dos nossos companheiros. E o mais importante: através desse homem, Hassim, conquistaram uma chance real de vitória nessa nossa luta para tomar a cidade! Já faz algum tempo que eu venho tentando através de espiões um contato com um certo Firouz, um habitante de Antióquia que vem se desentendendo com o sultão e segundo meus informantes estaria propenso a nos ajudar. Eu estava guardando essa informação para que outros nobres não tirassem proveito da minha conquista e porque ainda não tinha conseguido um meio de entrar em contato direto com o tal Firouz. Agora, graças a vocês, Hassim se comprometeu a levar uma mensagem minha a Firouz e eu acredito que esse seja o começo da queda de Antióquia. Então alegrem-se, meus amigos, pois logo estaremos entrando nas muralhas da cidade e libertando-a dos infíeis. Pois essa é a vontade de Deus!”

FIM

Pontos de Experiência

Consulte a lista abaixo para decidir quantos pontos de experiência cada jogador deve receber

- | | |
|---|---|
| +1 Se o jogador conseguir conter o cavaleiro cruzado que está atacando a todos sem feri-lo mortalmente. | +1 Se os jogadores decidirem ajudar o comerciante que está apanhando. |
| +1 Se os jogadores conseguirem impedir que seus companheiros matem o homem indefeso que defende seu cavalo. | -1 Se tentarem saquear a caravana. |
| -1 Se ferirem mortalmente o dono do cavalo ou o cruzado enlouquecido. | -2 Se os jogadores matarem o comerciante indefeso. |
| +1 Se ajudarem o médico a amputar a perna do cruzado ferido. | +1 Se tiverem um bom desempenho na luta contra os cavaleiros turcos. |
| +1 Se o plano para interceptar a caravana for sensato. | +1 Se conseguiram um bom diálogo com o comerciante. |
| -1 Se o plano para interceptar a caravana for absurdo ou incoerente. | +1 Uma boa interpretação dos personagens. |
| | +2 Uma excelente interpretação dos personagens. |



Existem muitas fontes de referência que podem ser úteis para os mestres e jogadores de *mini GURPS As Cruzadas*. Você encontrará a seguir algumas sugestões, que podem ser ampliadas de acordo com o interesse da pesquisa.

Enciclopédias

O primeiro passo de toda pesquisa deve ser sempre uma boa enciclopédia. Isso vai servir para você ter um panorama geral do assunto. Mas lembre-se que algumas enciclopédias são mais extensas enquanto outras trazem verbetes bem resumidos. Escolha a que mais lhe agrada, ou a que estiver disponível.

Livros de História

Livros didáticos também podem cumprir essa função de pesquisa inicial, pois muitos trazem mapas, figuras e informações importantes sobre o tema.

Livros Infanto-Juvenil

Existem diversas coleções destinadas ao público infanto-juvenil com livros temáticos dedicados a diferentes momentos da História, a batalhas famosas e a civilizações do passado. Alguns deles abordam o tema das Cruzadas, trazendo uma boa quantidade de informação e ilustrações para mestres e jogadores. Eles costumam ser uma ótima fonte de informações sobre armas e armaduras.

Livros sobre as Cruzadas

Existem no mercado alguns livros específicos sobre as Cruzadas, que são indicados para quem deseja uma pesquisa realmente enriquecedora sobre o assunto. Eles podem ser encontrados tanto em livrarias quanto em “sebos”, ou bibliotecas. Você só precisa saber procurar.

Sobre o mundo Árabe

Um aspecto muito interessante a se pesquisar é a visão dos árabes sobre as Cruzadas e existem alguns livros que abordam o tema sob esse prisma. Um dos melhores e mais acessíveis é “As Cruzadas Vistas pelos Árabes”, do escritor libanês Amin Maloouf, publicado em português há alguns anos. Outro recomendado é “O Oriente Médio”, do historiador britânico Bernard Lewis, que explica todas as tensões e conflitos dos povos do Oriente Médio desde o início da Era Cristã, passando pelo tempo das Cruzadas e chegando até os dias de hoje. É uma referência ideal para quem deseja entender como as Cruzadas influenciaram o mundo atual.

Sobre os Templários

Existem atualmente, muitos livros no mercado a respeito dos Templários. A maioria deles traz informações históricas misturadas a muita mistificação, e são mais destinados ao público de livros esotéricos. Mesmo assim, alguns deles podem ser usados em campanhas mais fantasiosas. Mas, se o mestre e os jogadores procurarem com atenção, serão capazes de encontrar um ou dois livros com o título de “Templários” que são menos “fantasiosos” e mais históricos que os demais. Em geral, esses livros são escritos por historiadores de universidades. Basta ler os créditos sobre o autor (geralmente na “orelha” do livro) para se certificar disso.

Sobre os Assassinos

Não existe muita informação disponível em português sobre os seguidores de Hassan. A maior parte vem de livros sobre outros assuntos, como os Templários, o mundo árabe e as Cruzadas em geral. Se tiverem acesso a material importado, ou o costume de comprar livros via internet, o mestre e os jogadores devem procurar pelo livro “The Assassins”, de Bernard Lewis, um dos mais completos estudos sobre a seita dos hashishin.

Livros de RPG

Na linha GURPS, recomendamos o “GURPS Fantasy” (em português) que traz alguma informação sobre as religiões, ordens de cavalaria etc, e o “GURPS Middle Ages” (em inglês). Além destes, existem outros livros de RPG que podem ser usados como referência para uma campanha ambientada na época das Cruzadas. Em português recomendamos o “Vampiro: A Idade das Trevas”, que apesar de muita informação específica do mundo do jogo, traz uma boa quantidade de dados históricos. Em inglês a oferta é bem maior, e os títulos mais recomendados são “The Three Pillars” (que explica a sociedade medieval) e “Constantinople by Night” (que mostra a capital do império bizantino). Outra boa referência é um suplemento (hoje fora de catálogo) para o RPG Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) da editora TSR, dedicado especificamente à época das Cruzadas, chamado “The Crusades”. Este livro faz parte de uma série que também se dedica à corte de Carlos Magno (“Charlemagne Paladins”) e ao Império Romano (“The Glory of Rome”).



Filmografia

Existem muitos filmes sobre a Idade Média, mas poucos realmente sobre a época das Cruzadas. Destes, um dos mais famosos é "As Cruzadas" (The Crusades), uma produção de Cecil B. De Mille do ano de 1935, ambientada durante a 3ª Cruzada e que volta e meia é reprisado nos canais a cabo dedicados a filmes clássicos.

Para os mais saudosistas, vale a menção a dois seriados de TV exibidos no Brasil durante as décadas de 60 e 70. Um deles se chamava "As Cruzadas" e o outro era "Ivanhoé", estrelado por Roger Moore, antes de fazer sucesso como James Bond.

Outra referência importante é a série de TV "As Cruzadas" (The Crusades), de 1995. Recheada de histórias curiosas, contadas com muita ironia e bom-humor, esta série escrita e dirigida por Terry Jones, do grupo inglês Monty Python, é reprisada com frequência nos canais a cabo que exibem documentários.

Para quem estiver interessado em capturar o "clima" das cruzadas, duas boas referências são os momentos iniciais do filme Robin Hood com Kevin Costner (onde aparece uma prisão árabe) e o excelente "Conquista Sangrenta" (Flesh & Blood) com Rutger Hauer, um dos filmes que melhor retrata a violência dos cavaleiros medievais.

Para campanhas mais fantasiosas ou heróicas, uma boa referência é "O Feitiço de Águila" (Ladyhawke), que mostra as aventuras e desventuras de um jovem ladrão tentando libertar um cavaleiro e sua amada de um feitiço lançado por um bispo corrompido e maligno.

Outra boa referência para os meandros e contradições do clero medieval é o filme "O Nome da Rosa", com Sean Connery, baseado num grande romance de Umberto Eco.

Com exceção das duas primeiras indicações, todas as outras podem ser encontradas facilmente em VHS ou DVD.

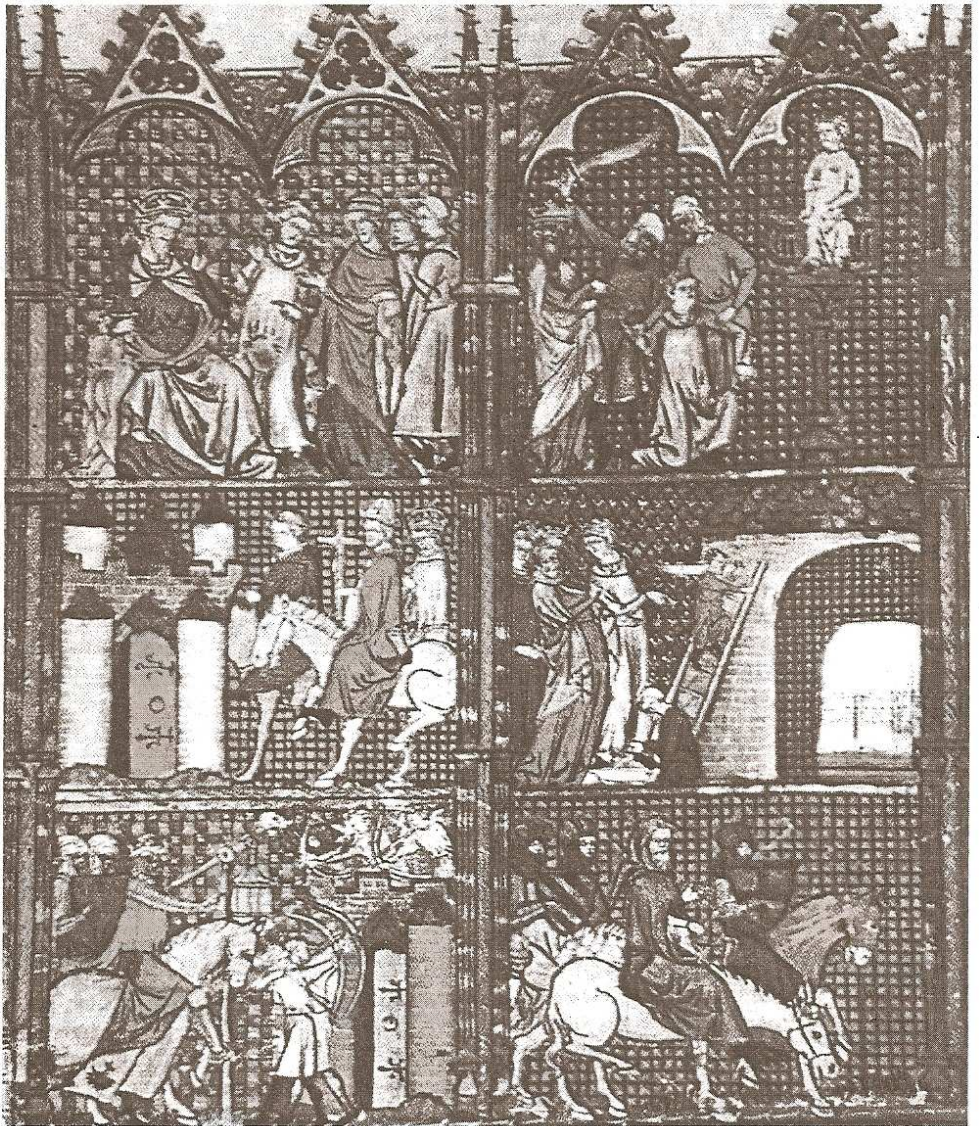


Sobre Armas e Armaduras

Existem vários livros no mercado que trazem informações e ilustrações sobre armas, armaduras, castelos e fortalezas medievais. Uma visita a qualquer boa livraria ou biblioteca vai com certeza render bons frutos. O mercado de RPG (especialmente as publicações em inglês) também oferece bons livros sobre o assunto, que podem ser facilmente adaptados para as regras de GURPS (e mini GURPS).

Na Internet

Existem muitos web-sites sobre as cruzadas na internet, mas infelizmente a maioria deles é em inglês. Desses, o mais completo é o Medieval Sourcebook (www.fordham.edu/halsall/sbook1k.html), que traz uma série enorme de links para outros sites de referência sobre a História Medieval e sobre outros períodos e temas do estudo da História. Além desses, uma consulta rápida com o termo "cruzadas" em qualquer site de busca (yahoo, google, altavista etc.) vai trazer com certeza uma boa quantidade de links para você começar sua pesquisa.



mini GURPS

Nome _____ Jogador _____

Aparência _____

História do personagem _____

Data de Criação	Seqüência
Pontos p/ Gastar	Total de Ptos.

PLANILHA DO PERSONAGEM

Custo Ptos.

ST	FADIGA		
DX	DANO BÁSICO		
IQ	GDP: _____ Bal.: _____		
HT	PTOS. VIDA		
Mvmt	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">Velocidade Básica (HT+DX)/4</td> <td style="width: 50%; border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">Deslocamento (V.bás - Carga)</td> </tr> </table>	Velocidade Básica (HT+DX)/4	Deslocamento (V.bás - Carga)
Velocidade Básica (HT+DX)/4	Deslocamento (V.bás - Carga)		
<p>CARGA</p> <p>Nenhuma (0) = ST _____</p> <p>Leve (1) = 2 x ST _____</p> <p>Med. (2) = 3 x ST _____</p> <p>Pes. (3) = 6 x ST _____</p> <p>M-pes. (4) = 10 x ST _____</p>	<p>DEFESA PASSIVA</p> <p>Armadura: _____</p> <p>Escudo: _____</p> <p style="text-align: center;">TOTAL</p>		

REAÇÃO +/- _____

PERÍCIAS	Custo Ptos. NH

Custo Ptos.

DEFESAS ATIVAS		
ESQUIVA = Desloc	APARAR Arma/2	BLOQUEIO Escudo/2
<p>RESISTÊNCIA A DANO</p> <p>Armadura _____ : _____</p> <p>_____ : _____</p>		TOTAL

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS			
<i>Item</i>	<i>Dano</i>	<i>NH</i>	<i>Peso</i>
	<i>Tipo</i>	<i>Qtd.</i>	
TOTAIS:			kg

Custo Ptos.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

ALCANCE DAS ARMAS			
<i>Arma</i>	<i>TR</i>	<i>Prec</i> %D	<i>Máx</i>

RESUMO	Total de Pontos
<i>Atributos</i>	
<i>Vantagens</i>	
<i>Desvantagens</i>	
<i>Peculiaridades</i>	
<i>Perícias</i>	
TOTAL	

QUESTIONÁRIO DO MINI GURPS

Estamos contentes por você ter se interessado pela série *mini GURPS* e gostaríamos de saber o que você achou deste livro. Preenchendo este pequeno questionário e enviando suas respostas pelo correio, você estará nos ajudando a melhorar cada vez mais nossos produtos.

Além disso, se você tiver alguma dúvida, sugestão ou quiser fazer algum comentário, esteja à vontade.

Nós incluiremos seu nome no Cadastro Nacional de Jogadores e lhe enviaremos uma correspondência para mantê-lo informado sobre as novidades na área de RPGs nacionais e internacionais.

Atenção: você não precisa arrancar a página, envie suas respostas por carta ou tire uma cópia do questionário.

Seus Dados Pessoais:

Nome: _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: ____ / ____ / ____

1. Qual a sua opinião sobre o mini GURPS?

2. Você teve alguma dificuldade em aprender as regras? Qual?

3. Como entrou em contato com os RPGs?

4. Você já joga RPG? Há quanto tempo? Quais os jogos?

5. Você costuma atuar como mestre? Há quanto tempo?

6. Que tipo de cenário histórico ou de ficção você gostaria de ver adaptado para o mini GURPS?

7. O que você mais gostou neste livro?

8. Do que você não gostou?

9. Onde você comprou o mini GURPS?

10. Você tem alguma dúvida sobre as regras ou os personagens?

11. Você tem alguma pergunta, comentário ou sugestão a fazer?

Nosso endereço:
DEVIR LIVRARIA
Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo-SP
e-mail: duvidas@devir.com.br
site: www.devir.com.br

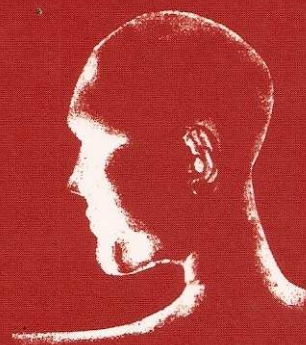
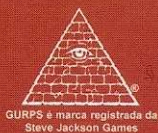
Guerra Santa!



Afie sua espada e junte-se aos cruzados em sua rota trágica até Jerusalém. Ou arme-se apenas com a sua fé e percorra milhares de quilômetros, enfrentando mares revoltos, desertos escaldantes e a fúria dos exércitos turcos e árabes para chegar à Terra Santa.

O *mini GURPS As Cruzadas* é um RPG para iniciantes. Com ele, além de aprender um pouco mais sobre a História das Cruzadas, suas principais batalhas e alguns dos personagens mais importantes, você vai descobrir alguns dos segredos por trás da misteriosa ordem dos Cavaleiros Templários e da temível seita dos Assassinos. E vai criar suas próprias aventuras num dos cenários mais intrigantes de toda a História

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS



O *mini GURPS As Cruzadas* é mais um emocionante livro da série *mini GURPS*, a introdução ideal ao mundo dos jogos de RPG.

Os livros da coleção *mini GURPS* são a maneira mais fácil, rápida e divertida de aprender a jogar RPG. Neste livro, você vai encontrar tudo o que precisa para criar personagens e aventuras empolgantes durante as Cruzadas. Além disso, o *mini GURPS As Cruzadas* traz:

- ✦ Informações históricas sobre as primeiras Cruzadas, com alguns de seus personagens e momentos cruciais
- ✦ Dicas para você desenvolver vários estilos de campanha durante a época das Cruzadas
- ✦ Mapas, diagramas e ilustrações da época
- ✦ Vários personagens prontos, incluindo o Rei Ricardo Coração de Leão e seu inimigo mortal, o líder muçulmano Saladino
- ✦ Regras completas para criar personagens, inclusive Templários e Assassinos
- ✦ Uma aventura pronta para ajudar o GM iniciante

Você deve usar este livro em conjunto com o *mini GURPS Regras Básicas para jogar RPG*, que mostra como criar personagens e aventuras em qualquer época ou cenário que você puder imaginar.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo das regras de *GURPS*, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, e é compatível com o livro *GURPS Módulo Básico*, indicado para jogadores que desejam maior detalhamento em suas aventuras.

DEV001006

ISBN: 85-7532-012-2



9 788575 320129