

ANJOS

A CIDADE DE PRATA



INDICADA PARA MENORES DE 18 ANOS

Marcelo Del Debbio

Sistema
Daemon

ANJOS

A CIDADE DE PRATA

MARCELO DEL DEBBIO

1ª Edição - Junho de 1998
2ª Impressão - Setembro de 2000
2ª Edição - Junho de 2001
2ª Impressão - Março de 2003
3ª Edição - Fevereiro de 2004

DAEMON EDITORA

FAX (11) 3675-1860

EMAIL: DAEMON@DAEMON.COM.BR

HTTP://WWW.DAEMON.COM.BR

ANJOS

A CIDADE DE PRATA

Criação: Marcelo Del Debbio
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel e Antônio Augusto Shaftiel
Revisão: Fabrício GiZmo
Capa: Evandro Gregório e Ronaldo Barata
Arte: Gustav Doré, Cristiano Rodrigo, Evandro Gregório, Luciana Bacci, Roger Van der Weyden, Raphael, Jules Elie Delannay
Programação Visual: Norson Botrel e Marcelo Del Debbio
Diagramação e Fotolitos: Daemon Editora
Impresso por : Gráfica Scortecci

A meu pai e minha mãe

- À Luciana, por toda a ajuda durante a realização deste livro.
- Ao Anton la Vey, Aleister Crowley e D.J. Conway pelas dicas sobre Magia e Ocultismo.
- À Delmira, única na Editora que lembrou os Dez Mandamentos.
- Ao Marcelo Cassaro por toda a ajuda e apoio.
- JM Trevisan, Katabrok e o pessoal da Dragão Brasil.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora da Devir.
- Ao pessoal da Gibiteca Municipal Henfil.
- Ao Lucas Butcher, pela idéia original do texto "Liberdade"
- Ao Claus Reiger, Ricardo Augusto, Cristiano Rodrigo, Ana Flora, Alex Filó, Ian Saukas, Fernando Bacci, Richard Garrell, Leishmaniose, Lazarus, Samurai, Thrownm, Lamazuus, Snake, Ark, Dromar, Azhrael, Streit, Malkav, Dantas, Eriol e todo pessoal do Fórum.
- A todos os meus amigos da Internet que responderam à minha pesquisa sobre o lançamento deste livro (muitas demais para citar... vocês sabem quem vocês são!)

Desaconselhável para menores de 18 anos

Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

Email do Autor: mxyzplk@daemon.com.br

Email da Editora: daemon@daemon.com.br

<http://www.daemon.com.br>

ISBN: 85-87013-01-7

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Mesmo os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
CONCEITOS BÁSICOS	4
A CIDADE DE PRATA	6
A HISTÓRIA DE PARADÍSIA	10
PLANOS DE EXISTÊNCIA	11
HIERARQUIA	21
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	22
CORPORE	28
PROTETORES	30
CAPTARE	34
RECÍPERES	36
NIMBUS	38
ATRIBUTOS BÁSICOS	40
PERÍCIAS	42
APRIMORAMENTOS	44
PODERES ANGELICAIS	48
OBJETOS MÁGICOS	58
PONTOS DE FÉ	62
REGRAS E TESTES	64
CRIANDO SUA PRÓPRIA CIDADE DE ANJOS	74
NPCS IMPORTANTES DE BARCELONA	77
ANJOS PRINCIPAIS	78
LANÇAS DE CHRISTOS	88
BIBLIOGRAFIA	95

INTRODUÇÃO

Olá, RPGista. Esta nova edição de ANJOS - A CIDADE de PRATA vem atender aos jogadores que não puderam adquirir esses clássicos do RPG nacional. Todo o material contido nas primeiras edições de ANJOS foi preservado nesta versão, totalmente adaptado para as regras do Sistema Daemon.

Este livro traz a descrição completa de todos os distritos da Cidade de Prata, em Paradísia, lar dos anjos alados; 10 novas classes de anjos, novas perícias, Aprimoramentos, Rituais e armas mágicas para usar em jogo. Explica e traz regras completas para se jogar com anjos das castas Corpore, Captare, Protetore, Recipere e Nimbus.

Este é um RPG de horror celestial, passado na Cidade de Prata, em Paradísia, lar dos anjos alados, e na Terra, o playground de anjos e demônios. Governada por Christos e a Ordem dos Anjos Celestes, cinco castas lutam politicamente pela primazia no Conselho dos doze apóstolos, ao mesmo tempo em que se preparam para a vinda dos exércitos demoníacos de Lúcifer, Shaitan e Bhaalzebub.

Com este jogo, vocês serão exploradores de dimensões paralelas, visitantes neste planeta e guerreiros celestiais encarregados de trazer a ordem sobre o caos.

E que a luz divina acompanhe suas jornadas.

⊕ QUE É RPG ?

Um RPG ou Role Playing Game é uma mistura de teatro e jogo de estratégia. Como assim?

Em um teatro, os atores recebem seu script com tudo o que seus personagens devem fazer. Cada fala, cada gesto, cada ação dos personagens está descrito neste papel. Em um jogo de estratégia, por outro lado, você pode tomar suas decisões, mas nunca sabe qual será o movimento de seus adversários.

No RPG, estes dois universos se juntam para formar personagens completos controlados pelos jogadores, mas sem nenhum roteiro. Os jogadores devem tomar suas decisões com base apenas nas características de seus personagens, sem se prender a nada.

Uma campanha de RPG é formada por diversas aventuras interligadas, onde um grupo de jogadores cria um grupo de personagens seguindo certas regras. Este grupo é coordenado por um jogador mais experiência, que chamamos de Mestre. Ele será o diretor da peça, a pessoa que criará a aventura que os jogadores tentarão resolver. Podemos comparar uma aventura a um filme ou a uma peça de teatro, onde os jogadores fazem o papel dos atores e o Mestre faz o papel de diretor. Como um ator, o jogador pode representar um personagem que é muito diferente de si mesmo.

A diferença entre o RPG e um filme é que não há um roteiro a ser seguido. A ação vai se desenrolando à medida em que os personagens tomam decisões, e os rumos da aventura se modificam a cada ato dos jogadores. É o Mestre (e muitas vezes a sorte da jogada de um dado) que determina se os jogadores foram felizes em suas decisões, estabelecendo quais foram as conseqüências no mundo imaginário.



CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG ANJOS não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Muitos termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Durante o jogo, o personagem realiza as ações propostas pelo jogador. Um anjo não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o jogador não vai pular pela janela ou lutar com um demônio.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada personagem. A ficha de ANJOS encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: é o jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros personagens que não são controlados pelos jogadores (os NPCs) e criar e executar as aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os jogadores tentarão resolver.

Aventura: uma história criada pelo Mestre, contendo em si o problema a ser resolvido pelos jogadores. Uma aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas - ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma aventura poderia durar para sempre.

Campanha: uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character), personagens não-jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar personagens que são controlados pelo Mestre, e não pelos jogadores. NPCs geralmente servem como personagens coadjuvantes nas aventuras.

Atributos: funcionam como uma forma de transportar um jogador para o mundo fictício, e estabelecer comparações entre personagens e criaturas. São os Atributos que descrevem seu personagem como ele é. Os Atributos são em número de 8, divididos em Físicos e Mentais. Os Atributos físicos são: Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Dados: em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados, e não somente dados de 6 lados. Neste RPG usaremos apenas dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, etc. 1d4 significa jogar o dado de 6 faces e ignorar resultados de 5 ou 6, enquanto 1d8 significa jogar o dado de 10 faces e ignorar resultados de 9 e 0.

Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados sendo que um

deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Ponto de Vida, ou PV: é a forma como representamos a "energia" que um personagem possui. Quanto mais PVs um personagem possui, mais difícil é de matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida, enquanto anjos ou demônios podem chegar até a 40 ou 50.

Dano: quando um personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um personagem chegam a 0, ele desmaia, e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o personagem morre, e sua alma se junta às outras almas do reino dos espíritos.

Perícia: é o que determina o que seu personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro ou alquimista. É a perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As perícias são representadas em porcentagem. Por exemplo: [Alquimia 20], [Astronomia 30]. Um anjo com [Astronomia 30] tem 30% de chance de encontrar determinada estrela no céu. (Joga-se 1d100 para realizar o Teste).

Perícia com armas: determina o quanto seu personagem sabe lutar com aquela arma. É constituída de dois números, o número de ataque e o de defesa. (*espada de fogo 35/30* ou *machado celestial 45/30*). Mais sobre isto está explicado no capítulo sobre perícias.

Pontos de Magia: são os pontos que um personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um personagem possui, mais poderoso ele será. Magias são explicadas no suplemento GRIMÓRIO.

Forma: são as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar.

Caminhos de aprendizado: são divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Foram desenvolvidas por Hermes e Samyaza em 4000 AC. Existem 12 tipos de Caminhos de aprendizados: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas (Elementais), Plantas, Animais, Humanos, Spiritum (Naturais), Arkanun e Metamagia (Tempo e Espaço).

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em um certo Caminho (ou Forma), e os limites que aquele possui em cada Caminho (ou Forma) que escolher.

Poderes angelicais: são os poderes característicos dos anjos. Cada anjo possui 1 Poder angelical para cada 10 anos de sua criação. Anjos criados no século XX possuem de 3 a 10 poderes diferentes; anjos velhos, como os criados durante a Idade Média possuem de 20 a 40 poderes diferentes; anjos da época de Jesus Cristo possuem mais de 200 pontos de Poder, enquanto arcanjos antediluvianos como Miguel, Rafael, Uriel e outros que perseguidam Samyaza podem possuir cerca de 400 a 700 Poderes angelicais diferentes!

Rituais: são Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados

para poderem ser usados pelo mago. Rituais também consomem mais pontos de Magia do que os Caminhos.

Pontos de Aprimoramento: são pontos que um jogador possui para “refinar” a história de seu personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor.

Rodada: medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizado para marcar o tempo durante as aventuras (não se esqueça que na Idade Média não existiam relógios de pulso). É uma medida abstrata, e utilizada somente pelo Mestre e jogadores. É o suficiente para todos os personagens efetuarem uma ação.

Teste: em todo RPG, os personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca, ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste.

Teste de Resistência: uma categoria especial de Teste é o Teste de Resistência. Ele é utilizado para saber se o personagem é capaz de suportar uma provação de ordem física, mágica, mental ou de alguma outra origem. Em geral, utiliza-se Força de Vontade (WILL) para Magia e Constituição (CON) para Testes físicos. Se uma Magia, item mágico ou Poder confere uma resistência extra contra algum tipo de evento (fogo, por exemplo), jogue os dados referentes e some ao Atributo cada vez que o evento ocorrer (lembre de corrigir o valor de Teste).

Ataque: em ANJOS, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a perícia de ataque com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da perícia, considera-se o ataque corretamente efetuado.

Índice Crítico: divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, etc.). O dano, neste caso, é jogado duas vezes e somado.

Castas: cada uma das divisões hierárquicas dos anjos dentro da Cidade de Prata. São em número de cinco: Nimbus, Protetore, Captare, Corpore e Recípere.

Dez Mandamentos: estas são as dez leis ditadas pelo Demiurge a seu profeta, para que seu povo pudesse atingir o reinos dos céus.

1. Amar a Deus sobre todas as coisas.
2. Não tomarás o nome do Senhor teu Deus em vão.
3. Santificar o dia do sábado.
4. Honrarás teu pai e tua mãe.
5. Não matarás.
6. Não pecar contra a castidade.
7. Não roubarás.
8. Não levantarás falso testemunho.
9. Não dejesar a mulher do próximo.
10. Não cobiçar as coisas alheias.



A CIDADE DE PRATA

Escuta aqui, garoto: você é novo aqui, e eu já não tenho a mesma paciência que tinha alguns séculos atrás. Vou explicar uma vez só, se prestar atenção, ótimo! se não, dane-se. Não vai durar um segundo quando entrar por aquela porta. Vamos começar pela cidade propriamente dita:

A Cidade de Prata é a maior e mais importante cidade dos reinos celestiais de Paradisia, lar dos anjos alados, das almas puras e evoluídas, blá, blá, blá... Dizem que foi criada por Deus no segundo dia, junto com as estrelas e o firmamento, há uns 15.000 anos atrás, e segundo muitos, é o lugar mais belo do universo.

A cidade tem este nome por causa de suas gigantescas torres prateadas, construídas com mármore, prata, energia dos sonhos e sabe Deus o que mais, que se estendem através dos céus de Paradisia, ao redor do monte Aramesh, sobre o deserto de Dudael e próxima ao mar de Poseidon. Aquele ali em baixo.

Como você pode ver, a Cidade de Prata é muito extensa: quase do tamanho de uma metrópole lá da Terra.

Ali na frente está a escada dourada, que vai até os portões prateados. Ali, nas nuvens... está vendo? Ok. Ali fica São Pedro, o arcanjo chefe das guardas celestiais. Deve ter uns 3000 anos de idade. Nada de gracinhas com aquele cara. Apesar da aparência velha, ele te quebra ao meio antes que você possa dizer "Tetragrammatonah". É o chefe de segurança das 777 falanges e o porteiro dos céus. Dizem que foi "condecorado" com este posto porque negou Christos 3 vezes quando ele esteve na Terra.

É, guri, as coisas aqui em cima são duras!

A Cidade de Prata é dividida em seis distritos concêntricos, chamados de fora para dentro: Luna, Mercúrio, Vênus, Marte, o castelo Júpiter e o Solarium. Cada distrito compreende uma parte diferente da Cidade, e tem suas próprias regras e costumes. As cinco castas originárias da Cidade de Prata são: Corpore, Captare, Recipere, Protetore e Nimbus. Cada uma delas tem uma função específica, mas vivem se metendo onde não devem, e é por isto que a cidade está uma bagunça.

LUNA

Todos os distritos da Cidade de Prata formam esferas concêntricas, como camadas de uma cebola, sendo Luna a mais externa.

Para entrar em Luna é necessário atravessar o Portal Prateado, guardado por São Pedro e sua milícia. Este portal está localizado nas nuvens de Paradisia, em uma região conectada com Arcádia, Terra e Spiritum, ao final de uma extensa escada de ouro e prata, e é por esta entrada que as almas recém falecidas precisam passar. Os visitantes, como nós, também precisam passar por aqui.

Na sua parte externa, Luna faz fronteiras com Spiritum e Arcádia, e na parte interna, através do Portal Vermelho, faz fronteira com o distrito de Mercúrio, que já vamos ver a seguir.

Em Luna vivem boa parte dos anjos da casta Corpore, ou o corpo celeste, constituído das almas nobres e boas que alcançaram os céus. O mago Alighieri faz uma descrição acurada deste distrito em seu poema "A Divina Comédia". Espero que já tenha lido.

A Guarda Celestial, comandada por São Pedro, é composta por 777 falanges, e são responsáveis pela segurança externa e primeira linha de defesa da Cidade de Prata em caso dos chifrudos atacarem. Cada falange é constituída de 777 anjos coordenados por um arcanjo menor, e são uma espécie de exército dentro e fora da cidade, responsáveis pela ordem e pela paz, e pode apostar que eles fazem isto muito bem.

De todos os distritos, Luna é o maior e mais populoso. Os quatro governantes de Luna chamam-se Asonia, Ebla, Benaces e Erae, e cada um deles governa um quarto do distrito, e cerca de 50 a 60 vilas. Nunca me encontrei com eles, mas dizem que controlam a política daqui com mão de ferro. Os três primeiros são aliados, e não gostam muito de Erae, mas a deusa lua é muito mais poderosa e influente que os três juntos, então as coisas se mantêm equilibradas. Cada uma destas vilas possui uma administração independente, ficando a cargo dos magistrati.

Como você pode ver, Luna se assemelha muito com um grande campo verdejante, composto de bosques com centenas de árvores frutíferas, pequenos lagos e algumas vilas de aspecto medieval, povoadas com castelos, igrejas e torres das mais diversas épocas históricas. Lembra daqueles quadros com os anjos tocando harpa, aquelas muvenzinhas? É aqui mesmo. Paz e tranquilidade. Irc! É também em Luna que está o Castelo de São Jorge, habitado pelo patrono da Inglaterra em pessoa e seu dragão, derrotado por ele no século III e que se tornou seu amigo.

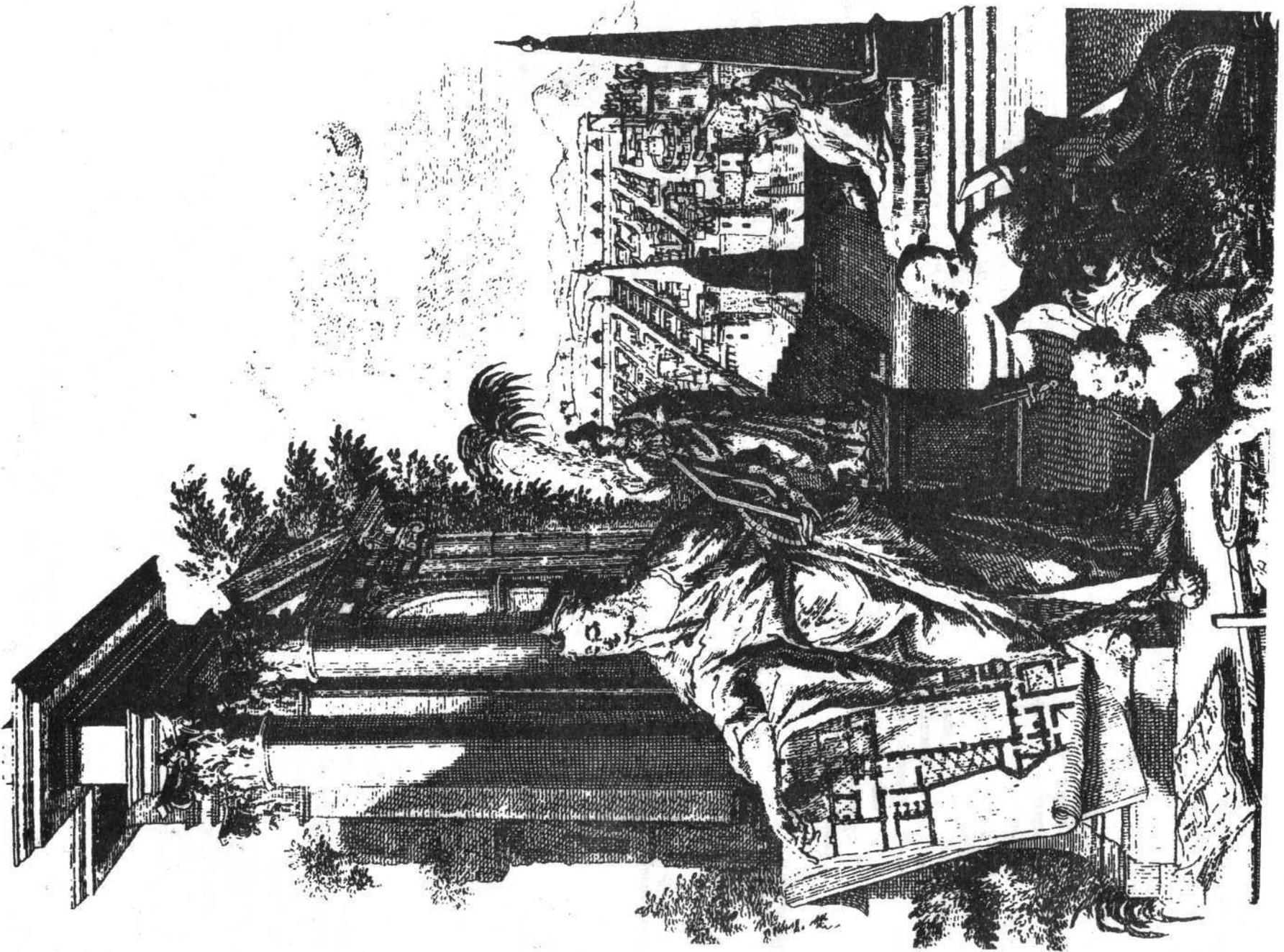
Fale com ele se conseguir. Vai te contar muitas histórias interessantes. O castelo de São Jorge fica no ponto mais alto do distrito, e pode ser reconhecido pela bandeira branca estampada com uma cruz rosa em seu centro. Ali, está vendo?

Os céus de Luna são sempre azuis e lípidos, com ocasionalmente uma ou duas nuvens. Pode apostar quanto quiser que cada vez que aparece uma nuvem por aqui, tem um castelo em cima dela. São magos, visitantes extraplanares ou anjos aposentados que vieram dar uma passadinha por aqui. O clima é sempre agradável, nunca fazendo frio ou calor, e nunca marcando o início ou fim de uma estação. É importante notar, caso ainda não tenha percebido, que neste distrito não existe noite, e que o sol sempre brilha sobre os campos. Isto não incomoda os habitantes daqui, afinal de contas, eles não precisam dormir nem descansar.

Apesar disto, pode-se avistar uma infinidade de estrelas no céu, e em algumas épocas do ano, pode-se até mesmo observar a Terra dos céus de Luna. Mas, apesar do nome, não estamos na Lua. Pelo menos, não na dimensão que você está pensando. Existem dois ou três portais por aqui que vão parar na Lua. São Jorge costuma usar um deles quando está em missão.

Para chegar ao segundo distrito, Marte, será necessário atravessar Luna até seu centro, e chegar aos Portões Vermelhos.

Aqui estão! Guardados por Joanna D'Arc e sua falange, composta somente de anjos gostosíssimas - ahem - perdoe meu comentário - quer dizer... anjos femininos bem encorpadas... os Portões Vermelhos são duas colunas enormes com inscrições em



latim que dão passagem para o distrito de Mercúrio. Nunca parei para ler, mas dizem que contém os nomes de todos os anjos que caíram com Lucibel na primeira revolta. É, eu me lembro dela... tempos difíceis aqueles... Lúcifer era o primeiro em comando, até a chegada de Christos. Quando perdeu o posto de chefia, preparou uma rebelião com um terço dos anjos daqui, e isto é gente pra burro!. Lutou contra Miguel e arreventou com ele, mas perdeu a briga para Christos e acabou exilado no Inferno. Bom, não preciso falar... você conhece a história.

As colunas estão localizadas na base do grande monte Aramesh, bem no centro geográfico de Luna, e são... como é mesmo o nome?... adimensionais, quer dizer: uma vez atravessados, entra-se em uma esfera interior à Luna, e um plano completamente diferente e quase do mesmo tamanho do primeiro distrito, e ainda assim estamos no mesmo lugar, entendeu?

Nem eu, mas tudo bem, você se acostuma.

A construção do espaço da Cidade de Prata é difícil de se compreender a princípio, pois muitas vezes espaços se dobram dentro de espaços, tornando alguns prédios muitas vezes maiores no interior que no exterior, e o surgimento de muitos portais que ligam a Cidade de Prata com bolsões criados pelos anjos em Spiritum.

Os Portões Vermelhos abrem-se nas bordas de Mercúrio.

MERCÚRIO

O segundo distrito é conhecido como Mercúrio, e nele vivem aqueles que tiveram uma vida digna, adquirindo fama no mundo terreno. Artistas, escritores e poetas do passado vivem neste distrito, que é composto quase que inteiramente de cidades renascentistas em aspecto.

Eu as acho fora de moda, mas todos aqui as adoram. Enormes praças, torres e catedrais renascentistas erguem-se por entre canais, vias e passagens ricamente ornamentadas. Dizem as lendas que a cada 7 anos um portal para Mercúrio abre-se diretamente na Terra, sob a ponte dos suspiros, em Veneza, e que todos que o atravessarem neste horário encontrarão abrigo nos céus. Ainda bem que poucos sabem destes dias, senão já imaginou a zorra que ia ser. Alguém me falou que este dia costuma mudar a cada século, mas eu não sei direito quando.

Neste distrito vivem anjos da casta dos Corpore e anjos da casta Protetore, também chamados de anjos da guarda. São os anjos mais conhecidos, agora na nova era. Todo babaca escreve um livro de anjos, "ensinando" as pessoas como "usar" seus poderes. Argh! Dá vontade de arrancar a cabeça de cada um deles e fazer uma estrada nova para o meu castelo pavimentada com seus crânios, e ainda ia sobrar uma pilha enorme!

Os Protetores formam o coração da Cidade de Prata. Muitas vezes chamados de anjos cabalísticos, os Protetores pertencem a 72 ordens, cada uma composta de inúmeros anjos e governados pelas datas solares e pelos príncipes.

Outra coisa legal daqui são os céus de Mercúrio. Aqui eles encontram-se sempre no crepúsculo, com aquela cor avermelhada característica de um belíssimo pôr do sol. Apesar das aparências, a noite propriamente dita nunca chega nesta parte da Cidade de Prata. Ali em cima ficam os castelos dos famosos

entre os famosos, sacou? Aqueles caras realmente famosos... Ali fica o Castelo de Edward DeVere... Como era mesmo o nome que ele usava na Terra? Shakespeare? Maquiavel, Copérnico, Newton: estão todos por aqui, é só procurar.

VÊNUS

Chegando-se ao centro de Mercúrio, pode-se passar para o distrito de Vênus, onde vivem os amantes e aqueles que tiveram uma vida de amor fiel e recíproco. O distrito de Vênus está permanentemente coberto por uma noite maravilhosa de lua cheia (com a lua cerca de cinco a seis vezes maior do que aparece na Terra), com infinitas estrelas brilhantes no céu. É um dos lugares mais românticos de todo o universo, e morada de muitas deusas e deuses de outras cidades daqui de Paradisia. É basicamente o polo turístico da cidade, e atrai um monte de gente de outras cidades também. Isto é bom, pois ajuda a manter o fluxo de almas sempre grande. Alguns Recíperes moram por aqui. Sabe quem são, não? Os negociantes de almas, como eu. Somos poucos por aqui... a maioria prefere morar em Júpiter ou lá na Terra.

Neste distrito vivem também alguns Protetores e Corpores, além dos cupidos, anjos responsáveis pelo amor e sedução.

MARTE

Atravessando Vênus até a espiral central chega-se às terras de Marte. Meu distrito favorito. Eu costumava treinar aqui antes da Segunda Rebelião. Aqui nas partes mais altas do distrito pode se ver ao longe Dudael, o deserto de areias escaldantes onde estão presos alguns dos rebeldes.

Você consegue ver? Ali, acorrentados naquela cratera gigantesca. Pobres coitados: vão ficar por ali até o dia do Juízo Final. Ainda bem que falta pouco tempo.

Os céus de Marte estão sempre amarelados, em um perpétuo nascer do sol. Este é o período do dia mais indicado para a guerra e a resistência, e simboliza o ato de acordar com o Sol para lutar. Cá entre nós, agora que eu me sinto velho, acordar cedo me dá um sono danado.

O distrito de Marte é considerado o primeiro dos distritos internos, e nele ficam as almas e os espíritos daqueles que defenderam com armas a religião cristã, o que inclui boa parte dos 724 santos e mártires e muitos dos líderes de Cavaleiros Templários nas primeiras Cruzadas. Marte é formado por um imenso planalto rochoso no sopé de uma montanha (onde ficam as terras e o grande castelo de Júpiter). Acampados em fortificações, castelos e vilas estão grupos de Corpores, Protetores, Captares e Recíperes, e é neste distrito que são treinados os guerreiros da Cidade de Prata. A maioria dos exércitos de Captares fica treinando por aqui... você sabe... o exército de elite. Aqueles que encaram os chifrudos lá na Terra.

Neste distrito são treinadas as valquírias de Aasgard, e o deus grego da guerra chamado Ares também mora por aqui...

Subindo o monte Aramesh... Sim, é o mesmo monte que começa em Luna, e que atravessa quase todos os distritos da Cidade de Prata... alguém me contou uma vez que subindo ou descendo o Monte de uma só vez você atravessa todos os distritos e tem a impressão de ver o dia passar como na Terra...

Enfim, subindo aquelas escadas ali chega-se ao castelo de Júpiter, que constitui o próprio distrito de Júpiter.

Ah, esqueci de dizer... ao redor do monte Aramesh estão os quatro ventos primordiais. Um para a Terra, um para Paradisia, um para Spiritum e um para Arkanun. Não sei para que servem, mas estão por aí desde a criação do universo.

Entre Marte e Júpiter ficam as ruínas do castelo de Oostegor, antiga morada de Lúcifer antes da Primeira Rebelião. É mais antigo que Júpiter, mas depois da guerra, só sobraram ruínas dele.

JÚPITER

Ah, a terra das decisões. Neste distrito vivem Protetores, Nimbus e alguns Recíperes, e também as almas dos príncipes e líderes que governaram com justiça na Terra. É considerado um local de reuniões e decisões, e a parte política do Paraíso. E ainda chamam lá em casa de Inferno.

Júpiter é um lugar gigantesco, como um enorme castelo do século XI da Terra, só que com muitas centenas de alas. A sala das treze cadeiras, onde foi celebrada a Santa Ceia (isto é, sua reflexão em Paradisia), fica neste castelo. Ali se reúnem os treze conselheiros que governam a Cidade de Prata. Dos treze, acho que são três Corpores, um Captare, três Protetores, três Recíperes e três Nimbus. É claro que os Nimbus sempre conseguem a maioria das cadeiras do Conselho, e por isto vivem brigando com os Protetores e Corpores.

O conselho dos arcanjos se reúne no castelo de Júpiter para decidir questões relacionadas com as outras cidades de Paradisia também (principalmente a corrompida Metrópolis). Todos os embaixadores de outras cidades (Aasgard, a cidade do Sol, Kathmaran e outras) também residem neste palácio, bem como os embaixadores keepers e chezas, de Metrópolis. Coitados. Estão sentados sobre um barril de pólvora e ficam discutindo sobre quem acende o Zippo primeiro.

Quando algum representante ou embaixador de Arkanun ou Inferno aparece na Cidade de Prata, é em Júpiter que ele é recebido e hospedado. O mesmo acontece com magos terrestres.

Das janelas de Júpiter pode-se avistar todos os distritos, em uma belíssima visão praticamente indiscreível para olhos mortais. Os poucos sábios que puderam vislumbrar esta paisagem não foram capazes de descrevê-la.

Olhe pela janela... os céus... como descrever um céu que é noite, dia, crepúsculo e amanhecer ao mesmo tempo? E aqueles campos... perto da fronteira com Spiritum...

Na torre mais alta deste castelo vive o Ancião dos Dias, a entidade responsável pelo tempo, representado por um velho com uma barba enorme segurando uma foice e uma ampulheta, e sentado permanentemente à beira da janela principal do ponto mais alto de Paradisia observando as areias, e marcando a passagem do tempo no universo. Eu me lembro de terem me falado dele antes da Guerra de Tróia. E olha que ele já era velho naquela época. Dizem que é o senhor absoluto do conceito de tempo, e que foi ele quem ensinou Chronos. Outros dizem que Chronos nada mais é do que uma outra de suas múltiplas manifestações. Outros ainda acreditam que o Ancião dos Dias é apenas uma lenda.

⊕ SOLARIUM

Em algum lugar de Júpiter fica o acesso ao Solarium. O local onde ficam os altíssimos, e fora do escopo de qualquer campanha. Localizado no coração de Júpiter, o Solarium é a morada de Deus. Nele vivem Christos, imperador da Cidade de Prata e a alma mais poderosa de todo o universo abaixo de Edhen. Maria, que governa a Rosa do Paraíso e os Querubins, formados pelos espíritos responsáveis pela sabedoria divina. Miguel, Gabriel, Metraton (príncipe dos Serafins), Haziél, Tsaphkiel e Tsadkiel também tem residência nesta parte do castelo Jupiter.

O Solarium só pode ser contatado através de orações angelicais, feitas nas capelas e igrejas que existem nos distritos, e os altíssimos somente respondem às preces dos anjos mais poderosos e influentes. Os altíssimos são feitos de luz espiritual pura, e olhar para um deles é como olhar pra dentro do sol. O Solarium também é inteiramente feito com este material, ou seja, nem pense em entrar lá para sua própria segurança.

Não se meta com estes caras se quiser viver para ver Leviathan sair do fosso.

A POLÍTICA NA CIDADE DE PRATA

Aqui dentro vigoram as leis conhecidas como Dez Mandamentos, válidas para todas as castas celestiais. Aquele negócio das dez leis... Não matar, não mentir, não roubar... eu nunca me lembro direito qual é qual...

Se um anjo quebrar alguma destas leis, será punido severamente. Christos e os Serafins mantêm a ordem com mão de ferro, não ouse brincar com isto. Pedro mantém centenas de milhares de guerreiros bem treinados à postos, e mais algumas centenas de milhares na Terra, just in case... Além disto, espíões estão por toda parte, e qualquer pisada na bola é motivo pra meia dúzia de alados te entregarem de bandeja para ele.

Aqui dentro tudo acontece na base da política e da traição, mas tudo muito bem organizado. Neste ponto, eles são os mestres e nós somos os aprendizes... Ainda temos muito que aprender lá embaixo.

Bom, se assassinar outro anjo é praticamente impossível dentro das regras de Paradisia, e a maioria dos anjos é imortal, de uma certa forma, então as coisas devem ser bastante estáticas aqui no céu, certo?

Errado. Assim como nós, todos os anjos de Paradisia também possuem o livre arbítrio, e muitos deles desejam galgar postos cada vez mais importantes e poderosos aqui dentro. Além disto, muitos anjos tombam em batalhas contra as forças infernais, e cada vez que um comandante tomba, alguém precisa ficar no seu lugar, não é mesmo? Ou então eles pagam alguém como eu para fazer o serviço sujo e te trazer de volta, mesmo que você não se lembre disso depois.

E assim as coisas vão caminhando...

Pronto garoto, você está entregue...

Bom, hora de ir embora. Danabiah, velho companheiro... aqui está seu filho. São e salvo, conforme eu prometi.

Te cuida garoto, e boa sorte.

A HISTÓRIA DE PARADÍSIA

Prefiro governar no Inferno à servir nos céus
Lúcifer, Paraíso Perdido

⊕ C O M E Ç O

A Cidade de Prata surgiu em 15,000 AC, quando Jeovah venceu a barreira que separa Edhen de Paradísia e decidiu criar um local para viver. A região de Dudael era um deserto de areias rosadas próximo ao oceano que mais tarde se chamaria Mar de Poseidon.

Em sete dias, Jeovah criou a Cidade de Prata, ao redor do monte mais alto de Paradísia, chamado Aramesh. No início dos tempos, a Cidade de Prata era formada apenas pelo castelo Júpiter, onde viviam as almas recém recrutadas entre as esferas superiores de Spiritum, e pelo Solarium, onde viviam os primeiros anjos criados por Jeovah (que passou a ser chamado Deus ou Demiurge pelos anjos).

Não se sabe ao certo qual a relação entre o Anciã dos Tempos e o Demiurge, mas o fato é que neste período ele já ocupara a torre mais alta de Júpiter, observando a Cidade de Prata e contando as horas para o dia do Juízo Final.

Lúcifer (ou Lucibel, Lightbringer, o Portador da Luz) foi o primeiro e o mais poderoso de todos os anjos, e governou a Cidade de Prata durante mais de dois milênios. Sob o comando de Lucibel, os anjos derrotaram as raças antigas e se estabeleceram como senhores absolutos de Paradísia. Ergueram os campos de Marte ao redor do castelo Júpiter, e o majestoso castelo de Oostegor, entre Marte e Júpiter, onde viviam os grandes anjos.

Do alto de seu comando, Lúcifer era adorado por anjos e espíritos de toda a criação. Viu a construção da Terra se desdobrar diante de seus olhos maravilhados. Viu a criação dos homens, dos animais e das plantas. Viu um mundo que poderia ser seu para governar. Sua mente vislumbrou a possibilidade de guiar a criação deste novo mundo, e moldá-lo segundo suas próprias formas.

Deus nunca daria a ele a chance de criar a Terra segundo suas próprias visões, estando apenas um passo atrás do poder absoluto.

Então Lúcifer fez o impensável: desafiou o poder de Deus.

A PRIMEIRA REBELIÃO

A rebelião de Lúcifer não foi de todo infrutífera: ele conseguiu reunir quase um terço dos anjos da Cidade de Prata em seus exércitos e subiu novamente a Júpiter, onde encontrou Christos, filho do Demiurge sentado ao lado direito do criador. Junto a seus exércitos, Lúcifer declarou guerra à Cidade de Prata.

Segundo todas as escrituras, Christos é a entidade mais poderosa da Orbe Terrestre depois dos deuses de Edhen. Foi criado por seu pai à sua imagem e semelhança, e na ausência

de Lúcifer, declarou-se novo governador da Cidade de Prata.

Junto a um terço dos anjos do céu, Lúcifer ergueu a rebelião. Os exércitos celestiais tomaram a cidade e lutaram bravamente, enfrentando o dobro de suas forças e resistindo. Chegaram a derrotar completamente as falanges de Miguel, e a primeira ordem de Protetores. Lúcifer e seus marechais tentaram tomar o Solarium, quando Christos ergueu uma espada brilhante como mil sóis e enfrentou Lúcifer e seus anjos sozinho. A luta prolongou-se por uma eternidade, e os espíritos mais antigos dizem que o universo brilhou neste dia; e depois escureceu para sempre.

Os chorus celestiais enfrentaram os anjos rebeldes e os derrotaram, enviando-os para um fosso em um local ainda sem nome, onde deveriam arder em seu próprio sangue até o final dos tempos. Se não fosse pela força de vontade de Lúcifer e pela ajuda de Satan, os anjos rebeldes estariam presos no abismo até o dia do Juízo Final.

O castelo de Oostegor, morada de Lúcifer, foi destruído durante a rebelião, mas alguns dizem que partes deste castelo ainda podem ser encontradas na faixa de asteróides entre os planetas Marte e Júpiter. Dos campos de Marte, pode-se ainda avistar as ruínas do fabuloso castelo.

Conta-se ainda que muitos anjos não tomaram partido nem de Lúcifer, nem do Demiurge, ficando à margem da batalha celestial. Finda a rebelião, o Demiurge baniu esta terceira falange da Cidade de Prata. Alguns permaneceram em Paradísia, enquanto outros se refugiaram na Terra.

Após a rebelião, foram criadas as castas.

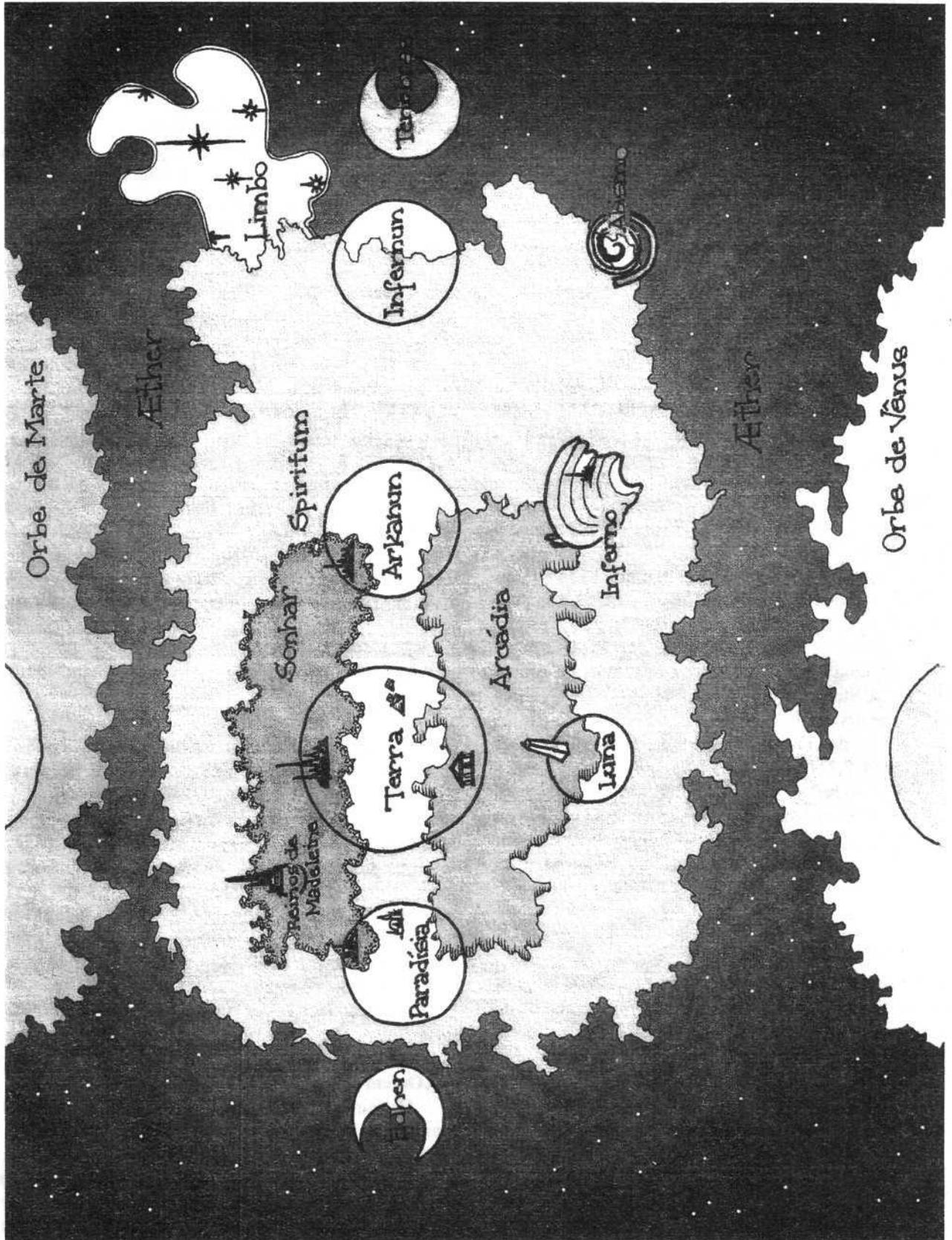
⊕ L Y M P U S

Os dois próximos deuses de Edhen a cruzar a fronteira foram Gaea (Gaia, a mãe terra) e Uranus (o pai, o céu). Tiveram doze filhos, chamados Titans, e povoaram partes de Paradísia. Um de seus filhos, Chronos também se rebelou contra seu pai Uranus, e assim como Lúcifer, combateu seu criador.

Armado com a lança do destino, confeccionada por Gaia usando uma mistura de todos os metais existentes, Chronos castrou Uranus e arremessou seus testículos para a Terra, onde as espumas formadas pelo sêmen de Uranus e pelas águas do mar deram origem à Aphrodite, deusa do amor, e a mais antiga deusa a pisar na Terra, em 10,000 AC. Chronos assumiu o domínio da região sul de Paradísia, junto com seus irmãos titans (Oceanus, Thetis, Ceo, Phebe, Hiperion, Thea, Crio, Euribia, Japeto, Climene e Rhea).

Chronos (que muitos sábios acreditam ser apenas outra forma do Anciã dos Tempos) teve diversos filhos com Rhea, entre os quais Réstia, Démeter, Hera, Zeus, Hades e Poseidon. Alertado por um Oráculo de Spiritum (novamente, alguns estudiosos acham que Chronos foi avisado por si mesmo no

PLANOS DE EXISTÊNCIA



futuro) que seria derrotado por seu filho mais jovem, Chronos decidiu devorar todas as suas proles.

Rhea, quando o sexto filho nasceu, decidiu escondê-lo do pai, moldando uma pedra na forma de uma criança, que Chronos devorou pensando ser Zeus. O deus verdadeiro foi enviado para a Ilha de Crêta, na Terra, onde os dáctilos (demônios de Arkanun refugiados na Terra) cuidaram dele até que atingisse a idade adulta.

Com a ajuda dos centimanos (gigantes com cem braços e cinquenta cabeças que moram no monte Olimpo), Zeus atacou os titans e os derrotou, aprisionando-os.

Libertou seus irmãos do ventre de Chronos e tomou a cidade de Olympus como morada. Casou com sua irmã Hera e passou a governar todos os deuses chamados olímpianos.

O primeiro encontro entre os anjos da Cidade de Prata e Olympus aconteceu em 7,500 AC, com a chegada do mensageiro Hermes à Cidade de Prata.

ΜΕΤΡΟΠΟΛΙΣ

Bel Meridah e Leviathan foram as próximas entidades a cruzar a barreira entre Edhen e Paradísia, em 10,000 AC. A luta entre o deus da luz e o dragão-baleia da escuridão marcou Paradísia com o brilho de cem estrelas.

Leviathan perdeu a batalha e foi derrubado dos céus, sobre Paradísia. Sua queda abriu uma cratera, chamada pelos anjos de "O Fosso". Esta cratera é tão profunda que é impossível enxergar seu fundo.

Dizem também que Leviathan está adormecido no fundo do Fosso, e acordará no dia do Juízo Final. De seu ventre, foram criados 823,543 keepers (sete elevado à sétima potência), que escalaram as bordas do Fosso até o local onde seria erguida a cidade de Metrópolis. O nome keeper foi dado por St. Stephen (São Estevão) em 35 DC, e significa guardião (keepers of Leviathan).

A cidade de mármore chamada Metrópolis está construída sobre 7,777 colinas, dispostas como dentes da boca de um tubarão ao redor do Fosso. Sobre cada montanha foi erguido um mausoléu dedicado a um deus morto do Edhen ou a um herói antigo. Como os keepers não costumam guardar livros com relatos de sua história, é quase impossível determinar "quem" ou mais precisamente "o que" está enterrado ali.

A CIDADE DOURADA DE RÁ

Khepera foi o próximo deus a cruzar a barreira entre os dois planos celestes. Deus besouro, construiu sua morada no deserto de Dudael, e de suas lágrimas, criou Rá (por isto seu símbolo é um olho lacrimejante) e todos os outros deuses. Em seguida, criou as pirâmides de Dudael e a cidade dourada, onde passou a governar junto a seus filhos. Khepera desapareceu pouco tempo depois, e nunca mais foi encontrado.

Rá, filho mais velho, criou Maat, Nut e Thot para lhe fazer companhia, e com Nut teve cinco filhos, Osiris, Haroeris, Set, Ísis e Nephthys. Os deuses Set e Nephthys tiveram um filho, Anubis, guardião dos mortos e coordenador das almas

egípcias em Spiritum. Os deuses de Rá foram os primeiros a descobrir a ligação entre Paradísia e a Terra.

Quase todos estes deuses transitavam entre os dois planos no período de 6,000 a 4,000 AC.

AASGARD

Audhumla e Ymir foram entidades do Edhen que tomaram o norte de Paradísia como morada. O gigante de gelo e a vaca sagrada viviam nas planícies geladas de Yth, quando Audhumla descobriu Buri, uma entidade de Edhen enterrada no gelo há dezenas de milênios (muitos sábios argumentam sobre quem teria sido a primeira entidade a quebrar a barreira entre os planos: Buri ou o Demiurge).

Assim que foi desperto, Buri criou Borr e Bestla, e juntos tiveram três filhos: Odhin, Vili e Ve. Os três rebelaram-se contra Ymir e o destruíram. De sua carcaça fizeram as fundações para o que mais tarde seria chamada de Aasgard, lar dos deuses Aesires. Odhin foi o primeiro a descobrir a Árvore Yggdrasil, e a Roda dos Nove Mundos, responsável pela circulação da energia entre os planos.

Segundo eles, a árvore se ramifica em todos os planos de existência: Aasgard (lar dos deuses), Alfheim (lar dos elfos, considerado por muitos apenas como um semi-plano que liga a Terra à Paradísia), Vanaheim (lar dos Vanires, também considerado um semi-plano entre a Terra e Paradísia), Midgard (a Terra), Svartalfheim (Sonhar), Nidavellir (Arcádia), Jotunheim (a Terra dos Gigantes), Hel, Arkanun e Niflheim (Infernun).

Muitas das valkirias treinaram com os anjos Captares, nos campos de Marte, de onde vem a influência em suas armaduras e uniformes de batalha.

A ÁRVORE DA VIDA, A QUABALLA E OS SEPHIRAH

Após a descoberta da Árvore da Vida, alguns anjos de Paradísia foram enviados a Aasgard para estudar Yggdrasil. Junto a Hermes e seus filhos, onze anjos analisaram e descobriram os poderes da Árvore dos Mundos, e cada um deles se tornou responsável por um ramo da árvore. A ela foi dada o nome de Quabal, e dez destes anjos denominaram-se sephirah (plural sephiroth). Eram eles Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Mahlkoort (o reino).

Entre cada um destes sephiroth está um Path (Caminho), em um total de 22 Paths, representados por um anjo e por uma carta de Tarot específica. Cada um destes Paths corresponde a uma Ordem de Magos na Cidade de Prata.

O décimo-primeiro anjo, Chorozone, após ter vislumbrado o ramo proibido da árvore da vida, foi corrompido e acabou se tornando um demônio, sendo acolhido por Lúcifer como governante do sétimo círculo do Inferno. Lá, ensinou a alguns demônios (chamados Qlippoth) as mesmas regras que os arcanjos aprenderam, para que pudessem se opor aos sephiroth.

KATMARAN

Outras duas entidades de Edhen, Vishnu e Indra, tomaram para si grandes porções centrais de Paradísia, separando as águas dos céus. Um grande pilar foi erguido em homenagem a este feito, ligando a Terra à cidade construída por eles ao redor deste pilar, Katmaran em 8,000 AC.

O universo dos Hindus consiste em 14 lokas, ou mundos: Bhuloka (Terra) é o mundo central. Outros mundos são: Bhualorka (Sol), o planeta eclipse (Tenebras), Dhurva (Infernun), Svarga (Arkanun), Sukra (Vênus, com alguns portais para a Cidade de Prata), Buddha (Mercúrio), Bhauma (os campos de Marte), Brihaspati (o castelo de Júpiter) e Manda (Sonhar). Sobre todos eles está a estrela Dhruva (Edhen), lar dos divinos.

A cidade de Katmanan manteve-se afastada da maioria dos assuntos políticos de Paradísia, apenas intervindo em casos de extrema necessidade. Seus deuses com múltiplos braços são considerados alienígenas demais pelos outros habitantes de Paradísia, e deixados à sós. Sabe-se apenas que Audhumla (a vaca sagrada dos nórdicos) é reverenciada tanto em Aasgard quanto em Katmaran.

AS TERRAS LONGÍNQUAS

Estes não foram os únicos seres que cruzaram a barreira entre Edhen e Paradísia. São conhecidos outras três entidades que deram origem aos principais deuses japoneses (Izanagi e Izanami) e chineses. Os principais deuses destas mitologias vivem na cidade de Amaterazu, que recebeu este nome em homenagem à deusa Sol.

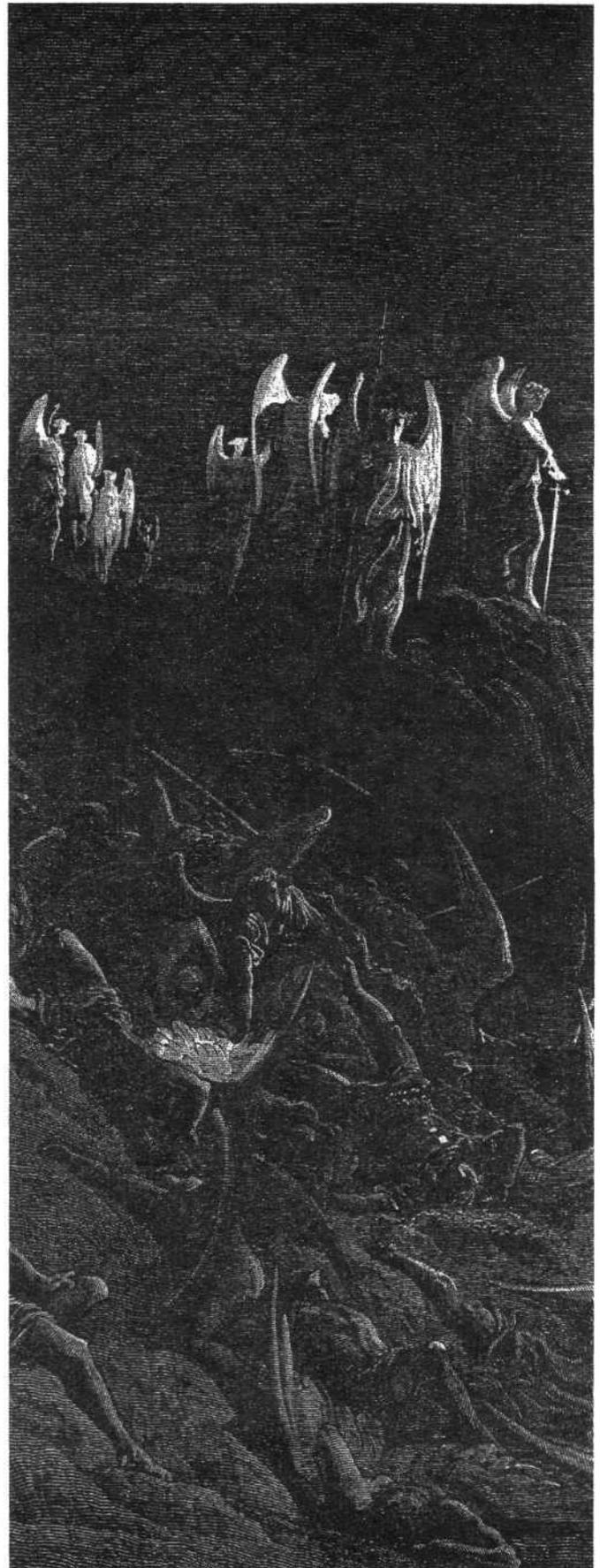
HERMES, A MAGIA E A SEGUNDA REBELIÃO

O primeiro embaixador de Olympus na Cidade de Prata foi o mensageiro Hermes, que em conjunto com Samyaza desenvolveu os Caminhos e as Formas da Magia. Os dois seres aprimoraram os Caminhos e os ensinaram a muitos anjos, milênios atrás. Neste período, os anjos se enamoraram das filhas dos mortais, que eram muito belas.

O Demiurge, porém, proibiu aos anjos que descessem à Terra para fornicar com as mulheres mortais.

Samyaza e sua falange, composta de 200 anjos rebeldes, decidiram descer à Terra e ter filhos com as mulheres mortais. Estes duzentos anjos eram liderados por Urakabameel, Akibeel, Tamiel, Ramuel, Danel, Azkeel, Sarakmyal, Asael, Armers, Batraal, Anane, Zavebe, Samsaveel, Ertael, Turel, Yomyael e Arazael, mas entre eles estavam deuses de Olympus, de Aasgard e de Ur.

Em 4.500 AC, os anjos desceram no monte Aradis e espalharam-se pelo mundo, dando origem à raça de seres híbridos chamados gigantes, ou nephelins. Os gigantes eram criaturas de imensa estatura, que devoravam e destruíam tudo em seu caminho. Os nephelins nasceram como humanos normais, mas descobriu-se mais tarde que mantinham as memórias de todas as suas encarnações, sendo incapazes de esquecer o que haviam aprendido.



⊕ DILÚVIO

Quando os anjos desceram dos céus, escolheram cada um uma mulher e tiveram filhos com elas. Ensinaram às suas mulheres e filhos sua magia e feitiçaria, repassando os Caminhos de Hermes e Samyaza para os humanos.

Os gigantes, por sua vez, tornaram-se criaturas enlouquecidas, destruindo tudo a sua volta. O clamor dos mortais destruídos pelos filhos dos anjos chegou aos céus. Miguel, Gabriel, Rafael, Suryal e Uriel baixaram seus olhares para a Terra e viram o sangue que corria. Sob comando divino, o Dilúvio cobriu a Terra (ou a parte da Terra onde se passa esta história).

Os anjos fugitivos foram capturados e mantidos enterrados no Abismo por setenta gerações. Depois foram acorrentados pelas mãos e pés no deserto de Dudael, condenados a sofrer sob o fogo brando até o dia do Juízo Final. Dos duzentos anjos rebeldes, 127 foram capturados, muitos foram destruídos e alguns escaparam. A grande maioria dos gigantes foi morta por Miguel, Gabriel e pelo Dilúvio. Os nephelins retornaram à Terra após o Dilúvio, recuperando suas memórias nas reencarnações posteriores. Outros anjos rebeldes, como Azrael, foram condenados a permanecer para sempre entre os mortais.

Segundo as lendas, todas as mitologias da Terra tem histórias semelhantes para explicar o Dilúvio. Zeus também ordenou um dilúvio, assim como Elil, Vishna, Hel e outros deuses. De acordo com muitos sábios, a única entidade com poder suficientemente grande para coordenar todas estas ações e reações (feitas por deuses) para que todas acontecessem ao mesmo tempo (aproximadamente 4.000 AC), resultando no que seria conhecido como Dilúvio, foi o Anção do Tempo. É nesta época que começa a se especular sobre a origem desta entidade misteriosa, que segundo alguns, é o único remanescente de um plano superior ao Edhen, que ainda não surgiu.

É neste período que Palamedes, o primeiro anjo obscuro Nimbus inventa o jogo de xadrez, e começa a partida envolvendo anjos, humanos e demônios que levaria 6.000 anos para acabar com seus irmãos Nimbus da Cidade de Prata.

AS PIRÂMIDES

Após o Dilúvio, os deuses egípcios dominaram a região colonizada pelos filhos de Cam (um dos três filhos de Noé). Em 2.205 AC foram erguidas as três pirâmides mais famosas (Queops, Quefren e Mikerinos) formando uma ligação permanente entre a Cidade Dourada e o Cairo.

Neste período, a Cidade de Prata passava por uma crise administrativa, com os Nimbus e os Corpore brigando pelo governo de Júpiter. Olympus, Aasgard e outras cidades dos deuses faziam suas pontes de ligação entre Paradísia e a Terra como o monte Olimpo, na Grécia, e a ponte Bifrost, na Noruega.

Zeus, por sua vez, consolidava-se como soberano dos Céus. Hades se tornou soberano do Underworld em 2.000 AC

e Poseidon passou a governar todos os deuses marinhos tanto de Paradísia quanto da Terra. Os deuses do Olimpo tornavam-se os mais poderosos seres a caminhar na Terra.

Neste período, Baalzebub, deus Mesopotâmico, é banido para o Inferno, onde se junta a Lúcifer e a Satan como o terceiro governante do Inferno, comandante de 365 legiões infernais. O arcanjo Atafon é designado para servir de embaixador no Abismo, e constrói um castelo com a autorização dos dragões.

A GUERRA DE TRÓIA

Em 1.000 AC, ocorreu o famoso episódio conhecido na Terra como a Guerra de Tróia.

Começou com uma festa dada em Olympus onde todos os principais anjos de Paradísia estavam. Discórdia, filha de Ares, não foi convidada para a reunião, então decidiu lançar à festa uma maçã de ouro na qual estava talhada "Para ser entregue à mais bela".

Afrodite, Hera e Atenas quiseram a maçã, e surgiu um grande problema em Olympus. Para resolver a situação, Zeus convocou Páris, filho de Príamo, para escolher a mais bela entre as três deusas. Quando chegou ao Olimpo, Páris foi tentado pelas três deusas com ofertas de poder, amor e riqueza, mas acabou escolhendo Afrodite, seduzido pela proposta de obter a mão de Helena, filha de Leda e considerada a mulher mais bela de todo o mundo.

Páris raptou Helena, levando-a consigo para a cidade fortificada de Tróia. O marido de Helena, Menelau, preparou uma esquadra grega que atacou a cidade e organizou um cerco que durou dez anos, conhecido como a Guerra de Tróia. Nesta guerra, vários deuses de várias cidades de Paradísia auxiliaram um ou outro lado na batalha, e este foi o grande centro das atenções neste período. A guerra chegou ao fim com o cavalo de madeira idealizado pelo arquiteto chamado Epeu.

⊕ TEMPLO DE JERUSALÉM

Enquanto os gregos se enfrentavam nas ilhas, o grande mago Salomão, obedecendo aos desejos do Demiurge, constrói o Grande Templo de Jerusalém, em homenagem ao Deus único. Este templo foi erguido com a ajuda de muitos nephelins e cavaleiros, e formou-se a *Ordo Templis Orienti*, que mais tarde daria origem à todas as ordens militares secretas combatentes das criaturas sobrenaturais na Terra.

Com a morte de Salomão, seu reino se divide em dois: Judá e Israel. Mais tarde, o Templo de Jerusalém seria destruído em uma guerra civil, arquitetada pelos demônios de Arkanun.

ROMA E O IMPÉRIO

Em 753 AC, Rômulo e Remo fundam a cidade de Roma, e começam a expansão deste reino ao longo dos séculos seguintes. Roma está localizada na mesma região do espaço que a Cidade de Prata ocupa em Paradísia, e portanto foi considera-

da de vital importância para os anjos da Cidade de Prata. Muitos dos senadores foram anjos Corpore ou Nimbus enviados à Terra em missão de comandar a cidade e principalmente evitar que ela caísse em mãos erradas. Com o tempo, gregos e romanos tiveram muitos contatos, e aconteceu uma grande mistura em suas religiões. Neste período os anjos de Olympus e da Cidade de Prata tiveram muito contato.

Em 400 AC Afrodite se torna governante do distrito de Vênus, e Ares passa a treinar os Captares e as valquírias.

Aos poucos, os anjos vão perdendo seu interesse na Terra, ao mesmo tempo em que os demônios de Arkanun passam a atravessar o véu que separa Arkanun da Terra, e a caçar e destruir os seres de Paradísia que encontravam.

NASCIMENTO DE JESUS

O conselho decide finalmente que é hora de evoluir. Os homens se encontravam em um estado mais purificado agora, e depois das leis de Moisés, é chegada a hora de unificar as religiões da Terra na vontade do Demiurge. Para isto, Christos assume a forma humana e nasce como um mortal, em Jerusalém.

Quando nasce, é recepcionado por três anjos da terceira falange, Belchior, Gaspar e Balthazar, que se tornam os chamados Reis Magos. Christos os perdoa, e diz que estão reabilitados a entrar novamente na Cidade de Prata, mas os três anjos acabam por continuar na Terra.

Christos, na forma de Jesus de Nazaré, passa 33 anos na Terra, pregando os ensinamentos da Cidade de Prata, realizando milagres e espalhando sua doutrina. Termina crucificado voluntariamente como um exemplo de humanidade que seria seguido nos próximos 2.000 anos. Os doze apóstolos, anjos enviados à Terra, fundaram as bases do que seria a representação do Demiurge na Terra. Todos, exceto Iscariotis, um Captare que se tornou o fugitivo com a cabeça mais valiosa da história da humanidade.

A EXPANSÃO DA CIDADE DE PRATA

Após a morte de Jesus, São Pedro se torna o primeiro papa, e após a sua morte, retorna à Cidade de Prata como chefe de todos os exércitos de Luna, o maior distrito da Cidade. São Linus assume como segundo papa e continua seu trabalho. Por muito tempo, Mithras e Christos disputaram a hegemonia da religião em Roma, com a vitória de Christos no século III. Como troféu de vitória, a Igreja Católica usurpou a data de nascimento de Mithras (25 de Dezembro), assumindo-a como sendo o nascimento de Jesus na Terra.

A partir deste momento, os Corpore ficaram responsáveis pela administração das Cidades na Terra, e um anjo Corpore foi designado como protetor de cada cidade que se tivesse conhecimento. Corpores também foram enviados para vilas não protegidas pela Cidade de Prata, com a função de observadores. Com o tempo, sempre que uma vila fosse fundada, um Corpore seria designado para vigiá-la.



⊕ ROMANISMO

Neste período, os Djinnns (seres de Arkanun) auxiliavam os combatentes árabes e os magos petros em suas conquistas. Tomam Jerusalém e muitas outras cidades, e grandes magos são influenciados pelos demônios de Arkanun, e adquirem grandes poderes. Como a roda dos mundos gira na direção dos planos inferiores, a magia demoníaca se torna mais eficaz para os humanos que a magia angelical, e a humanidade passa a se envolver com as artes arcanas com mais facilidade que as artes angelicais. Neste período, quase não existem relatos de anjos atuando na Terra, exceto por uma ou outra manifestação em batalhas.

Neste período (do século III ao X) a maioria dos portais de Paradísia para a Terra são fechados, e a maioria dos deuses retorna à Paradísia. Magos com Schabour, Abdul Alhazred e Átila são desta época.

Paralelo a todos estes acontecimentos, o reino do elfos (Alfheim) se abre nas Ilhas Britânicas. Surgem Arthur, Merlin (filho de um humano e um demônio de Infernun) e Morgana.

⊕ MAOMÉ

O grande profeta Maomé foi o responsável pela unificação das tribos que viviam nos desertos árabes. Através dos ensinamentos do Deus Allah, originou-se a religião muçulmana, composta de valorosos guerreiros que muito contribuíram para segurar a expansão dos anjos da Cidade de Prata nos reinos árabes.

Como resultado das expansões muçulmanas, foram criadas as Cruzadas com o objetivo primário de livrar as chamadas terras santas dos exércitos sarracenos.

AS CRUZADAS

Com a guerra em Jerusalém, é necessária a criação de um exército para proteger os visitantes e peregrinos na cidade sagrada, e para isto é fundada em 1.118 a Ordem dos Cavaleiros Templários. Esta ordem foi criada com a finalidade secundária de eliminar toda e qualquer criatura sobrenatural que estivesse sobre a Terra, e tem servido como inimiga principal dos anjos e demônios desde então. Poucos sabem, no entanto, que esta ordem já existia há muitos séculos, e apenas se aproveitou do momento para conseguir um apoio político dos anjos que mais tarde caçariam. Este acordo durou até meados do século XIV, quando os anjos descobriram a verdade sobre a Ordem do Templo do Oriente e passaram a atacar os templários.

As Cruzadas se tornaram fontes enormes de dinheiro, riqueza e poder para os cavaleiros, e durante sua existência oficial destruíram dezenas de milhares de criaturas sobrenaturais.

Para lidar com esta ameaça, alguns anjos Nimbus foram enviados à França e tomaram o comando da nobreza e do papado, que só termina quando Malakhior, disfarçado como o papa Clemente V manda prender Jacques de Molay

e 140 templários e executá-los em praça pública, acusando-os de venerar o demônio (na verdade, uma criatura de Arkanun conhecida como Baphomet).

Um ano depois, Clemente V é assassinado, e o papa seguinte ordena uma bula papal perdoadando os templários.

A INQUISIÇÃO

Terrível instituição criada sob o papado de Inocêncio II, manipulado pelos Nimbus, para garantir que os heréticos fossem condenados e punidos. Em 1.233, Gregório IX deu-lhe estatuto e ao mesmo tempo, declarou repressão à ordem dos dominicanos.

Neste período, também ocorre a segunda grande guerra entre Corpores e Nimbus pela supremacia política na cidade de Prata. Os Protetores auxiliam os Corpores durante a disputa e conseguem tomar o controle da Cidade de Prata. Este fato foi crucial para que os Nimbus no comando da Igreja Católica decidissem incluir feitiçaria (e conseqüentemente a Quaballa e os anjos Protetores) como heresia, e iniciasse uma caça às bruxas como nunca havia sido feita na Terra.

Neste ponto, a inimizade entre Protetores e Nimbus chegou a tal ponto que foi necessária a intervenção dos antigos anjos para evitar que uma terceira revolução ocorresse. Enquanto isto, na Terra, os seguidores dos Protetores e da Quaballa passavam por maus bocados (veja o RPG ARKANUN para maiores detalhes).

Em 1.257, em uma manobra dos Corpore, o papa Alexandre IV se recusou a incluir feitiçaria na categoria de heresia, mas em 1.451 Nicolau V permitiu que a instituição interviesse nos assuntos de feitiçaria. O Nimbus Inocêncio VIII e seus sucessores reforçaram esta decisão em suas bulas.

Durante este período, muitas vezes forças humanas dos Protetores e dos demônios de Arkanun tiveram de se aliar, para impedir que fossem destruídos pelos inquisidores.

Com os conflitos entre Igreja Católica e as outras religiões, diversas situações diplomáticas tensas surgiram entre a Cidade de Prata e as outras cidades em Paradísia. Um dos principais conflitos se estabeleceu na Grécia, com o conflito entre católicos e os poucos remanescentes da velha cultura clássica. Esta batalha terminou com a construção da Igreja de São Jorge no alto do monte Licabetus, em Atenas, em frente ao Pantheon de Atenas.

⊕ OS HERÓIS E SANTOS

Durante este período da Inquisição e expansão da Igreja Católica, muitos heróis e santos foram martirizados pelos integrantes de outras religiões. Estas almas guerreiras foram sendo incorporadas ao exército divino, recebendo castelos e tropas para treinar. Muitos destes santos se tornaram comandantes e tiveram dezenas de castelos e igrejas erguidos em sua homenagem na Terra. Entre os mais famosos santos destacamos St. Stephen (patrono da Hungria e Áustria, com a Igreja de São Stephen, construída no cora-

ção de Vienna); Santa Sophia, matriarca de Constantinopla; São Nicolau, patrono e protetor das crianças (tem seu castelo no Polo Norte, junto a um portal para Alfheim, lar dos elfos, e muitos o chamam de Santa Klaus), Santa Helena, mãe de Constantino; entre 724 outros santos.

A IDADE DAS TREVAS

O período onde os obscuros Nimbus reinaram supremos na Terra, com a Inquisição caçando e destruindo praticamente todas as formas de magia e cultura existentes no mundo central. Com o caos instalado, demônios de Arkanun e Infernun se aproveitaram para cruzar a barreira dos planos em direção à Terra.

Magos se isolavam cada vez mais, e mantinham suas ordens cada vez mais secretas. Os templários, por sua vez, tiveram de cair na marginalidade para poderem combater os anjos com maior efetividade. Tornaram-se uma ordem secreta e dividiram-se em diversas organizações secretas.

Castelos e igrejas góticas foram erguidas nesta época, em centenas de vilas medievais. A função de cada uma destas vilas era a de se tornar uma base de operações e um portal direto para a Cidade de Prata, por onde os exércitos celestiais pudessem passar em caso de necessidade (por este motivo as igrejas góticas possuem alturas e proporções gigantescas: para a passagem dos anjos alados entre seus portais).

O ponto de virada dos Nimbus sobre seus irmãos se deu com a tomada de Constantinopla, em 1.453.

A GUERRA DOS CEM ANOS

A região do Flandres (Holanda) era muito rica em manufaturas, e um ponto crucial para o domínio da Terra pelos anjos. Os demônios mercadores já haviam se instalado na região e devido ao apoio de diversos grupos de magos (entre eles a ordem de magos de Utrecht, formada pelos poderosos vampiros Strigoi e Rakshasa). A França, governada com punhos de ferro pelos Nimbus pretendia anexar esta região a seus domínios.

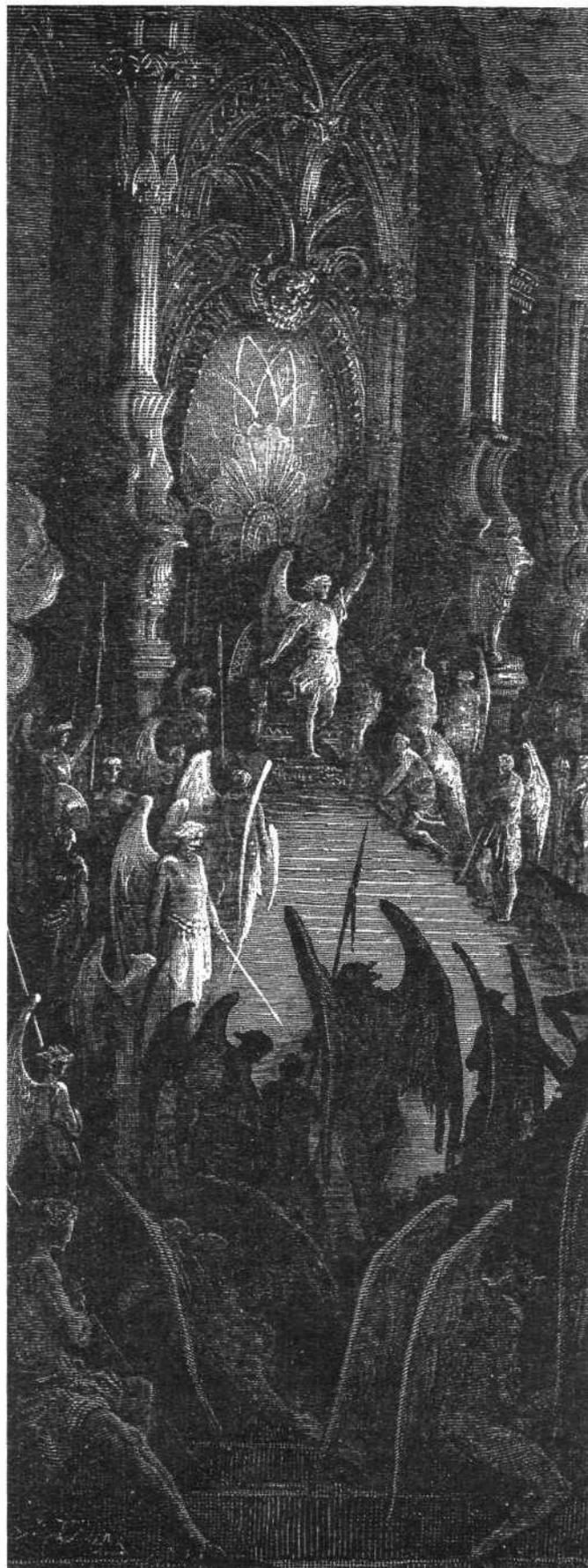
Os magos desta região, aliados aos mercadores que os sustentavam, eram apoiados pela IPlanos de Existêncianglaterra, onde mantinham vínculos com os magos do Graal, discípulos de Merlin e Arthur.

Quando, em 1.328 o último descendente de Filipe IV morreu, os franceses possuíam dois candidatos ao cargo do rei da França. O primeiro era um nobre da família de Valois, e o outro era Eduardo III, rei da Inglaterra, e neto de Filipe IV por parte de mãe. Os Nimbus escolheram Valois como rei, pois não queriam ficar à mercê da Inglaterra.

Assim começou uma guerra que duraria 100 anos.

A PESTE

Em 1.348, os magos da Ordem Corrosiva lançaram um ataque aos anjos e suas instituições. Utilizando-se de poderes



de Infernum, eles lançaram sobre a Europa a peste bubônica, que destruiu quase um terço da população existente na época. Foi preciso um esforço conjunto de Merlin, Baskiatt, Aesclepius e Uriel para conseguir deter o avanço da peste. Marcellus Van Lexus quase destruiu Londres e Paris.

Este ataque teve duas frentes de batalha. Uma em Londres, onde foram derrotados, e outra em Paris, onde os vampiros Strigoi e Ekimmu conseguiram transformar Filipe Valois em um vampiro, e acabar com os planos dos Nimbus temporariamente. Em 1.356, o rei John foi capturado pelos ingleses na batalha de Poitiers.

Os anjos conseguiram restabelecer o poder com Armagnac, que conseguiu dividir a França em duas partes: A norte, governada pelo vampiro Valois e a sul, governada por Armagnac e seus partidos políticos.

JOANNA D'ARC.

Joanna D'Arc era uma camponesa que conseguiu organizar um exército e derrotar em várias ocasiões os ingleses e os partidos do norte da França (chamados borguinhões). A França se encontrava em guerra civil, e as importantes vitórias de Joanna sobre os ingleses (principalmente a tomada da cidade de Orleans, em 1.429) ajudaram muito a Cidade de Prata. Mas Joanna D'Arc acabou caindo prisioneira de Borgignon, demônio que apoiava os exércitos ingleses, discípulo do mesmo demônio que 800 anos antes ensinara magia à Merlin.

Joanna foi queimada viva, e sua alma se tornou uma Corpore, responsável pela proteção das colunas vermelhas, entre Luna e Mercúrio. Também se tornou comandante de uma das principais falanges da Cidade de Prata: um grupo de anjos treinados junto com as valquírias nórdicas nos Campos de Marte.

A GUERRA DAS DUAS ROSAS

No ano de 1.455, as duas principais facções da Rosacruz na Inglaterra, os Lancasters e os Yorks começaram uma guerra de palavras que se desdobrou no campo místico, e envolvia a disputa pelo trono da Inglaterra, após a vitória dos magos ingleses sobre os anjos franceses. Esta guerra durou 30 anos, e ambos os lados foram tão desgastados que um terceiro acabou se sobressaindo. Os magos de Tudor, chefiados por Henrique Tudor, discípulo da Ordem do Graal. Ele assumiu o trono com o título de Henrique VII.

ALEMANHA

O Sagrado Império Germânico, genericamente conhecido como Alemanha, viveu uma constante luta entre os imperadores, assistidos diretamente pelos magos e demônios, e os papas. Esta luta deixou a Alemanha arrasada. Centenas de pequenos estados independentes surgiram, e através da Dieta, uma assembléia formada pelos chefes de cada vila, o imperador era proibido de formar um exército ou um

tesouro nacional. Com isto, o domínio dos anjos na Alemanha ficou muito reduzido. As florestas germânicas sempre foram palco da batalha entre magos da ordem de Luft e os magos da Tempestade, e são incontáveis as histórias de bruxas e outros seres lendários nas proximidades das vilas desta região.

A Alemanha perdeu rapidamente seu prestígio na Europa. O território italiano, sob o domínio total da Cidade de Prata, não reconhecia a autoridade do imperador, e a expansão para o leste foi contida pela Polônia e pela Boêmia (República Tcheca). Nesta última, foram detidos por John Huss, um líder religioso nacionalista (que acabou derrotado e executado em 1.415).

A PENÍNSULA IBÉRICA

Durante todo este processo, a Espanha e Portugal se tornaram propriedade absoluta da Cidade de Prata. Com o casamento de Fernando, rei de Aragão com Isabel, rainha de Castela, os anjos conseguiram a soberania de toda a Península Ibérica, anexando o reino muçulmano de Granada.

O catolicismo passou a ser uma grande arma nas mãos dos governantes, que não hesitaram em se utilizar da Inquisição para perseguir e destruir os muçulmanos e os judeus. Com o fortalecimento do Estado, e o desaparecimento dos dragões e outros monstros marinhos, removidos para Paradísia e Arkanun, a navegação tornou-se possível e começava a época das grandes navegações, com a viagem de Colombo à América em 1492.

⊕ RENASCIMENTO ⊕

Com os anjos Nimbus da Cidade de Prata equilibrando o jogo de xadrez, a humanidade conseguiu respirar aliviada. Grandes gênios como Michelângelo e DaVinci puderam desenvolver seus trabalhos com o apoio dos Protetores, e muitas novas ordens de magos surgiram. Neste período formou-se o conselho dos magos na Europa, composto de 44 ordens, e muitos destes sábios se tornaram conselheiros de reis e rainhas.

O Renascimento marcou a volta dos magos, ainda que condenados a se tornarem ordens secretas pelo resto da história, o aparecimento dos vampiros como governantes de cidades e a vitória da razão sobre o misticismo, que culminou com o fechamento da maioria dos portais e aberturas interdimensionais na Terra.

Durante o Renascimento, os portais de Metrópolis se abriram para a Terra em uma quantidade assombrosa, e os chezas, keepers e cenobitas vieram para a Europa. Eles já haviam estado na Europa antes, e muitos acreditam que foram eles quem inspiraram muitas das ornamentações das igrejas góticas, mas foi somente a partir do século XV que a presença destes anjos disformes se intensificou. Muitos dos chezas começaram a participar dos jogos dos Nimbus pelo poder e domínio da Terra.

⊕ NOVO MUNDO

O encontro dos europeus com os nativos do novo mundo foi um acontecimento único na história da humanidade. Durante mais de 4 milênios os demônios de Arkanun haviam conseguido construir uma civilização no lado ocidental da Terra, composto dos aztecas, maias e incas. Com a chegada dos espanhóis e portugueses, vieram com eles os Protetores e Corpores. Decididos a transformar este “novo mundo” como uma colônia de exploração da Cidade de Prata, os colonizadores não mediram esforços para destruir os nativos das Américas.

A guerra entre espanhóis e nativos destruiu quase três quartos da população do local. Exércitos de Corpores e Captares devastaram as vilas incas, aztecas e maias como rolos compressores. Os habitantes de Arkanun, acostumados com a vida de harmonia e paz dos últimos milênios foi devastada pelas máquinas de guerra dos espanhóis. A guerra durou pouco mais de cento e cinquenta anos, terminando no final do século XVII.

A CAÇA ÀS BRUXAS

Com a colonização inglesa da América do Norte, muitos, mas muitos magos, vampiros e demônios migraram para as novas terras, na esperança de conseguir escapar das garras da Inquisição e da Igreja. Fundaram colônias, desenvolveram vilas e, ao invés do pensamento explorador português e espanhol, procuravam manter uma nova base de operações para contra-atacar.

A ÁFRICA

O continente negro foi a parte da Terra que mais conflitos teve entre a Cidade de Prata e os deuses nativos.

Cada vila na África cultua seus próprios deuses, a metade superior da África sofria influência dos muçulmanos e dos egípcios, mas a metade inferior permaneceu misteriosa até o final do século XV.

A religião yoruba e seus deuses poderosíssimos foram combatidos quando os exploradores ingleses e franceses começaram suas incursões no continente. Seus deuses principais eram Mulungu, Nyambee, Leza e Nyame, criaturas poderosíssimas de Arkanun.

A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Com o advento das máquinas, começou uma nova era na humanidade. Uma Era baseada na mecanização, totalmente contrária ao conhecimento dos anjos.

Começava uma migração para as cidades e os campos se tornaram terras mais vulneráveis às criaturas sobrenaturais. A concentração e crescimento das populações das cidades, por outro lado, tornava fértil o terreno de caçadas para os vampiros do ocidente.



Os Nimbus obscuros foram os primeiros a descobrirem as vantagens da mecanização sobre o trabalho humano, e trataram de aprender o mais rápido que puderam sobre estes novos mecanismos. Muitas ordens tecnológicas começaram a surgir nesta época, englobando as grandes corporações de ofício e utilizando-se das fábricas para seus experimentos. Os Chezas e os Cenobitas (inimigos da Cidade de Prata) utilizaram-se de seus conhecimentos com biomecânicos e aprimoraram muito as máquinas nos locais onde se estabeleceram.

A RÚSSIA

Os anjos começaram uma campanha destrutiva de conversão nas planícies geladas da Rússia, e chegaram a converter cerca de 80% da população local em menos de dois séculos. As batalhas foram sangrentas, e os cavaleiros enfrentaram toda sorte de criaturas sobrenaturais nas florestas da Rússia Branca.

Mais tarde, com a chegada do comunismo e da influência dos humanos sobre a Igreja Ortodoxa, o poder dos anjos diminuiu sensivelmente. Alguns Anjos conseguiram permanecer infiltrados entre os membros do partido comunista, mas a influência da Cidade de Prata sobre os Russos foi praticamente eliminada.

Os ESTADOS UNIDOS

Desde sua origem, os EUA estão permanentemente em guerra entre as sociedades secretas como os templários, a Maçonaria e a Rosa Cruz e os demônios de Arkanun, com os anjos sempre tentando conseguir um pulso firme para a tomada definitiva do novo continente. A maioria dos Corpores que estão instalados nas cidades americanas enfrenta templários e demônios com a mesma intensidade.

Estas três facções permanecem em luta desde o final do século XVII, e nenhum dos lados conseguiu a supremacia. Já houve caça às bruxas, guerra aos demônios e problemas quando os EUA iniciaram a guerra fria contra a Rússia.

Nos dias de hoje, ainda é difícil dizer quem controla o que, pois cada cidade possui suas próprias particularidades.

Existem regiões totalmente tomadas por demônios de Arkanun, como a região da Califórnia, Texas e outros estados do Sul. Existem regiões tomadas pelos vampiros e pelas sociedades secretas, como Nova York e Chicago. As principais cidades do norte e nordeste foram tomadas pelos anjos, como Boston, Washington e as regiões centrais. Algumas cidades importantes foram tomadas pelas sociedades secretas e por magos espalhadas por todo o país.

Após os atentados de 11 de Setembro, os EUA tornaram-se completamente paranóicos em relação ao terrorismo islâmico, colocando seus exércitos de prontidão para uma possível guerra religiosa no Oriente Médio. Os Anjos estão aproveitando esta situação para influenciar as tropas americanas, principalmente no que trata da tomada de Bagdá, uma das mais importantes Mecas dos Anjos Muçulmanos.

A AMÉRICA DO SUL E CENTRAL

Os conflitos entre os anjos e demônios acabou com os impérios que estavam na América. Com os portugueses e a colonização do Brasil, vieram para a América centenas de Corpores e Protetores, para tomar conta dos territórios conquistados. Devido à migração de centenas de milhares de escravos, os deuses africanos conseguiram o apoio e reverência de grande parte da população. Também vieram para a América Central e do Sul muitos vampiros asimani e diversos magos africanos.

Os anjos se instalaram nos pontos mais ricos do novo continente, disputando espaço com Shangô e outros deuses do panteão Yoruba em cidades como Salvador, Recife e Rio de Janeiro. A influência destas duas culturas foi muito contrastante, mas ao contrário do que ocorreu no resto do mundo, no Brasil, devido ao temperamento receptivo e complacente dos Corpores responsáveis pelas novas vilas, houve um sincretismo (fusão) pacífico destas religiões.

Os anjos não influenciaram muito a tomada das decisões por parte dos governos na América latina, e sociedades secretas foram capazes de formar impérios muito poderosos, manipulando governos e ditadores. Os vampiros strigoi também estão presentes na história do Brasil, ao lado de asimanis e ekimmus.

o século XXI

O surgimento de novas seitas Evangélicas e Pentecostais em cada esquina, a grande maioria delas motivada apenas pela arrecadação de dinheiro não tributado, têm enfraquecido o poder e a influência da Cidade de Prata na Terra de uma maneira lenta, porém contínua.

Apesar de se dizerem "seguidoras de Jesus", estas seitas foram fundadas por humanos que não entendem nada de religião e estão em busca de outro objetivo, o que acaba minando cada vez mais a crença das pessoas em Anjos e Santos, que termina por diminuir a Forma-Pensamento e, conseqüentemente, o poder destas entidades na Terra.

Alguns Nimbus conseguiram se infiltrar nestas seitas, ainda que sempre indiretamente, mas são poucas que estão sob influência da Cidade de Prata. A maioria delas é vista como um problema a ser enfrentado.

Por outro lado, a Guerra entre Católicos, Judeus e Muçulmanos têm acirrado o conflito entre os Anjos de Meca e os Anjos da Cidade de Prata, gerando conflitos pesados na região do Oriente Médio, onde todas as tentativas de diplomacia entre os Reinos Celestiais têm falhado sistematicamente.

A influência da Igreja sobre as pessoas no mundo também diminuiu bastante, forçando os Anjos a permanecerem cada vez mais nas velhas cidades católicas européias. Muitos mencionam até mesmo a chegada de novos deuses como a Televisão, o Dinheiro, as Drogas, a Internet e a Mídia, que têm cada um atraído mais e mais seguidores, tornando as histórias de Anjos cada vez mais próximas dos contos de fadas...

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Em ANJOS, a criação de um personagem é algo bastante fácil de se fazer. Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência do personagem no futuro. Existem também fatores relacionados com o Background do personagem, seus anseios e temores, sua história e sua caracterização. Em ANJOS, a história de um personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras. Para a criação de um personagem, siga estes passos e você não terá problemas. Para ajudá-lo, criaremos um personagem juntos, assim, você pode ir se acostumando com o sistema utilizado.

I. ESCOLHA A CAMPANHA

Em ANJOS, o poder de cada personagem é definido pela idade. Antes de começar a criar seu personagem, vocês devem se reunir com o Mestre e definir que tipo de campanha vocês irão jogar. Cada uma destas campanhas tem características próprias e específicas.

Para os jogadores novatos, é recomendado começar com anjos iniciantes, mas conforme vocês forem se familiarizando com o sistema, podem escolher outros na hierarquia celeste. Note que a idade mencionada nos exemplos abaixo é a idade efetiva do anjo, e depende da época da campanha. Mestres mais experientes podem jogar campanhas em 1350 (Arkanun) com anjos de 100 anos de idade, e mais tarde jogar a mesma campanha na época dos descobrimentos, em 1498 (com os mesmos anjos tendo agora 248 anos). Mais tarde ainda, o Mestre pode colocar estes mesmos anjos como NPCs importantes de uma terceira campanha de TREVAS ou INVASÃO, passada em 1998 (os anjos agora são anciões, com quase 750 anos de idade).

Desta forma, jogadores e Mestres agem em conjunto para expandir seu mundo de jogo.

Iniciantes: são os anjos criados há até 10 anos. Ainda estão aprendendo os Caminhos da Magia e as relações entre cada uma das castas e tem muito a aprender. Geralmente nunca foram em missão fora da Cidade de Prata e conhecem muito pouco sobre Paradísia e sobre a Terra. Muitos deles ainda possuem vínculos afetivos com as pessoas que ficaram na Terra. Possuem 100 pontos de Atributos, 250 em perícias e 5 em Aprimoramentos.

Veteranos: anjos com 11 a 100 anos de criação. Já fizeram algumas missões para o conselho e provaram-se dignos. A maioria das pessoas que conheciam na Terra já estão mortas, e suas ligações com o antigo plano estão muito diminuídas. Já estão prontos para enfrentar o inimigo. Possuem 120 pontos de Atributos, 500 em perícias e 5 pontos de Aprimoramento. Possuem também 1 inimigo poderoso, que deve ser criado pelo Mestre e utilizado no decorrer da campanha.

Guerreiros: a imensa maioria dos anjos se enquadra nesta posição social. São os guerreiros da Guerra Santa, entre 101 e 200 anos de criação. Enviados para a Terra e Arkanun, são a força de combate dos céus. Muitos também cuidam da política

em Paradísia, enfrentando problemas com Aasgard, Olympus, Metrópolis e outras regiões do mundo celestial. Possuem 140 pontos de Atributos, 750 em perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 5). Possuem também 2 inimigos poderosos, que devem ser criados pelo Mestre com carinho, e influenciarão durante a campanha.

Heróis: anjos mais antigos, com 201 a 400 anos de criação. Já resolveram muitos problemas e realizaram muitas missões em nome de Christos e do conselho. Já possuem muito poder político dentro da Cidade de Prata, e diversos inimigos. Tornaram-se heróis dentro de seus distritos ou começam a ficar cansados da guerra, e se tornam independentes. Nesta fase, procuram por seus próprios semi-planos e se tornam jogadores no grande plano. Possuem 160 pontos de Atributos, 1000 em perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 10). Possuem também pelo menos 4 inimigos extremamente poderosos, que devem ser criados pelo Mestre com muito cuidado e carinho, e influenciarão o Background e o decorrer da campanha.

2. ESCOLHA UMA HISTÓRIA MORTAL

Antes de se tornar um anjo, o candidato passou por uma última encarnação na Terra. Como foi esta encarnação?

Para melhor compor um personagem e sua história, você pode responder às seguintes perguntas a respeito de seu personagem, e anotar os resultados em um diário, que servirá como base para definir futuramente os Atributos. Se esta é a primeira vez que você está lendo este livro, dê uma folheada e leia um pouco mais antes de responder a este questionário. Isto o ajudará a entender e familiarizar-se com alguns dos termos apresentados aqui, como renascimento, casta e outros.

Estas questões não são obrigatórias, e só deverão ser usadas se o jogador desejar um personagem complexo.

Primeira Pergunta

1. Qual a data e local da campanha em que irá jogar?

História mortal:

1. Qual é o nome mortal do personagem ?
2. Onde e quando ele nasceu e cresceu ?
3. Ele conheceu seus pais ?
4. O que seu personagem sentia sobre eles ?
5. O que ele fazia quando era vivo ?
6. Ele foi casado? Teve filhos? Se teve, como eles são ?
7. Como foi a morte de seu personagem? Com quantos anos?
8. Ele deixou alguém que amava para trás? Quem?
9. Como a sua família ficou após sua morte?

O renascimento:

1. Quanto tempo demorou o renascimento dele?
2. Quem foi seu mentor? A qual casta pertence?
3. Como foi seu desenvolvimento dentro da Cidade de Prata?

4. Quais são seus sentimentos com relação à sua própria morte?
5. Quantos anos passou estudando e treinando?
6. Como foi este treinamento?
7. Qual é o seu nome celestial e casta?
8. Como se comporta em relação a seus companheiros de casta?
9. E em relação aos anjos das outras castas?

Objetivos / Motivação:

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade:

1. Como as outras pessoas descrevem seu personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?

Atitude:

1. Qual é a atitude de seu personagem em relação aos anjos?
2. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas na Terra?
3. Qual é a atitude de seu personagem em relação aos demônios?

Gostos e preferências:

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele coleciona algo ou tem algum hobby?
4. Que tipo de companhia ele prefere? E que tipo de amante?
5. Ele tem algum sonho?

Ambiente:

1. Em qual distrito ele mora e como é este lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?

Aparência:

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Caso ele possa assumir forma humana, como é esta forma?
4. Por que escolheu esta forma?

No nosso caso, será a da Captare chamada Alephia (tipo de campanha: herói). Na sua última encarnação como mortal, nasceu em uma província ao norte de Londinum, em 1075, com o nome de Cristine Meredith. Nasceu em uma família de camponeses, e, junto com seus dois irmãos, trabalhava o campo. Foi assassinada aos 15 anos quando tentava se defender de um ataque Bárbaro. Morreu trespassada por uma lança e ainda viveu o suficiente para ver seus pais serem mortos.

3. VERIFIQUE DETALHES DA HISTÓRIA.

Aqui entra em ação a primeira pergunta. A data da campanha faz bastante diferença, pois determinará o Background e idade do personagem. Faça esta parte em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua aventura posterior. Tente localizar a história do seu personagem com a dos outros personagens da campanha, com a trama e com os outros NPCs.

Se a história de TODOS os personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu personagem também deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Nestes 237 anos, Alephia já enfrentou vários desafios, entre eles, duas missões na Terra. Uma delas em Roma, a outra em Londinum. Nestas missões, foi auxiliada por dois Corpores e um Protetore chamado Malakias, pelo qual se apaixonou.

Seu único problema é que Malakias é um anjo novo, ainda com fortes laços afetivos para sua antiga esposa na Terra. A falange conseguiu resolver a missão em Londinum com êxito, o que fez com que os coordenadores de missões os escolhessem como um time.

4. DATAS, LOCAIS E CASTA

Escolha todas as características relativas a seu personagem e coloque-as na ficha de personagem, nos locais indicados. Recomenda-se que o Mestre controle com cuidado a idade dos anjos, limitando-as de acordo com o tipo de campanha que deseja realizar.

Todos os anjos nascidos em Paradisia pertencem a alguma casta. No caso específico da Cidade de Prata, os anjos recrutam seus guerreiros entre as almas dos cristãos mortos na Terra. Escolha uma das 5 castas (Nimbus, Recípere, Protetore, Corpore ou Capture).

No nosso caso, Alephia, Cristine Meredith, (★1075 / †1090/ ★1108), Luton, Capture. Alephia pertence aos Captares, ou seja, aos caçadores de cabeças. O jogador decidiu dar a ela uma enorme cicatriz na altura das costelas, remanescente de sua morte na Terra. Alephia tem pesadelos por causa de sua antiga morte, e se sente atraída de alguma forma à Inglaterra, mas não consegue definir bem as razões.

5. ESCOLHA SEUS ATRIBUTOS

Você possui tantos pontos para distribuir entre oito Atributos quanto for o tipo de campanha que você está jogando. Tente distribuir os pontos conforme o personagem que você idealizou com o questionário. Em ANJOS, números não são tão importantes, o importante é que eles expressem suas idéias. Comparativamente, um humano normal possui Atributos em 10.

O valor dos Testes de Atributos é igual ao valor do Atributo com modificador multiplicado por 4. Este valor é expresso em porcentagem (%) e pode ser maior do que 100%. Este valor percentual também é passado para a ficha de personagem.



No nosso caso, Alephia é uma guerreira nata. Sua boa índole de camponesa há muito foi diluída pelo intenso treinamento nos campos de Marte. Alephia é belíssima, mesmo para um padrão angelical. Como estamos criando um personagem complexo (herói), temos 160 pontos para distribuir. Assim ficam seus Atributos :

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	26	-	104
Força	19	-	76
Destreza	15	-	60
Agilidade	20	-	80
Inteligência	20	-	80
Will	15	-	60
Carisma	21	-	84
Percepção	24	-	96
Total	160		

Consulte a página 34 para ter uma explicação detalhada sobre cada um dos 8 Atributos.

6. ESCOLHA OS PODERES ANGELICAIS

Os Poderes Angelicais são o que tornam os anjos adversários tão perigosos e respeitados. Para cada 10 anos de treinamento, o anjo adquire 1 Poder Angelical. Maiores detalhes sobre estes poderes podem ser encontrados na página 36.

Alephia possui 23 poderes angelicais, escolhidos da seguinte forma: Regeneração 4, Telecinesia 2, Energização (Destreza, Força de Vontade e Carisma), Disfarce 1 (Máscara), Proteção vs. Fogo 3, Proteção vs. Trevas 2, Alimentos, Imunidade à Doenças, Defesa 3, Hipnosis, Blenden e Asas Astrais 1.

7. PONTOS DE APRIMORAMENTO

Sua ficha já está bem avançada, mas falta ainda gastar os pontos de Aprimoramento com o personagem. Como estamos falando de Alephia, uma lenda entre as Captares, temos 12 pontos de Aprimoramentos (237 / 20 arredondado para cima) para gastar.

Pontos de Aprimoramento são utilizados para dar um toque pessoal na sua ficha, em termos de jogo e comparação entre personagens. É claro que você ainda deverá fazer algumas modificações na ficha do personagem, mas isto é só.

Pontos de Aprimoramento são detalhados na página 40.

Decidimos gastar os pontos de Aprimoramento assim:

2 pontos: 3 pontos de Objetos Mágicos.

1 ponto: sensitiva. A personagem sonha com coisas sobrenaturais. Imagens da Terra e de acontecimentos que se passaram após sua morte. A personagem ganha também 10% em Ciências Proibidas e 20% em qualquer subgrupo da perícia artes.

2 pontos: tutor. Seu tutor é uma criatura sobrenatural chamada Zillah. Um anjo Captare nascido em 206 AC, na Grécia. Ensinou a ela sobre a Magia e sobre seus poderes angelicais. Zillah vive em uma nuvem nos céus da África, na Terra, e pode entrar em contato com Alephia através de Rituais se for necessário.

1 ponto: local de controle. A vila de Luton (local de nascimento de sua última encarnação) inteira. Nada do que acontece com a vila passa despercebido aos olhos de Alephia.

2 Pontos: contatos. **Jhillah**, anjo muçulmano que possui um castelo nos céus da Jordânia. Tornou-se seu amigo pessoal há mais de 40 anos, e já a auxiliou contra os magos shair árabes mais de uma vez. Seu outro contato é **Silvanus**, da vila de Evertown. Druida irlandês, e possuidor de muita influência nos druidas e guerreiros celtas no sul das ilhas.

4 Pontos: mago desenvolvido. Alephia aprendeu as artes arcanas com Zillah, e atualmente possui 7 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos, e pelo menos um inimigo mortal (além dos quatro que já tinha, por ter escolhido "herói"). Possui também 5 pontos de Magia.

8. ESCOLHA OS INIMIGOS DO PERSONAGEM

A parte legal já passou. Agora é a hora de vermos em quantos calos nosso personagem já pisou para conseguir todos estes poderes acima. O Mestre deve sempre interferir se achar que o inimigo não é poderoso o suficiente.

Kamadrian: Conselheiro-chefe da Ordem Mármore em Atenas. Possui a sua disposição 176 guerreiros treinados na arte da guerra e nos Caminhos da Terra e do Fogo. Foi derrotado por Alephia em 1170 quando esta ajudou Jhillah contra os magos Petros.

Seliah Mahtuk: Dragão negro residente nas montanhas do Tibet. Alephia e seus companheiros de grupo o enfrentaram em 1202, e soterraram sua caverna. Agora Seliah está atrás deles, e tem toda a eternidade para isto.

Anaxamiandro: O demônio chefe das almas do terceiro círculo do Inferno. Possui a sua disposição 121 demônios Bergahazza, e pode caminhar na Terra por 7 dias durante cada ano. Alephia destruiu dois de seus filhos, e Anaxamiandro jurou destruí-la. Colocou um prêmio de 1010 almas na cabeça de Alephia.

Mikaelis: Arcanjo. Ex-Chefe dos Captares do distrito de Vênus. Foi derrotado por Alephia em combate justo após uma disputa por privilégios e acabou banido da Cidade de Prata. Retornou 30 anos depois e realiza caçadas para o Conselho. Está sempre tentando humilhar Alephia, e sabotar suas missões.

Senzahhe: Djinn membro da Ordem Mármore no Oriente Médio. Colocou a cabeça de Alephia a prêmio. Já assassinou boa parte dos amigos dela na Terra, e não vai parar tão cedo.

9. PERÍCIAS COM ARMAS E PERÍCIAS COMUNS

Você deve distribuir seus pontos de perícia entre todas as perícias que seu personagem possuir. Nas perícias com armas, escolhendo as armas que melhor se adaptarem a seu personagem e nas perícias comuns as que completem a personalidade dele. Para saber quantos pontos de perícias você possui, consulte a tabela abaixo:

Iniciante	250 pontos
Veterano	500 pontos
Guerreiro	750 pontos
Herói	1000 pontos

Todos os personagens começam suas perícias de armas com seus valores de Destreza, e somam seus pontos a eles. Note que os Índices para ataque e defesa são diferentes, e devem ser preenchidos independentemente. (aumentar uma perícia de 15/15 para 35/20 custa 25 pontos!).

O valor crítico é igual a 1/4 do valor de ataque. Arredondado para cima. Este valor é utilizado para calcular o ataque crítico.

O máximo valor para uma perícia, é 50% ou metade da idade do anjo, o que for maior. Este valor pode ultrapassar 100% e já conta o valor do Atributo básico relacionado.

O jogador que controla Alephia decide gastar 400 pontos com armas, de acordo com a tabela de armas de ARKANUN 2ª Edição. O resultado é colocado a seguir.

Armas		Crítico	Dano
Espada longa	75/55	19	1d8+3
Espada de fogo	65/55	17	2d6+3
Lança	45/35	12	2d6+3
Rede	65/-	17	Especial
Arco e flecha	75/-	6	1d8

Para as perícias comuns, proceda como nas perícias com armas, mas com uma diferença: algumas perícias possuem valores iniciais, outras não. Elas estão especificadas na página 44 e 45. Para um melhor detalhamento das perícias, consulte o módulo básico de Arkanun.

No nosso caso, Alephia possui ainda 600 pontos para gastar em perícias. Nestes 237 anos de criação, ela já passou por muita coisa, e as perícias refletem esta experiência:

Perícias	Inicial	Gastos	Total
Acrobacias	20	50	70
Armadilhas	0	40	40
Armeiro	0	30	30
Etiqueta	21	40	61
Falar Inglês	0	50	50
Falar latim	30	30	60
Ler e Escrever inglês	0	50	50
Ler e escrever latim	0	40	40
Manipulação	0	50	50
Pesquisa	24	50	74
Primeiros socorros	20	20	40
Rastreio	24	60	84
Religião	20	20	40
Sobrevivência	0	40	40
+10 Ciências Proibidas	0	30 (+10)	40
+20 Artes (desenho)	15	0 (+20)	35
Total		600 (+30)	

10. PONTOS DE VIDA E O ÍNDICE DE PROTEÇÃO

Calcular os Pontos de Vida de um personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima. Para o IP, verifique se o anjo possui Índice de Proteção de pele e que tipo de armadura está usando. Lembre-se que cada ponto de IP representa uma penalidade de -1 em DEX e AGI.

Alephia possui 26 e 19 respectivamente. Somam 45 pontos. Dividido por 2 dá 22,5. Arredondado para 23 PVs. Alephia não usa armaduras, mas possui IP 3 graças a seus poderes angelicais.

II. SE O PERSONAGEM É UM MAGO,

DEFINA OS PONTOS DE MAGIA E OS FOCUS.

Um anjo pode possuir o dom da Magia. Para isto, basta escolher o Aprimoramento Poderes Mágicos. A Magia é bastante comum entre os seres alados de Paradisia. Um personagem mago possui pontos de Focus de acordo com o tipo de personagem que escolheu, e pode dividi-los como achar melhor entre as 3 Formas de Manipulação e 7 Caminhos disponíveis (sempre lembrando que não poderá nunca escolher o Caminho oposto ao seu Caminho principal). As Formas são: Entender, Criar e Controlar e os Caminhos são: Fogo, Terra, Ar, Água, Luz, Trevas e Spiritum. O Caminho de Arkanun é proibido.

Um mago pode se especializar em apenas um Caminho (os chamados especialistas) ou possuir vários Caminhos (chamados magos versáteis) ou, o que é mais comum, escolher dois ou três Caminhos e seguir por eles. Para detalhes sobre escolas de Magias ou grupos secretos, consulte o livro ARKANUN módulo básico.

Alephia aprendeu com Zillah as artes místicas. Ela estudou durante mais de três décadas os Caminhos da Luz, do Ar e do Fogo. Alephia possui 7 pontos de Focus para distribuir entre os três Caminhos. Alephia tentou equilibrar seus aprendizados, ficando com 3 pontos em Luz, 3 pontos em Ar e 2 pontos em Fogo.

Com a soma dos Caminhos escolhidos, mais os Caminhos secundários gerados por estes, Alephia conseguirá os seguintes efeitos de Magia espontânea: Entender, Criar e Controlar Luz 3; Entender, Criar e Controlar Ar 3; Entender, Criar e Controlar Fogo 2; Entender, Criar e Controlar Relâmpagos 3 (Ar+Luz); Entender, Criar e Controlar Cores 2 (Fogo+Luz); Entender, Criar e Controlar Vapores 2 (Ar+Fogo); e uma infinidade de Caminhos Terciários, formados pela combinação de 3 Caminhos.

12. ITENS MÁGICOS

Se o personagem escolheu o Aprimoramento Itens mágicos, é hora de alocar os armamentos místicos de acordo com a quantidade de pontos que possui. Novos itens podem ser criados, desde que SEMPRE com a autorização do Mestre. Para verificar se o objeto mágico está correto, compare-o com os valores apresentados neste livro.

13. REUNINDO OS PERSONAGENS

Agora a reta final: juntar todas as histórias de todos os personagens da campanha. O Mestre geralmente vai criar uma aventura introdutória e a campanha começa.

Se você seguiu direitinho todos os passos, a própria criação do personagem deve lhe fornecer várias idéias para aventuras, baseadas nos inimigos dos personagens (que não são poucos, se levar em conta TODOS os personagens do grupo) e no tipo de missão que eles gostariam de desempenhar.

CORPORE

Os Corpore representam a maior parte dos anjos da Cidade de Prata. De acordo com o papa Urbano I, são as almas boas e caridosas que alcançaram os céus. Quando uma pessoa morre, sua alma parte para Spiritum e é recepcionada pelas grandes forças de Spiritum e pelos Anjos Recíperes, que direcionam as almas de acordo com suas habilidades e aptidões.

Os espíritos daqueles que acreditam em Christos e que sejam merecedores são convertidos em habitantes de Paradísia, e transferidos para Luna, Mercúrio ou Vênus.

É claro que com o tempo adquirem poder e, como todos sabem, o poder corrompe...

A transição do espírito da Terra para Paradísia demora de seis meses a seis anos, de acordo com as causas da morte e estado traumático do corpo mortal. Se a passagem é tranqüila, o espírito renasce em poucos dias, mas se sofreu algum tipo de acidente, seu espírito precisa ser recomposto (corpos mutilados em acidentes são enviados a "hospitais" no Aether para serem reparados antes de seu renascimento na Cidade de Prata).

Uma vez dentro da Cidade de Prata, os *bispae* designam seu distrito de residência (normalmente Luna, Mercúrio ou Vênus), onde ele encontrará espíritos semelhantes e poderá viver uma vida tranqüila durante toda a eternidade, a salvo das legiões do Abismo e de Arkanun.

Os Anjos menores não conseguem passar para os Distritos mais internos da Cidade de Prata, pois isto demanda um estado de consciência que ainda não atingiram. Com o passar dos séculos, o Anjo adquire poderes espirituais que os permitem avançar dentro das estruturas da Cidade de Prata. Somente os mais poderosos conseguem visitar o Castelo Júpiter.

Corpores não costumam participar do campo de batalha contra os demônios, ficando como auxiliares místicos, sábios e pesquisadores. É claro que sempre aparecem guerreiros dentro dos Corpores, e estes magos poderosos são sempre bem vindos na linha de frente.

ORGANIZAÇÃO

Os Corpore possuem poder político dentro dos distritos, mas dificilmente modificam a estrutura vigente. Também atuam na Terra, protegendo os mortais importantes para a Cidade de Prata e auxiliando na realização dos projetos do Conselho.

As vilas dentro dos Distritos da Cidade de Prata são divididas em paróquias com 101 anjos cada, de diversas castas, liderados por um *pater*. Cada grupo de 101 *pater* é liderado por um *bispae*, e o grupo de 11 *bispae* é coordenado por um *magistrati* (um ou dois por vila, embora o termo "vila" seja um eufemismo, visto que cada cidade destas possui mais de cem mil de habitantes). A cada 5 anos, todos os anjos de uma paróquia se reúnem e votam através de um ritual chamado *Fogo Papal* para escolher seu *pater*. Após

essa escolha, os *pater* votam em seus candidatos a *bispae* da mesma forma, e os *bispae* escolhem seu *magistrati*. É comum paróquias manterem seus líderes por séculos, substituindo-os apenas em caso de morte ou atentado (como foi o caso de Selestine, morta em 1.407 em um atentado, após 460 anos como *bispae*).

A partir do século IV, muitos anjos de outras castas começaram a morar em Luna e Mercúrio, e a estrutura deixou de pertencer exclusivamente aos Corpore, envolvendo cada vez mais anjos de outras castas, que culminou com a escolha de 2 *magistrati* de outras castas: Thyrza (Protetore) e Rhundia (Nimbus) como *magistrati* em Luna em 1.116.

Estes 12 *magistrati* formam o conselho dos 16 de Luna, junto com os quatro *magistrati superiori*: Asonia, Ebla, Benaces e Erae. Estes *magistrati* respondem diretamente ao Conselho.

No Distrito de Mercúrio existem 7 vilas, e cada uma delas também é coordenada por um *magistrati*. Os mais conhecidos são Solomoni e Garrell (este último um mago muito famoso em sua última encarnação na Terra).

A estrutura de Mercúrio é muito semelhante à de Luna, com a mesma organização baseada na hierarquia dos *bispae* e *paters*. A diferença é que em Mercúrio vivem muitos heróis mortais e anjos de outras cidades também.

Em Vênus, existem 7 vilas também, coordenadas por 7 *magistrati* (seis Corpore e um cheza). Este cheza, chamado Nilliarill, lutou ao lado de Gabriel contra os anjos mouros no século VIII e, como merecimento, recebeu o título de *magistrati*.

Existem poucos Corpore em Marte e menos ainda em Júpiter. Apenas os *pater*, *bispae* e *magistrati* se aventuram por lá.

As Missões

Quando não estão na Cidade de Prata, os Corpore são enviados à Terra em missão de proteção aos humanos, na forma vulgarmente chamada de "anjos da guarda". Assume-se que um a cada 1.000 cristãos possua um anjo da Cidade de Prata como guardião. Estes Corpore são coordenados pelos principados (Protetores) referentes ao local onde se encontram. Os anjos da Guarda cuidam de diversas pessoas ao mesmo tempo, vigiando as cidades do alto dos prédios com seus grandes sobretudos negros.

Corpores também realizam missões diplomáticas para a Cidade de Prata, em embaixadas localizadas em Aasgard, Katmaran, Olympus, ao Cidade de Rá, os Reinos Marinhos de Poseidon e alguns poucos Corpore em Metrópolis, a Cidade Amaldiçoada. Também acompanham os Protetore e Captare em missões que exigem diplomacia e pesquisa. Estes diplomatas respondem diretamente para os anjos *magistrati* e para o Conselho.

São os magos e os cientistas mais poderosos de Paradísia e desenvolvem os campos da ciência e da magia com igual

fervor. São aliados das virtudes (anjos tecnocratas) e das dominações (exército de emergência) e são adversários políticos dos Nimbis dentro do Conselho da Cidade de Prata.

Os Corpore formam a casta que está mais próxima da humanidade, acompanhando-a em seus melhores e piores momentos. Ao por do sol, podem ser avistados em praças, praias e bosques para rezar, faces voltadas para o oeste.

CAMPANHA

Existem muitos tipos de campanha para os anjos Corpore.

A mais comum é uma campanha política na Cidade de Prata, em Paradísia, ou acompanhando um grupo de Capture ou Protetore em alguma outra Cidade de Paradísia (ou mesmo em campos desconhecidos). Grupos na Terra, no Sonhar ou em Arcádia não são incomuns. Existem boatos de que existem embaixadores da Cidade de Prata vivendo em Dite, no Inferno, nas cortes de Baalzebub.

Os Corpores podem se aventurar como caçadores de relíquias, em busca de novos rituais, itens mágicos ou novas magias, e colecionam relíquias de várias civilizações antigas, tanto da Terra quanto de Inferno, Arkanun e Infernun.

O terceiro tipo de campanha inclui alguns Personagens humanos no grupo, e os Corpore atuando como “anjos da guarda” de algum deles, ou do grupo. Podem ainda serem designados para protegerem um grupo de NPCs importantes que vivem se metendo em encrencas.

Corpore são anjos conhecidos por se envolverem em problemas dentro da Cidade de Prata e principalmente se meterem em aventuras junto aos mortais. São os anjos que mais viajam para a Terra e os que mais atuaram junto aos humanos, principalmente contra os anjos de outras religiões. São defensores da convivência pacífica entre anjos e humanos, e os que mais compreendem o mundo mortal.

Um outro tipo de campanha inclui missões mais específicas na Terra, em um estilo de campanha “o homem que veio do céu”, coordenando anjos e mortais.

PODERES ÚNICOS

Os Corpores possuem o poder angelical único chamado *Passagem Astral*. Podem se deslocar entre os planos com relativa facilidade e conhecem os rituais de abertura de portais interplanares. Normalmente, são eles quem coordenam os portais entre a Terra e Paradísia, indicando aos espíritos o caminho correto a percorrer até a Cidade de Prata.

Contabilize estes poderes como se fossem poderes angelicais, com a única diferença que os Corpore são a única casta que pode escolher estes poderes.

Corpores mais antigos conseguem desenvolver poderes diferentes dos listados neste livro, modificados e até mesmo poderes únicos, que nenhum outro anjo possua, adaptados à função que possuam dentro da Cidade de Prata.

Também adquirem uma forma mais andrógina e esguia com o passar dos séculos.



PROTETORES

Os Protetores são os soldados divinos, aqueles que lutam diretamente no campo de batalha, enfrentando as ameaças onde quer que se encontrem. São a segunda maior força angelical em número, atrás somente dos Corpore.

Os Protetores são divididos em 72 falanges, divididas em 8 hierarquias, ordenadas por idade e poder (Serafins, Querubins, Tronos, Dominações, Potências, Virtudes, Principados, Arcanjos e anjos) comandadas por um príncipe cada uma.

Cada uma das 72 falanges corresponde a milhares de pequenas equipes de anjos e cada uma delas cuida de um assunto ou missão específica. Os Personagens jogadores geralmente fazem parte de um destes grupos. Os Protetores costumam agir em conjunto com os Nimbus, Corpores e Captares.

QUERUBINS

Em sua forma real, são os bebês retratados nos quadros renascentistas, formados pelos espíritos das crianças mortas há muitos milênios atrás e é uma das representações mais comuns dos anjos em quadros e imagens da Idade Média.

Aparecem sempre que a natureza se renova, (seja o nascimento de uma pessoa, criação de um objeto mágico ou até mesmo a destruição ou nascimento de um planeta). São extremamente emotivos (choram quando vêem uma mulher chorando, tem sentimentos profundos e estáveis). Não sabem disfarçar quando não gostam de alguém. São ótimos médicos e cupidos e trabalham com curas, regenerações e paixões. São eternas crianças e adoram brincadeiras e jogos, mas quando estão em guerra, portam-se como verdadeiros soldados. Apesar de não suportarem a violência, atuam como enfermeiros, mensageiros e conselheiros durante as batalhas.

A grande maioria dos Querubins mantém um comportamento infantil, que na maioria das vezes é confundido com inocência. Apesar de bondosos, carinhosos e meigos, os Querubins são extremamente inteligentes e saberão imediatamente quando alguém tenta enganá-los.

Quanto mais antigo for o Querubim, mais andrógeno ele irá parecer, até abandonar todo e qualquer traço sexual em sua aparência, tornando-se uma criança andrógina.

Seu príncipe é Raziel e seus generais são: Aladah, Hahahiah, Hariel, Haziel, Hekamah, Laoviah, Mebahel e Yesalel.

PODERES ÚNICOS

Os poderes dos Querubins estão relacionados à cura a aos sentimentos nobres dos seres humanos como amor, respeito, compaixão e sensibilidade.

Os poderes únicos de cada Querubim acabam se desenvolvendo com o passar do tempo, tornando-se cada vez mais naturais e espontâneos até que a simples presença do Querubim em um local seja suficiente para ativar o poder em todos que estiverem presentes.

TRONOS

São dedicados às artes e à música em especial. São considerados os bardos dos anjos, representados nas pinturas como anjos joviais, segurando uma harpa, cítara ou outro instrumento musical. Procuram sempre obter conhecimentos. Questionadores, adoram consultar oráculos. Podem conversar através dos sonhos e realizar projeções astrais.

Seu maior defeito é não saber se impor, tendo muita dificuldade em falar "não" para ninguém. Atuam como relatores e artistas do mundo celestial. Adoram ir à Terra e assistir concertos de música e vivem se metendo na política e organização dos anjos na Terra. Agem como anjos da guarda de artistas, poetas e músicos. Muitos dos artistas renascentistas foram elevados a tronos.

Os Tronos quase não participam diretamente das batalhas, por sua aversão natural à violência. Servem como mantenedores da moral alta das tropas, cantando e divertindo os acampamentos. Também são eles quem coordenam as Trombetas Celestiais, que guiam as falanges em combate.

Seu príncipe é Tsaphkiel, e seus generais são: Lauviah, Caliel, Leuviah, Pahaliah, Nelchael, Ieiael, Melahel e Haheuih. Todos os príncipes Tronos possuem almas guerreiras e são líderes de falanges nas tropas da Cidade de Prata.

PODERES ÚNICOS

Os poderes dos tronos se relacionam com as artes, e em especial com a música. Muitos deles incluem a criação de cores e tons em seus quadros cujos sentidos humanos não são suficientes para compreender, músicas divinas, coros celestiais e obras de arte indistritíveis.

DOMINAÇÕES

São os anjos que atuam em emergências ou conflitos que precisam ser resolvidos imediatamente. Estão sempre prontos para a batalha e preparados para tudo. Em muitos aspectos são os melhores guerreiros da Cidade de Prata.

Muitos treinam nos campos de Marte. Quando precisam ir a Terra, atuam como verdadeiros homens-de-preto celestiais. Em suas ações, vivem entrando em conflito com Captares e Corpores. Muitas vezes, atuam também como juízes do Conselho, verificando qualquer tipo de irregularidade. Como respondem diretamente para o Conselho, muitos *magistrati*, Serafins e principados não gostam quando eles aparecem em seus domínios. Por outro lado, atuam sempre como aliadas das virtudes.

São independentes, rebeldes e não aceitam críticas. Adoram viagens, movimento e adrenalina. Buscam sempre a autoafirmação e odeiam perder. Não suportam banalidades e mediocridades. Seu príncipe é Tsadkiel, e seus generais são Nith-Haiah, Haaiah, Ierathel, Seheiah, Reyel, Omael, Lecabel e Vasahiah.

Muitas vezes são chamados como juizes para intervir em disputas envolvendo habitantes da Cidade de Prata nos distritos mais afastados do Castelo. Por sua própria natureza, os Dominações vivem viajando e não costumam permanecer muito tempo em um mesmo local. Existem Dominações com alguns milênios de idade que dizem já ter visitado pelo menos uma vez cada cidade da Terra.

PODERES ÚNICOS

Os poderes dos Dominações estão relacionados às leis (e a modos de fazê-las cumprir), a detecção de inimigos e maneiras de combatê-los. Estes poderes normalmente agem em conjunto com os poderes dos Corpore, atenuando catástrofes naturais ou acidentes graves envolvendo um grande número de vítimas. Os Dominações apuram as causas dos acidentes e procuram pelos causadores das grandes catástrofes.

POTÊNCIAS

Potências ou Potestades é o nome dado aos anjos que cuidam da natureza, atacando os homens onde quer que estes tentem violar a Mãe-Terra. Aparecem em praias, lagos, colinas ou quaisquer locais intocados pelo homem, onde preferem montar suas fortalezas.

São extremamente justos e conseguem ver as coisas sob vários pontos de vista diferentes. Possuem uma sensibilidade afetiva rara. Não toleram situações de injustiça, atacando os opressores sem piedade. Por outro lado, nunca combatem um inimigo que esteja em desvantagem.

São honrados, quietos e filosóficos. Recentemente, tem tido muitos problemas com as constantes agressões do homem ao meio ambiente. Atuam ora como aliados, ora como inimigos dos virtudes. Comunicam-se diretamente com os principados e *magistrati* e podem acionar grupos de anjos ou arcanjos para auxiliá-los em uma emergência.

Seu príncipe é Camael, e seus generais são: Iehiuah, Iehahiah, Chavakiah, Menadel, Aniel, Haamiah, Rehael e Ieiazel. Como os poderes principais destes generais está diretamente ligado às maiores florestas da Terra e estas têm sido devastadas sistematicamente, pode-se afirmar que estes generais são os Anjos que mais perderam poderes e influência nas últimas décadas.

PODERES ÚNICOS

Os poderes dos Potestades estão intimamente ligados à natureza (tanto animais quanto plantas). A maior parte dos poderes básicos se relaciona com plantas ou animais, mas conforme os Potestades vão desenvolvendo seus poderes, suas habilidades se tornam cada vez mais abrangentes. Os maiores e mais antigos conseguem se comunicar com uma floresta inteira ao mesmo tempo.

Algumas Potestades conseguem dominar poderes relacionados ao tempo, clima e temperatura de grandes regiões, que costumam utilizar para apagar incêndios, atenuar o inverno ou amenizar o calor de um verão escaldante.



VIRTUDES

São os anjos tecnocratas, responsáveis pela proteção dos humanos e pela vigilância dos magos e demônios. São introspectivos, pela necessidade de examinar tudo mentalmente antes de agir.

De todas as castas, são os mais organizados e tem grande poder de observação. Analisam todo e qualquer fenômeno místico que ocorre na Terra e em Paradísia e estão sempre preocupados com a Roda dos Mundos, que destrói os mundos com a utilização da Magia. Em nome da paz de espírito, são capazes de qualquer coisa. Suas decisões são acertadas e construtivas. Atuam como aliados dos Corpore magos e são considerados os cientistas celestiais.

Os Virtudes são os anjos que melhor se adaptaram ao século XX e XXI, conhecendo e utilizando como poucos computadores, máquinas e outros aparelhos que os anjos-feiticeiros consideram incompreensíveis. A grande maioria dos Virtudes procura seus novos soldados entre hackers que utilizam seus conhecimentos para destruir sites de pedofilia, abuso de animais e destruição do meio ambiente. Muitos de seus membros morreram jovens em sua última reencarnação como humanos, antes de se tornarem anjos, por isso, boa parte dos virtudes possuem feições jovens, não sendo impossível encontrar grupos de Virtudes discutindo os mais recentes lançamentos de videogames da Terra.

Seu príncipe é Raphael e seus generais são Hahahel, Mikael, Veuliah, Yelaiah, Sealiah, Ariel, Asaliah e Mihael. De todos os anjos mais antigos, são os que melhor conseguiram se adaptar ao mundo moderno.

PODERES ÚNICOS

Os poderes dos Virtudes estão relacionados à percepção de seres sobrenaturais e dispositivos tecnológicos.

São os únicos anjos cujos poderes são capazes de interferir com ondas eletromagnéticas, sinais de rádio, televisão e computadores. Para todos os anjos das outras castas, estas tecnologias mundanas são complexas demais para que sua forma-pensamento seja capaz de manipulá-las.

Os Virtudes são tão inteligentes e criativos que alguns sábios afirmam que eles conseguiram instalar computadores na Cidade de Prata, que funcionam com um misto de magia e tecnologia e que conseguem se conectar aos computadores da Terra.

Os Virtudes são capazes de aparecer em noticiários, jornais e até mesmo falar com alguém através de *chats* na internet ou e-mails sem estarem conectados à rede quando necessário. da mesma forma, conseguem fazer desaparecer da rede informações preciosas e pessoas que estejam em perigo.

Existem descrições de poderes únicos dos Virtudes semelhantes ao Simulacro, mas que atuam apenas no mundo digital, transformando o anjo em sinais elétricos capazes de invadir computadores como se fosse um programa celestial.

Seus poderes também incluem esferas antimagia e pulsos eletromagnéticos.

PRINCIPADOS

Os anjos responsáveis pelas cidades, estados e países. Preferem locais amplos e altos e são um pouco claustrofóbicos.

São inconformistas e não gostam de restrições. Por causa deste temperamento, estão sempre em conflito com o Conselho. São os mais originais e excêntricos quanto a maneira de falar e se vestir e adoram as transformações, gostando de se mesclar entre as grandes e estranhas cidades, como Londres, New York, Rio de Janeiro e principalmente a Califórnia.

Muitos dos outros anjos não gostam deste comportamento "maluco" e tendem a ver os principados com restrições. Apesar disto, os membros desta casta são sábios e possuem uma lógica e uma razão somente suas. Não é raro estarem em festas e comemorações como o Mardi Grass, Carnaval, paradas gay, Olimpíadas, Oktoberfest em Munique, e outras festas que atraem multidões.

Todos os principados precisam escolher uma cidade, estado ou país para servir e sempre trazem consigo características destes locais, seja na forma de vestir ou agir, seja na linguagem ou expressão. Com o tempo, vão adquirindo conhecimento sobre a região, sobre todos os seus habitantes e sobre todos os costumes, história e curiosidades do local onde vivem. Muitos se tornam até lendas do folclore de onde vivem.

Seu príncipe é Haniel, e seus generais são: Vehuel, Daniel, Hahasiah, Imamaiah, Nanael, Nithael, Mebahiah e Poiel.

PODERES ÚNICOS

Os poderes dos Principados estão relacionados ao controle dos territórios pelos quais são responsáveis. Suas habilidades incluem o conhecimento do local onde vivem (ao ponto de conhecerem todos os horários e itinerários de ônibus de uma cidade do tamanho de São Paulo, por exemplo) e vão se desenvolvendo ao longo do tempo.

Dizem que os Principados muito antigos acabam literalmente se fundindo à região em que vivem, dando espaço para que novos Principados possam tomar o seu lugar. Um dos poderes únicos dos Principados é justamente entrar em contato com seus ancestrais quando necessitam de ajuda ou conselhos sobre como lidar com determinada situação.

ARCANJOS E ANJOS

Apesar dos humanos chamarem a todos os habitantes da Cidade de Prata de "Anjos", os anjos são os guerreiros sagrados de Deus que deram origem a este nome.

No início dos tempos, antes da Queda de Lúcifer, todos os habitantes da Cidade de Prata eram Anjos. Após a Primeira Rebelião é que os servos do Demiurge foram divididos em castas pelo Verbo.

Assim como sempre, os Anjos são os guerreiros, os líderes e os soldados em qualquer combate que envolva a Cidade de Prata. São eles que carregam as mensagens importantes, relatórios e ordens do Conselho para as tropas e são responsáveis pelo comando das falanges durante os conflitos.

Os Anjos são prudentes, introvertidos e só aceitam uma novidade após medir todos os prós e contras. Duas vezes.

Brigam por seus ideais com coragem, firmeza e determinação. São os Protetores mais orgulhosos. Conforme adquirem poderes e experiência, tornam-se Arcanjos, líderes de Falanges e comandantes dos Exércitos Celestiais.

Os arcanjos são anjos mais velhos e poderosos (embora não seja uma regra: existem muitos anjos que se tornaram Arcanjos em poucas décadas, devido ao esforço e ao sucesso de seu treinamento e de suas missões). Por outro lado, existem anjos com milênios de idade que nunca demonstraram desejo de se tornarem arcanjos devido à sua humildade e vontade de servir aos colegas.

Seus príncipes são Mikael e Gabriel, e seus generais são Damabiah, Nemamah, Manakel, Ieialel, Hahahel, Mitzrael, Ayel, Umabel, Iah-Hel, Anauel, Mehiel, Habuhiah, Rochel, Yabamah, Haiaiel e Mumiah.

PODERES ÚNICOS DOS ANJOS E ARCANJOS

Os Anjos e Arcanjos não possuem poderes específicos, mas podem fazer uso dos poderes relacionados a transmissão de mensagens e combates físicos.

SERAFINS

Apenas para NPCs.

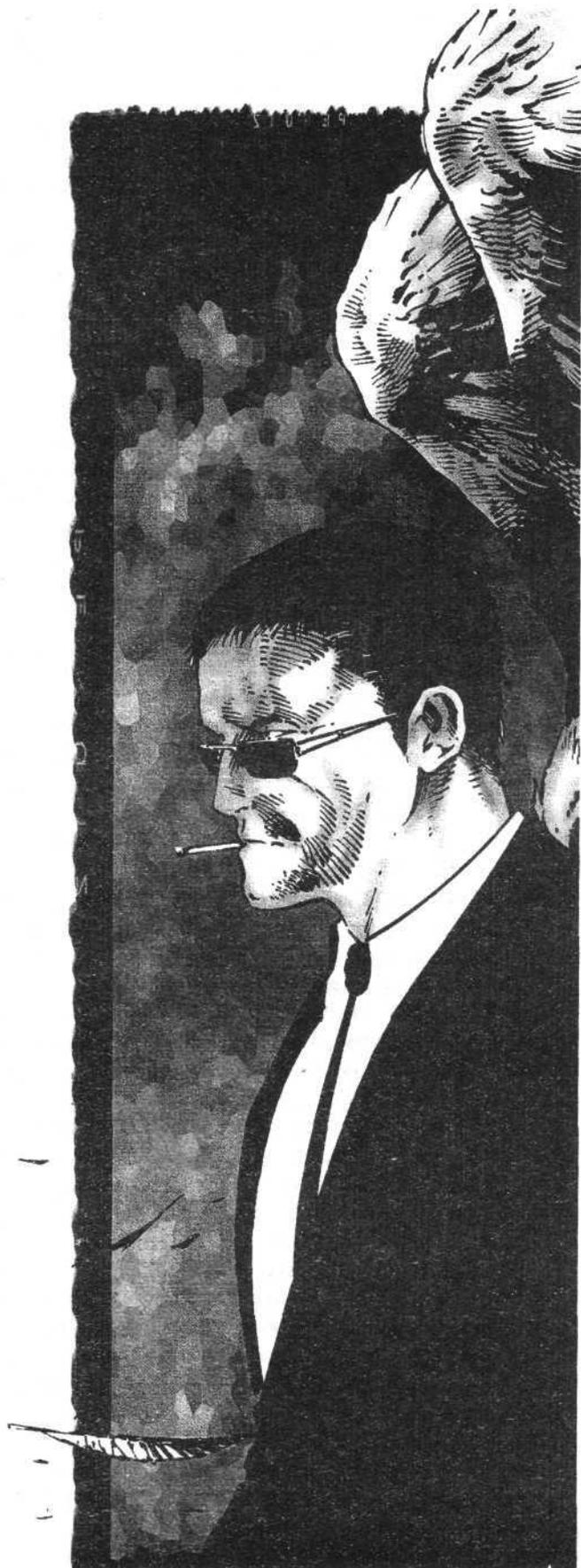
São os anjos mais velhos e mais poderosos da Cidade de Prata. Possuem tanto poder que a sua mera presença causa alterações na realidade e na percepção das pessoas. Somente se manifestam na Terra quando o clima está frio e chuvoso, com trovões. Atuam principalmente nas regiões mais antigas da Terra (Palestina, Egito, Israel, Turquia, Arábia e Iraque) e são comandados por anjos poderosíssimos e muito velhos (Metraton tem mais de 15.000 anos de idade). Muitos vivem isolados enquanto outros estão sempre se envolvendo nas políticas celestiais, disputando cargos com os membros do Conselho.

Quando tem uma missão, são implacáveis. Geralmente são individualistas e egoístas, impulsivos e detestam pessoas inseguras ou imprudentes. São passionais ao extremo e fazem tudo de modo rápido e independente. Vivem entrando em conflitos com o Conselho, os *magistrati* e os Nimbus, por se considerarem acima das leis divinas.

Têm facilidade para projeções astrais e conhecem o futuro e o passado. Para fazer parte dos Serafins, um anjo precisa ter pelo menos 2.000 anos de idade. Seu príncipe é Metraton, e os generais são: Achaiah, Cahethel, Elemiah, Jeliel, Lelahel, Mahasiah, Sitael e Vehuiah. Todos, com exceção de Vehuiah, lutaram contra Lúcifer na Primeira Rebelião.

PODERES ÚNICOS

Os Serafins são tão poderosos que eles podem INVENTAR seus próprios poderes, ou aprender QUALQUER poder de qualquer outra casta de anjos. Caso não possuam determinado poder, são capazes de desenvolvê-lo ou imitá-lo perfeitamente com pouco esforço.



CAPTARE

Escolhidos entre as almas dos caçadores e guerreiros, os Captares são o "serviço secreto" da Cidade de Prata. São os anjos encarregados de caçar traidores, silenciar incômodos e procurar demônios foragidos.

Treinados nas bordas dos penhascos de Aramesh, nos desertos de Dudael, nas montanhas de Jotunheim e nas profundezas do Mar de Poseidon, os Captares são a mais antiga força militar encontrada na Cidade de Prata.

A ORIGEM

A criação da casta Captare data da Segunda Rebelião. Antes dela, os Protetores formavam todo o exército celestial, mas seu treinamento não estava voltado para pequenas missões e sim para grandes batalhas. Os Protetores não possuem a *finesse* para missões furtivas, preferindo batalhas em campo aberto contra um inimigo declarado.

A partir de 4.500 AC, os generais passaram a escolher membros dentro dos Protetores que poderiam se adequar a um treinamento mais específico de combate, visando técnicas de guerrilha, caçada e emboscada, para atuarem como uma espécie de tropa de elite dentro dos Protetores.

O maior problema com esta falange é que a fronteira entre a caçada e o combate injusto se torna borrada algumas vezes e muitos anjos argumentavam que os Captares travavam um combate desleal contra o inimigo, considerando-os desonrados. Por outro lado, alguns Serafins mais poderosos viam nessa casta uma excelente oportunidade de conseguirem guarda-costas, executores e caçadores, incentivando a criação e treinamento dos Captares.

As Valkírias foram escolhidas pelos embaixadores da Cidade de Prata como modelo para treinamento e, através de acordos diplomáticos com Asgard, conseguiram algumas das melhores combatentes nórdicas para treinar a falange de Captares, de onde originou o estilo de suas vestes clássicas de combate. Também explica porque quase oitenta por cento dos Captares são mulheres ou foram mulheres em suas últimas encarnações na Terra (os homens são direcionados para o exército Protetore). Além delas, Serafins muito antigos também colaboram com o treinamento das tropas Captares.

Um Captare é escolhido com cuidado ainda na Terra. Guerreiros honrados, valorosos e exploradores aventureiros são as primeiras escolhas. Mercenários e matadores também são escolhidos, porém, com mais discrição. Uma alma com treinamento militar sempre é bem vinda, apesar dos Captares terem de disputar estas almas com os Protetores junto aos Recíperes.

Após a morte, o espírito passa por um período de sete anos e um dia de treinamento básico, que incluem desenvolvimento de suas habilidades físicas e mentais, treinamento de seu novo corpo e desenvolvimento de seus pri-

meiros poderes. Após mais alguns anos de treinamento, são enviados para sua primeira missão.

A maioria dos generais que ainda treinam os Captares lutou contra os exércitos de Lúcifer, na Primeira Rebelião e atuaram na caça e captura de Samyaza e os duzentos anjos rebeldes após a Segunda Rebelião.

São considerados a tropa de elite dos anjos e sua disputa com os anjos Protetores é lendária. A diferença entre estas duas castas é que os Protetores agem em tropas e enfrentam os demônios de Arkanun na linha de frente, enquanto os Captares são solitários e atuam como caçadores sorrateiros na Terra, ou como guarda-costas das virtudes, *magistrati* e principados. Muitos sábios comparam estas diferenças às mesmas entre aos ninjas e samurais.

Seu método é implacável. Seguem sua caça através dos planos e não descansam até terem destruído sua vítima ou perecido no processo. São especialistas em sabotagem, espionagem e interceptação de dados e muitas vezes agem na Terra com esta finalidade.

Podem assumir a forma de um mortal durante suas caçadas e passar algum tempo na Terra. A maioria de seus integrantes é frio e calculista, mas existem sempre aqueles apaixonados pelo que fazem. Estes são os mais perigosos.

Captares colecionam troféus e quanto mais perigosa é a caça, mais valioso é o prêmio recebido. Captares aposentados vivem em castelos construídos em semi-planos na região de Arcádia, Spiritum ou mesmo Aether, sendo procurados pelo Conselho quando algum problema mais grave surge.

Entre os Captares mais famosos da Cidade de Prata, destacam-se Ângela, Scibele, Baraldi e Alephia.

É claro que muitos Captares acabam se tornando mercenários, afinal de contas, o mercado de almas paga muito melhor que a Cidade de Prata e assassinatos para serem cometidos existem aos montes, portanto não é incomum que a casta dos Captares é uma das que apresenta maior índice de Anjos Caídos de toda a Cidade de Prata.

Como mercenários, já atuaram em praticamente todas as guerras existentes. Lutaram lado a lado ou em lados opostos em centenas de guerras. Combateram nas selvas latino-americanas, na Bósnia, no Afeganistão e inúmeras vezes na África. Recentemente, auxiliaram os americanos no Iraque, contra os anjos muçulmanos. Lutaram contra demônios de Infernun, semi-deuses, magos ditadores e espíritos milenares. Já atuaram ao lado das Valkírias e dizem estar se preparando para lutar ao lado delas no Ragnarok.

Os Captares podem ser contratados por outros anjos, por magos ou por espíritos com dinheiro ou almas suficiente para o trabalho. O serviço pode ser desde eliminar um concorrente, destruir um dragão, acertar um cavaleiro templário na Terra ou atacar uma vila em Arkanun... não importa, desde que paguem o preço justo.

Nesse mercado, os mais velhos também não gostam da concorrência. Os mais novos precisam se “estabelecer” e, antes de conquistarem um nome, certamente enfrentarão alguns problemas com colegas de casta. Desnecessário dizer que estes mercenários fazem seu trabalho em segredo, pois isto poderia muito bem ser considerado alta traição pelo conselho da Cidade de Prata e a pena é o acorrentamento no deserto de Dudael ou até mesmo o desmembramento das asas.

ORGANIZAÇÃO

Os anjos Captare são solitários por natureza, mas geralmente mantêm contatos na Terra ou nas vilas, onde os interessados podem encontrá-los para contratar seus serviços. Existe um grupo de 49 Captares que servem ao Conselho como guarda-costas, atuando como protetores das Dominações, Corpore ou Nimbus quando estão em missão diplomática.

A maioria destes anjos pode ser encontrada em Marte ou nos castelos dos Recíperes, aguardando por suas missões. Muitos dos anjos mais velhos atuam como contatos entre os anjos mais jovens e os mais antigos, que os utilizam como peões para seus jogos pessoais de poder e influência.

Ao contrário dos Protetores, os Captares não se ordenam por tropas ou falanges, preferindo grupos de, no máximo, seis indivíduos, chamados células. Cada célula se reporta diretamente a um comandante de hierarquia superior que, por sua vez, formam grupos de seis anjos para se reportarem a alguém superior e assim por diante. Cada coordenador é responsável pelo treinamento e pela vigília das seis células que estão abaixo de sua posição.

Entre os Captares, os mais velhos são chamados de comandantes ou marechais. Também são muito requisitados pelos Nimbus, para eliminar algum problema na Terra.

CAMPANHA

Os Captares são geralmente anjos solitários que agem sozinhos ou em pequenos grupos de dois ou três. A maior parte das campanhas pode lidar com missões de caça ou captura de demônios, anjos caídos, anjos rebeldes ou mesmo mortais que tenham algum interesse para o conselho.

Missões na Terra, em Spiritum ou Arcádia não são incomuns e podem ser utilizadas como pano de fundo para aventuras ou campanhas. Recuperar objetos sacros, proteger algum embaixador Nimbus em missão diplomática ou acompanhar como time de apoio uma missão Protetore.

Em um grupo de Personagens, o Captare normalmente atua como guarda-costas do grupo, responsável pela proteção dos membros mais fracos fisicamente.

PODERES ÚNICOS

A maioria dos poderes únicos dos anjos Captare é relacionado com a arte da caça e rastreamento. Captares mais antigos desenvolvem poderes relacionados a aprisionamento, espionagem e ataques furtivos.



RECÍPERES

Os Recíperes são os mercadores de almas da Cidade de Prata. São eles quem cuidam da escolha e distribuição das almas. São eles que administram a distribuição dos recém chegados, que fazem a limpeza do *recall* (lembrança que os anjos tem de suas vidas passadas) e que tem acesso às vidas passadas dos anjos.

Também cuidam da parte logística e intelectual dos ataques aos demônios, bem como das espionagens na Terra. São magos poderosos e estão sempre atrás de relíquias e objetos religiosos. Segundo as lendas, também são as únicas entidades que conhecem um pouco do Abismo.

A má fama dos Recíperes se deve aos mercadores de almas, anjos que se corromperam e passaram a negociar as almas das pessoas que morriam na Terra em determinadas circunstâncias. Estas almas podem ser moldadas pelos ferreiros astrais em armas, talismãs e equipamentos místicos de enorme poder. Também são usadas para canalizar energia para itens mágicos, relíquias e mapas astrais.

A ORIGEM

A origem dos Recíperes remonta a criação da vida na Terra. A partir do momento em que as almas começaram a reencarnar, foi necessário criar uma divisão de anjos para receptionar as almas no céu.

Na Idade Média, com a Igreja Católica soberana, era muito fácil averiguar quais almas dos católicos deveriam ir para o céu e quais almas deveriam ir para o Inferno mas, a partir do século XX, com a popularização de novas religiões, baseadas em misturas de crenças orientais e ocidentais, bem como a criação de seitas evangélicas que negavam a existência dos anjos, o controle das almas dos mortais após seu falecimento, já que estes indivíduos não sabiam exatamente para onde iriam após sua morte, tornou-se mais complexo e surgiu um mercado de "almas perdidas". Os anjos mais velhos chamaram este movimento de Diáspora.

Quando ocorreu a Diáspora na Terra, muitos Recíperes se tornaram independentes, tomando para si almas destinadas à Cidade de Prata. O limite entre as almas que poderiam ser tomadas e as almas que deveriam ser encaminhadas para reencarnação, o céu ou o inferno tornou-se muito tênue e o Conselho precisou intervir, debelando a rebelião e banindo estes anjos da Cidade de Prata. Muitos foram destruídos, mas alguns se estabeleceram em seus próprios reinos.

ORGANIZAÇÃO

Na Cidade de Prata, os Recíperes estão divididos em quatro grupos distintos, que estão relacionados com os outros de diversas formas. Alguns são bem vistos e respeitados, enquanto outros são considerados ervas-daninhas e burocratas.

ARMEIROS

São os encarregados de criar as armas mágicas que os anjos utilizam. Sabem moldar as almas em objetos espirituais e conhecem rituais de criação de objetos mágicos.

Os Recíperes Armeiros conhecem os segredos de se aprisionar (e libertar) as almas em objetos, dando a eles inteligência e propriedades mágicas.

Aprenderam seus ofícios com Hefaeustus, Gáudio e outros deuses ferreiros. São muito amigos dos tronos e dos querubins, e vivem inventando armas e instrumentos musicais para eles. Atribui-se a eles a criação do Arco de Cupido e da Trombeta de Gedeão. Outro grupo de armeiros fabrica as armas e itens mágicos das virtudes (os anjos-de-preto). Cada Personagem Recípere deste grupo começa automaticamente com 2 pontos de Aprimoramento extras em itens mágicos.

IMAGOS

São encarregado de Rituais e Magias. Possuem extensas bibliotecas e contatos com deuses e anjos de outras religiões. Atuam muitas vezes como conselheiros e diplomatas em outras cidades, especialmente nas cidades egípcias, com a intenção de aprender novos rituais.

Gostam de se misturar aos humanos e de estudar magia com eles. Vivem se metendo em encrenca com os virtudes na Terra. Muitas vezes servem de conselheiros a *magistratis* e serafins. Este grupo começa automaticamente com 2 pontos de Aprimoramento extras em Poderes Mágicos (ver Aprimoramentos). São os grandes magos da Cidade de Prata e vivem disputando esse título com os Corpore.

BURÓCRATAS

São encarregados de selecionar as almas novas e enviá-las para cada distrito e cada casta correspondente.

É o trabalho mais burocrático de todos os Anjos da Cidade de Prata e também exige grande responsabilidade. Por outro lado, é também um dos cargos mais influentes e poderosos, visto que são procurados e valorizados por praticamente todas as castas.

São estes anjos que são procurados por magos na Terra quando estes estão em busca de algum amigo morto. A maioria dos burocratas trabalha em castelos em Mercúrio.

ESPIÕES

São os Recíperes responsáveis por espionar o inimigo, seja através de Magias e Rituais, através de novas relíquias ou em missões de espionagem.

Este último grupo é conhecido como os olhos e ouvidos do Conselho, e são especializados em espionagem e contra-espionagem. Também são encarregados de proteger os segredos da Cidade de Prata dos espiões inimigos. Atuam ao lado

das virtudes e do Conselho e muitas vezes como espíões infiltrados em outras castas. São muito poderosos e ao mesmo tempo pouco queridos entre os anjos.

CAMPANHAS

Os Recíperes são ótimos NPCs em aventuras à procura de almas roubadas por algum demônio ou anjo caído. Como os Recíperes conhecem pessoas que conhecem pessoas, eles são capazes de conseguir ou saber onde conseguir quase qualquer coisa dentro da Orbe da Terra... a um preço.

Também podem ser usados como mestres, tutores ou conselheiros pelos Personagens e são excelentes contatos para se pegar como Aprimoramento.

Os Recíperes, como Personagens, atuam como magos e espíões no grupo e como agentes burocráticos responsáveis pela troca de informação entre o grupo e o controle na Cidade de Prata. Não são muito bem vindos, mas normalmente são extremamente necessários para a maior parte das missões. Costumam fazer grandes equipes junto aos Captares e os virtudes.

Os Personagens também podem começar uma campanha como mercadores de almas, e montar um pequeno grupo de mercenários para tocar este "negócio".

Neste caso, devem estar sempre atentos às catástrofes, acidentes e holocaustos, quando podem capturar almas antes que elas entrem totalmente em Spiritum ou em Paradísia.

Cada tipo de alma possui uma cotação diferentes: brancos, negros, amarelos, elfos, gigantes... todas tem um preço diferente, que varia de acordo com a política e o mercado e podem variar de acordo com a fama, quantidade disponível e interesse dos compradores. Não existe uma "tabela de preços" das almas, pois seu valor é determinado muitas vezes pela fama da pessoa e outras vezes pelo desejo do comprador de adquirir determinada alma. Um espírito que não vale nada para um demônio pode valer muito para outro... basta encontrar o vendedor e o comprador ideal.

Os Recíperes mercadores de almas possuem contatos no bazar de Arcádia Nova, em Halzazee e até mesmo com alguns demônios do Inferno. Desnecessário dizer que, nesse caso, as forças celestiais atuam CONTRA os personagens.

Este tipo de campanha não é politicamente correta, mas sem dúvida, é emocionante.

PODERES ÚNICOS

Seus poderes são sempre relacionados com a absorção e roubo de poderes de outras entidades. Estes poderes são habilidades inatas e podem ser usados em conjunto com outras ações em uma rodada.

Os Recíperes mais velhos possuem habilidades relacionadas a investigação sobre a procedência da cada alma, seus poderes, sua trajetória e também possíveis interessados em adquiri-la. Podem aprisionar almas em objetos e artefatos, moldá-las conforme sua vontade ou até mesmo destruí-las durante algum tempo.



NIMBUS

Os Nimbus são os políticos da Cidade de Prata. Se consideram os escolhidos de uma força superior, e por essa razão (ou por sabotagem dos Recíperes), são muito poucos.

Os Nimbus compõem cerca de 5 a 10% do total dos anjos da Cidade de Prata, mas possuem sempre 3 ou 4 cadeiras no Conselho. Nimbus são facilmente identificáveis pelos halos luminosos que ostentam sobre suas cabeças (chamados por alguns de auréolas).

Considerados por muitos como os anjos mais poderosos (como casta) da Cidade de Prata, possuem um poder único entre os seres de Paradisia: o do controle total e irresistível sobre os humanos. Alguns outros anjos possuem um ou outro poder mental, mas no caso dos Nimbus, este poder é absoluto sobre os mortais comuns.

Isto faz deles uma faca de dois gumes: são excelentes quando se trata de resolver algum tipo de problema com os mortais, mas ao mesmo tempo, tornam-se muito perigosos quando trocam de lado. Muitos Nimbus são arrogantes e convencidos e deixaram Paradisia para se tornarem líderes de seitas e religiões na Terra, onde se consideram "escolhidos" e "messias" entre os mortais.

Felizmente, a maioria dos anjos Nimbus trabalha em cooperação com a política do Conselho. São elementos vitais durante operações na Terra, e de fato, muitos deles estão infiltrados em igrejas, corporações e lideranças políticas, para garantir os interesses da Cidade de Prata.

ORIGEM

A casta Nimbus é uma das mais antigas da Cidade de Prata (seus membros mais velhos possuem cerca de 10.000 anos de idade) e uma das mais influentes politicamente no Conselho dos Anjos. Vivem brigando com os Serafins, com o próprio Conselho e com os Corpore.

O que os diferencia de todas as outras castas é o fato dos Nimbus quase nunca terem sido humanos. Eles nascem em Paradisia de uma alma que já está reencarnando em Paradisia há algumas gerações. A primeira reencarnação de um espírito em Paradisia nunca será na casta Nimbus, exceto em casos muito raros e muito especiais.

Nimbus normalmente nascem de uma mãe Corpore, por esta ser a casta mais comum entre os habitantes da Cidade de Prata. A criança chama a atenção tão logo nasce, pois o halo luminoso em sua cabeça o denuncia onde quer que esteja. Muitas mães enxergam isso como uma bênção divina enquanto outras temem que seus filhos sejam retirados de seu seio para serem treinados nas sociedades secretas Nimbus (o que realmente ocorre na maioria dos casos). Muitos Nimbus são retirados de suas casas e levados para Júpiter, onde passam a maior parte do tempo com seus novos tutores.

Mesmo dentro dos Nimbus existe uma divisão de classes: os Nimbus nascidos de mães Nimbus são considerados

mais "puros" do que seus irmãos nascidos de mães Corpore ou protetores. Estes Nimbus normalmente desenvolvem poderes ainda mais espetaculares do que seus irmãos e tendem a se tornarem afastados de sua própria comunidade, formando seus próprios grupos de amigos.

São diplomatas excelentes e magos com um potencial enorme. Adoram o oculto e os enigmas da humanidade.

ORGANIZAÇÃO

Os Nimbus são extremamente organizados, possuindo uma hierarquia muito rígida, quase sempre baseada na idade e influência de seus membros.

Os mais velhos e influentes são em número de 22. Eram em número de 33, mas 11 deles se tornaram **Obscuri Nimbus** e deixaram Paradisia em busca de poder absoluto na Terra.

Destes 22, os mais conhecidos são Isafas, Mathias e Lucas (estes dois últimos estiveram junto de Christos quando este veio à Terra há quase dois milênios).

Os Nimbus e seus irmãos negros começaram em 4.000 AC um estranho jogo de xadrez envolvendo humanos, anjos e demônios, buscando como prêmio o controle da Terra. Com o passar do tempo, outras criaturas entraram neste jogo.

Considerando-se superiores, os Nimbus começaram a movimentar suas peças e muitas guerras se travaram desde então. Acredita-se que existam versões Nimbus entre os anjos mouros, hindus e chineses. O deus nórdico do fogo, Loki, já participou de algumas partidas com estes anjos.

Os Nimbus são aliados dos Captares e dos Recíperes, pois se utilizam dos primeiros como guarda-costas e dos segundos como comprador de almas, equipamentos e rituais. Também são auxiliados (e patrocinam) as Virtudes e alguns grupos de Dominações. Auxiliam as Potências quando os interesses são mútuos (e esse apoio tem crescido muito nos dois últimos séculos).

CAMPANHAS

Os Nimbus fornecem aos jogadores grandes possibilidades de jogo. Seja como embaixadores da Cidade de Prata em outras cidades de Paradisia, ao lado de Corpores e Protetores.

Podem ser usados em missões temporárias ou permanentes na Terra (onde enfrentarão os Templários, os Cavaleiros de Malta e outros grupos de humanos e magos empenhados em livrar o mundo das ameaças aladas).

O Mestre também pode orquestrar campanhas envolvendo apenas os Nimbus e seus irmãos traidores Obscuri Nimbus, que formaram facções adversárias na Terra. Usando seus poderes de comunicação e dominação, ele joga com os Nimbus um estranho jogo de "xadrez humano" utilizando pessoas, entidades e organizações como peças deste jogo.

Os Nimbus que perdem este jogo vão se retirando da Terra e o objetivo maior é a dominação de todo o globo. Os Nimbus, por seu orgulho, recusam-se a aceitar ajuda de outras castas neste jogo, a não ser para usá-las em seus próprios planos ou quando estão sendo massacrados e precisam realmente de ajuda (o que ajuda ainda mais a aumentar a antipatia das outras castas em relação a eles).

Também costumam ajudar outros anjos quando os planos coincidirem, ou atrapalhar os planos das outras castas quando estes entrarem em conflito com suas próprias agendas, sem deixá-las perceber isto.

Muitos consideram os Nimbus como os chefes supremos "deles". Atuam junto aos virtudes, às dominações e ao Conselho quando interessa. Muitos dizem que o próprio Conselho já está corrompido por eles.

Adoram estar na Terra, apesar de não gostarem dos humanos e misturam-se aos mortais com frequência. Possuem inúmeras pinturas e representações suas na Terra até meados do século VI, em Constantinopla, onde eram até mesmo confundidos com santos (quando os humanos passaram a reconhecer os Nimbus através dos halos luminosos desenhados ao redor de suas cabeças nos mosaicos e pinturas religiosas).

Durante a Idade das Trevas, foram os criadores da Inquisição e muitos deles se tornaram até Papas da Igreja Católica (para saber quais, procure pelas imagens dos papas e veja quais deles possuem o halo luminoso em sua cabeça). Estiveram infiltrados nas cortes da França e no papado, sendo responsáveis pela bula papal que tornou os Cavaleiros Templários hereges em 1314.

Nos últimos séculos, passaram a comandar grandes empresas, conglomerados, companhias e ditadores em diversas partes do mundo. Para isto, precisaram da ajuda de seus irmãos mais novos e seus aliados.

Este tipo de mundo também pode ser usado em campanhas envolvendo anjos apenas como NPCs, para construir o Background dos Personagens. Apenas tenha em mente que um Nimbus antigo é um dos oponentes mais perigosos e poderosos que podem existir em uma campanha de ANJOS.

PODERES ÚNICOS

Humanos normais (que não possuem nenhum ponto de Focus ou de Fé) **NÃO** tem direito ao Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir a seus poderes. Isto significa que na Terra, estes anjos são senhores absolutos dos mortais, que consideram escória. Apenas magos, caçadores ou pessoas de grande fé são capazes de (tentar) resistir aos seus poderes de dominação mental ou controle de vontade.

Este poder torna o Nimbus um pouco mais poderoso que as outras castas, mas este poder é balanceado pela quantidade enorme de inimigos naturais que possuem e sua incapacidade de se esconder (o halo luminoso não pode ser camuflado de maneira nenhuma, exceto por rituais muito poderosos específicos para este fim, que apenas os Nimbus mais poderosos conhecem).



ATRIBUTOS BÁSICOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características de um personagem. Esses números dizem como o personagem é, se comparado a outros personagens e criaturas.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, INVASÃO, SÓ AVENTURAS e TREVAS, bem como com todos os RPGs lançados pela Editora TRAMA.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do personagem cada jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses Atributos.

ATRIBUTOS FÍSICOS

CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do personagem. De modo geral um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá. Também serve para testar a resistência do personagem a venenos, fadiga, rigores climáticos.

FORÇA (FR)

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador de karatê magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade é válida não apenas para coisas feitas com as mãos — mas para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um personagem pode correr

mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... E importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar seu um personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

CARISMA (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos à sua volta. Carisma também representa a capacidade de liderança de uma pessoa.

O Carisma também define a Sorte de um personagem. Claro, pessoas de alto astral costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

PERCEPÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um Nimbus para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los, é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (tudo bem se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na Ficha de personagem.

TABELA DE VALORES DE ATRIBUTOS

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	bônus de dano
1D	1-2	15	30	-3
	3-4	20	40	-2
	5-6	25	50	-1
2D	7-8	30	60	-1
	9	35	70	0
	10	40	80	0
	11	45	90	0
	12	50	100	0
3D	13	55	110	0
	14	60	120	0
	15	70	140	+1
	16	80	160	+1
	17	90	180	+2
	18	100	200	+2
	19	110	220	+3
4D	20	125	250	+3
	21	140	280	+4
	22	160	320	+4
	23	180	360	+5
	24	200	400	+5
	25	225	450	+6
	26	250	500	+6
5D	27	280	560	+7
	28	310	620	+7
	29	355	710	+8
	30	400	800	+8
	31	450	900	+9
6D	32	500	Carro	+9
	33	560	1120	+10
	34	630	1260	+10
	35	710	1420	+11
	36	800	1600	+11
	37	900	1800	+12
	38	1000	2000	+12
7D	39	1100	2200	+13
	40	1250	2500	+13
	41	1400	2800	+14
	42	1600	3200	+14
	43	1800	3600	+15
	44	2000	4000	+15
	45	2200	4400	+16
8D	46	2500	5000	+16
	47	2800	5600	+17
	48	3200	6400	+17
	49	3600	7200	+18
	50	4000	8000	+18
	51	4400	8800	+19
	52	5000	10000	+19
9D	53	5600	11200	+20
	54	6400	12800	+20
	55	7200	14400	+21



PERÍCIAS

Perícias são profissões que o personagem aprendeu ao longo do tempo. Algumas delas foram usadas em sua última vida como mortal, outras foram aprendidas durante seu desenvolvimento como anjo.

VALOR INICIAL

O nome de algumas perícias ou subgrupos pode vir seguido de um Atributo básico (CON, DEX, AGI, INT, WILL, CAR ou PER). O personagem começa com um valor inicial igual ao do Atributo correspondente nessas perícias, e não precisa gastar pontos de perícia para ser capaz de usá-las.

Sempre que uma Perícia tiver subgrupos, o personagem deve obrigatoriamente especificar qual(is) subgrupo(s) dentro da perícia (representado pelas perícias dentro dos colchetes []) o personagem possui.

A forma como os exemplos estão dispostos:

Nome (Valor Inicial) [Subgrupos (Valor Inicial)]

⊕ QUE OS VALORES SIGNIFICAM?

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta perícia.
51 a 60%	Especialista.
acima de 60%	Um dos melhores na área.

IMPORTANTE: É obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia.

O jogador só pode escolher perícias que sejam compatíveis com o personagem que escolheu. Todas as perícias precisam ser aprovadas pelo Mestre. Um personagem não pode usar uma perícia se tiver 0% nela, pois isto significa que ele não tem nenhum conhecimento naquela área específica.

LISTA DE PERÍCIAS BÁSICAS:

Animais [tratamento de animais (INT); treinamento de animais (0); montaria (AGI); doma (0); veterinária (0); cirurgia em animais (0)].

Armadilhas (INT) [mecânicas, elétricas].

Armas Brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, bastões, machados, maças, manguais, lanças].

Armas de fogo (DEX) [revólveres, pistolas, rifles, metralhadoras, artilharia pesada].

Arrombamento (DEX).

Artes [arquitetura (0), atuação (CAR); caligrafia (DEX); canto (CAR); crítica de arte (INT); culinária (PER); dança (AGI); desenho e pintura (DEX); escapismo (DEX); escultura (DEX); fotografia (PER); ilusionismo (0); instrumentos musicais (DEX); joalheria (0); prestidigitação (DEX); redação (INT)].

Camuflagem (INT).

Ciências (INT) [antropologia; arqueologia; astronomia; botânica; direito ou jurisprudência; criminalística; criminologia;

ecologia; física; genética; geografia; geologia; heráldica; herbalismo; história; literatura; matemática; meteorologia; pedagogia; psicologia; química; teologia; ufologia; zoologia].

Ciências proibidas (0) [alquimia; extraterrestres; oculto; OVNI; psionismo; rituais].

Computação (0) [programação, hacker, internet, quebra de códigos, hardware].

Condução (AGI) [automóvel, ônibus, caminhão, máquinas pesadas, motocicleta, bicicleta].

Demolições (0).

Disfarce (0) [maquiagem, efeitos especiais, eletrônicos].

Engenharia (0) [química, mecânica, elétrica, produção, civil, materiais, minas, energias, metalúrgica, mecatrônica, naval].

Escutar (PER).

Esportes [acrobacia (AGI), alpinismo (AGI); arquearia (DEX); arremesso (DEX); artes marciais (AGI); boxe (AGI); corrida (CON); mergulho (0); natação (AGI); salto (AGI); caça (DEX), pesca (DEX), futebol (AGI), tênis (DEX), basquete (AGI), salto ornamental (AGI), paraquedismo (0), paintball (DEX)].

Etiqueta (0) [ruas, nobreza, clero, mercado negro].

Explosivos (0) [plásticos, detonadores, demolições].

Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos].

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI).

Idiomas (0) [inglês, alemão, francês, italiano, espanhol, japonês, chinês, holandês, português, russo, árabe].

Jogos [cartas (CAR); estratégia (INT); tabuleiro (INT); videogames (DEX); RPG (INT)].

Linguagens Secretas (0) [código morse; linguagem de sinais; leitura labial; criptografia, imitar sons].

Línguas Antigas (0) [grego antigo, hebraico, latim, hieróglifos, escrita cuneiforme].

Manipulação [empatia (CAR); hipnose (0); interrogatório (INT); intimidação (WILL); lábia (CAR); liderança (CAR); manha (CAR); sedução (CAR); tortura (INT)].

Mecânica (0).

Medicina [anatomia (PER); clínica (0); cirurgia (0); diagnose (INT); primeiros socorros (INT); psiquiatria (0)].

Navegação (INT) [mares, espacial, dimensional, astral, cartografia].

Negociação [avaliação (PER); barganha (CAR); burocracia (INT); contabilidade (INT); financeira (INT); jurídica (0); reputação e crédito (CAR)].

Pesquisa/Investigação (PER).

Pilotagem (0) [carro de corrida, helicóptero, jato comercial, jato militar, ônibus espacial, lancha, ultraleve, asa delta, nave espacial, balão, submarino].

Rastreo (PER) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

Robótica (0) [terrestre, alienígena, outras dimensões]

Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

NOVAS PERÍCIAS

Espada de Fogo (DEX): engloba lutar com as espadas criadas pelo Ritual Espada de Fogo (Criar/Controlar Fogo 3, 4 ou 5), bem como com armas construídas por outros anjos. Esta perícia é muito comum entre os anjos Captares.

Lança Celestial (DEX): permite lutar com uma poderosíssima lança de raios criada com o Ritual da Lança Celestial (Criar/Controlar Ar/Luz 3, 4 ou 5). Esta perícia é extremamente comum entre os anjos Protetores virtudes e potências.

Faixas de Luz (DEX): é uma perícia extremamente valiosa, pois habilita ao anjo utilizar as mortais faixas de luz (Criar/Controlar Luz 4, 5 ou 6). Esta perícia é muito comum entre os anjos Captares, Corpores anjos e arcanjos.

Conhecimento de casta - Captare (0): engloba conhecer a estrutura da casta dentro da Cidade de Prata. Saber quem são os líderes, onde eles estão e o que podem ou não fazer por você.

Conhecimento de casta - Corpore (0): engloba conhecer a estrutura da casta dentro da Cidade de Prata. Saber quem são os líderes, onde eles estão e o que podem ou não fazer por você.

Conhecimento de casta - Nimbus (0): engloba conhecer a estrutura da casta dentro da Cidade de Prata. Saber quem são os líderes, onde eles estão e o que podem ou não fazer por você.

Conhecimento de casta - Protetore (0): engloba conhecer a estrutura da casta dentro da Cidade de Prata. Saber quem são os líderes, onde eles estão e o que podem ou não fazer por você.

Conhecimento de casta - Recípere (0): engloba conhecer a estrutura da casta dentro da Cidade de Prata. Saber quem são os líderes, onde eles estão e o que podem ou não fazer por você.

Burocracia da Cidade de Prata (0): engloba conhecer "quem manda em quem" dentro da cidade. Como as leis são feitas, a coordenação de cada casta, e como cada uma das castas funciona.

Conhecimento sobre Metrópolis (0): inclui conhecimento sobre a cidade de Leviathan, sobre os keepers, chezas e cenobitas; seus procedimentos, leis e regras.

Conhecimento sobre Aasgard (0): inclui conhecimento sobre os deuses nórdicos, Odin, Thor, Baldur, Loki e outros. Como funcionam suas leis, regras e princípios.

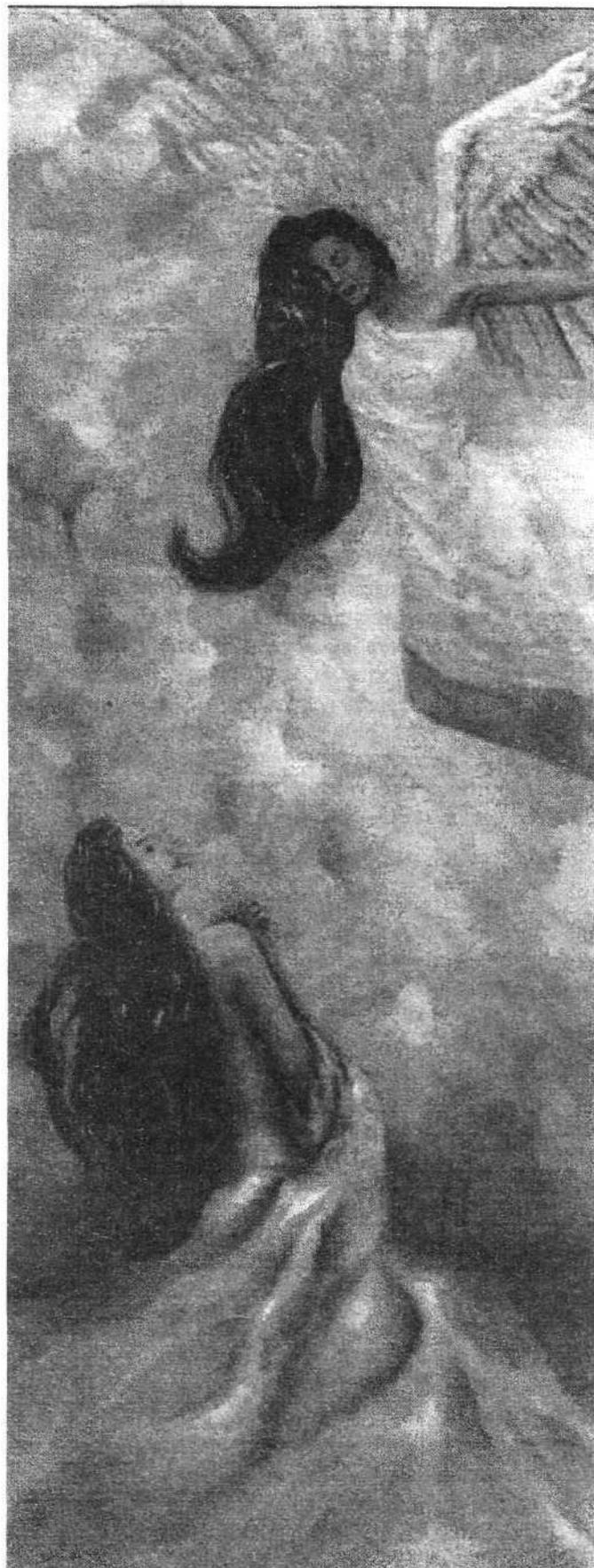
Conhecimento sobre Olympus (0): inclui conhecimento sobre a cidade dos deuses gregos, sobre Zeus, Hera, Apolo, Afrodite, Ares, Atenas e demais deuses que lá residem, bem como seus avatares.

Conhecimento sobre Cidade de Rá (0): inclui conhecimento sobre a cidade dos deuses egípcios, sobre Rá, Horus, Osiris, Amen, Ísis e os demais deuses que lá residem, bem como seus avatares.

Conhecimento sobre Katmaran (0): inclui conhecimento sobre a cidade dos deuses hindus, sobre Brahma, Durga, Dyaus, Shiva, Kali e demais deuses que lá residem, assim como seus avatares.

Estratégias de combate (INT): permite ao anjo posicionar seus exércitos da melhor forma possível, levando em conta suas forças e fraquezas e as forças e fraquezas do oponente.

Conhecimento de Demônios (0): o anjo tem conhecimentos profundos e vitais sobre seus piores inimigos. Inclui divisões internas, hierarquia, nome dos líderes, hábitos, poderes e habilidades e fraquezas, bem como sobre as principais cidades do Inferno (Dite e a Cidade de Ossos).



APRIMORAMENTOS

Caso você esteja utilizando ANJOS como um suplemento para ARKANUN, é possível considerar os poderes angelicais como Aprimoramentos também.

Para isto, considere que poderes com nível 1 custam 1 ponto de Aprimoramento; poderes nível 2 custam 2 pontos de Aprimoramento e assim por diante.

AFINIDADE COM FADAS

3 pontos: a presença do personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia. Pelo contrário, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros habitantes de Paradísia, seu personagem não considera os habitantes de Arcádia como inferiores, mas como aliados valorosos.

4 pontos: não só a presença do personagem não assusta as fadas, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha destes amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar estes NPCs como pano de fundo para aventuras.

5 pontos: o personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Os habitantes de Arcádia não devem saber de sua real identidade, e os que sabem são seus amigos e aliados. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

ALMA DUPLA

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham um mesmo corpo — ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum, e o outro em Paradísia, ligados entre si por um cordão branco (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo).

Crie cada personagem separadamente, e invente uma história para justificar este Aprimoramento.

4 pontos: igual ao acima, mas em determinadas circunstâncias, conjunções astrais, datas ou fenômenos naturais os dois corpos **PODEM** aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo (1 dia).

AMBIDESTRIA

2 pontos: o personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas de fogo ou duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora desta categoria rifles, metralhadoras, artilharia pesada, arco e flecha, etc. A ambidestria afeta apenas perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

BIBLIOTECA ARCANA

O anjo possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebidos como herança de seu mentor, roubados de um outro mago, anjo ou demônio ou mesmo criado por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. E pode consultar esta biblioteca em busca de outros efeitos de Magias (em Caminhos que possui), ou Rituais (em Caminhos que não possui). Também podem ajudá-lo em pesquisas ou na resolução de problemas relativos à Magia e ocultismo. Utilizar esta perícia (procurar informações em sua biblioteca) demora de 1 a 2 dias.

1 ponto: o personagem possui Rituais e livros conhecidos pela maioria dos magos. Considere que a biblioteca possui respostas para 25% das perguntas que o anjo possa ter de pesquisar.

2 pontos: o personagem possui livros raros e muitas publicações de outros anjos e magos. Considere esta biblioteca como sendo uma perícia de 50% em relação a assuntos místicos.

3 pontos: possui uma extensa biblioteca, com livros que há muito desapareceram da Terra. Considere a biblioteca como uma perícia de pesquisa 75% em relação a assuntos místicos.

CLERO

Na Idade Média, o poder da Igreja era incontestável. Os inquisidores possuíam o poder de decisão sobre a vida e a morte, e sobre quem era ou não bruxo. Cabia a eles a responsabilidade de zelar e tomar conta dos vilarejos, bem como organizar a parte social das pequenas comunidades. Quanto mais poder um clérigo possuir, maiores serão suas responsabilidades. Seu anjo pode estar infiltrado na Igreja, como parte de sua missão.

Clérigos recebem uma bonificação, nas perícias de religião e burocracia, de 10% para cada ponto de Aprimoramento

1 ponto: padre. O personagem pode ser responsável por uma pequena igreja em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis, bem como é ele quem primeiro investiga as mortes inexplicáveis.

2 pontos: bispo. O personagem é responsável por um condado ou região. Ele possui uma igreja de um tamanho razoável, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para invadir vilas a procura de bruxas ou investigar o desaparecimento de algum padre.

3 pontos: arcebispo. o personagem possui uma grande área, e responsável por várias igrejas. Um arcebispo é responsável pela avaliação dos livros considerados blasfêmicos, e estuda os Rituais e os tipos de demônios e anjos.

CONJURAÇÃO

4 pontos: com este Aprimoramento, o anjo possui o conhecimento sobre a Forma-Pensamento e a capacidade de canalizar esta energia para os planos físicos. Com um Teste de Percepção, o anjo é capaz de tatear o mundo de Spiritum em busca de algum objeto, e materializá-lo onde estiver. O Teste é fácil para objetos

pequenos (dinheiro, lápis, papel, coisas de uso cotidiano...); normal para objetos pequenos mas exóticos (jóias, armas, peças de roupa...) ou com mais de 30cm; e difícil para objetos únicos (a chave de uma porta, um documento específico, um disquete de computador com dados próprios...) ou feitos de metal ferroso. Os objetos conjurados dissipam-se em 3d6 rodadas.

CONTATOS

1 ponto por contato: contatos incluem pessoas influentes na Terra e/ou em Paradísia: prefeitos, médicos, gerentes de grandes corporações, fotógrafos paparazzi, editores de jornais importantes, repórteres com notícias "quentes", investigadores de polícia, coronéis, cardeais, bispos, políticos importantes, traficantes de drogas, traficantes de armas, mercadores de espíritos, mercenários, demônios foragidos, anjos caídos, contatos no mercado negro, advogados, etc. Por contato entenda-se um amigo ou pequeno grupo que o personagem pode confiar e contar em caso de necessidade. Precisa ser detalhado no Background para ser aceito pelo Mestre.

DETECÇÃO DE MAGIA

2 pontos: com sucesso em um Teste de Percepção, o personagem sente a presença de material não-natural, ou resíduos místicos, em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

3 pontos: igual ao acima, mas o personagem pode detectar exatamente o a intensidade, distância e direção.

GÁRGULA

2 pontos: o anjo possui uma gárgula como criatura protetora. Gárgulas são estátuas de pedra animadas, construídas entre os séculos X e XIII na Terra, para ornamentar as igrejas góticas da Europa. Como, quando e por que seu personagem adquiriu tal criatura ficam a cargo do Mestre. Uma gárgula pode ter várias formas, e é sempre fiel a seu dono.

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

#Ataques [2], IP 2, PVs 8 a 18

Garras 50/60 dano 1d10+bônus

GUARDIÃO DE UM ARTEFATO IMPORTANTE

3 pontos: como o próprio nome indica, o personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre e ao jogador escolherem qual artefato seu personagem possui, e as razões dele estar com este personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE. O artefato pode ser de posse definitiva ou apenas temporária (durante o curso da campanha).

Artefatos incluem: Mjólnir (o Martelo do Thor), a caixa de Pandora, o Pomo da Discórdia, O cinturão de Hipólita, o Cavalo de Tróia, as flechas embebidas em veneno da Hidra, a pele do leão da Nemédia, Excalibur, a vassoura de Hildret, O quarto prego da cruz de Cristo, O pilão de Baba-Yaga, o Coração esmeralda do rei

Yashir, a faca de Brutus, a segunda chave do Inferno, a tocha de Prometeus, O verdadeiro sudário, entre muitos outros.

LOCAL DE CONTROLE

1 ponto por local: seu personagem controla um local completamente. Este local serve como refúgio e auxílio ao anjo em suas missões. Como ele controla este local deve ser especificado no background, bem como ONDE, QUANDO e COMO seu personagem adquiriu controle sobre este local. O anjo pode ser amigo dos donos, comandar mentalmente, personificar os donos, etc. Locais incluem um hospital, fábrica, igreja ou catedral, cemitério, hospício, escola, base militar, etc.

OBJETOS MÁGICOS

O personagem possui um ou mais objetos mágicos ou fetiches encantados com ele. Consulte o capítulo de Objetos Mágicos (pág 46) para gastar os pontos de Objetos Mágicos.

1 ponto: 1 ponto de Objetos mágicos

2 pontos: 3 pontos de Objetos mágicos

3 pontos: 5 pontos de Objetos mágicos

4 pontos: 7 pontos de Objetos mágicos

5 pontos: 10 pontos de Objetos mágicos.

PACTOS

variável: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernun precisam sempre de energia mística para se manterem vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de Atributos, pontos de Magia, pontos de perícia, sua alma, etc.) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença.

Benefícios podem incluir Rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de um outro demônio, mais poder dentro da Igreja ou sociedade secreta, etc. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido, e paga-se o estipulado.

PALAVRA DE DEUS

4 pontos: uma vez por sessão de jogo, seu personagem pode dar uma ordem a alguém em voz alta. Esta pessoa será obrigada a seguir esta ordem literalmente, sem chance de resistência. Alguns poucos demônios e outras criaturas sobrenaturais podem ser imunes a este poder.

PERTENCER A UMA ESCOLA DE MAGIA

2 pontos: escolas de Magia são locais onde magos que compartilham os mesmos ideais se encontram para trocar informações e planejar ataques aos magos que não compartilham desses ideais. As escolas mais conhecidas incluem a Escola de Pyros, os Magos Vermelhos, Magos Aquos, Magos Atlantes, Escola de Luft, Magos do Vácuo, Ordem de Petros, Ordem de Mármore, Magos Corrosivos, Escola de Photus, Discípulos de Chronos, Magos das Sombras e Seguidores de Luvithy, entre outras. Consulte seu Mestre sobre qual escola de Magia está mais adequada a seu personagem.

PERTENCER OU COMANDAR UMA SEITA

2 pontos: seitas, ao contrário de escolas de Magia, são grupos de fanáticos religiosos que acreditam em religiões pagãs. Algumas delas incluem sacrifícios humanos e adorações a estranhas criaturas, algumas seitas lidam com magos, enquanto outras procuram exterminá-los. As seitas mais conhecidas (do ponto de vista de outras seitas, e das igrejas, pois elas são desconhecidas do grande público) são: Os seguidores de Luvithy, Os seguidores de Ktulhu, A Ordem dos Anjos, a Ordem de São Ciprião, Eterna.

PODERES MÁGICOS:

Obrigatório se o jogador desejar um anjo mago.

2 pontos: possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: mago. Já pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos, e pelo menos um inimigo mortal (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: são personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de Magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais (a cargo do Mestre - e pode pegar pesado!). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

6 pontos: um personagem bastante velho, já bem estabelecido e com muita fama entre os magos (tanto da Terra quanto de Paradísia). Possui bastante poder, e ao mesmo tempo uma grande coleção de inimigos (QUATRO, pelo menos). Começa com 11 pontos de Focus e 9 pontos de Magia.

SENSITIVO

Seu anjo possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o personagem sonha com coisas sobrenaturais. Esses sensitivos quase sempre dedicam-se a alguma forma de arte, reproduzindo as imagens que enxergam durante o sono. Escrevem livros, modelam esculturas e pintam quadros. Estes quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de campanhas e aventuras. O personagem ganha também 10% em ciências proibidas e 20% em qualquer subgrupo da perícia artes.

2 pontos: o personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida, a localização de um objeto perdido, etc.

SENSE DE DIREÇÃO

1 ponto: seu anjo sabe se orientar, mesmo sem bases visuais — ele não precisa de bússola, o sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido, não importa em que plano de existência esteja.

SENSE NUMÉRICO

1 ponto: o personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisa assim.

SENTIDOS AGUÇADOS

1 ponto para cada sentido: o personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros anjos. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem este sentido, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se rotineiro; e para um Teste rotineiro não é preciso rolar os dados).

SORTUDO

2 pontos: este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

TALENTO

1 ponto: para seu personagem, todos os Testes ligados a uma determinada arte (perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis. Testes Difíceis são feitos como se fossem Normais.

TUTOR

Tutor é o anjo, deus ou entidade que ensinou a Magia ao seu personagem. Se você desejar que ele ainda esteja com você, ensinando-o ou protegendo, este é o lugar certo para gastar seus pontos de Aprimoramento. O tutor, ou mentor pode possuir até uma pequena biblioteca ou laboratório (que TALVEZ deixe você usar) e pode auxiliá-lo com algumas dúvidas. O Mestre possui liberdade total para definir a verdadeira história de seu tutor. Seus problemas, seus desejos e anseios, e seus objetivos (afinal, ele não iria ensinar Magia a você sem um bom motivo...)

2 pontos: seu tutor é uma criatura sobrenatural. Pode ser um anjo da Cidade de Prata, de Aasgard ou de Olympus, ou ainda um espírito de um mago morto. Seu tutor pode ainda ser um oráculo ou um espírito da floresta (um elementar de água ou terra) ou mesmo um vampiro ou uma fúria.

3 pontos: seu tutor pode ser um anjo mais poderoso ou até mesmo um arcanjo. Os motivos de um anjo ter descido dos céus e ensinado as artes místicas a seu personagem são tão obscuros quanto sua própria natureza. Geralmente, personagens com mentores de Edhen ou do Solarium tendem a se autoproclamarem mensageiros de Deus ou até mesmo messias (e portanto, merecem um tratamento "especial" da Inquisição, dos chezas e dos Captares). A maior vantagem destes tutores é que eles costumam acompanhar (de longe) o que seu pupilos andam fazendo (acompanhar, não auxiliar). E chegam até a descer dos céus para conversar com eles (muito raramente).



PODERES ANGELICAIS

A seguir fornecemos as características e poderes mais comuns pertencentes à classe angelical da Cidade de Prata. Note que esta lista é apenas uma sugestão, e que cada anjo desenvolve com o passar do tempo poderes únicos e diferenciados de todos os outros.

Os poderes estão divididos em níveis. Para obter um poder no nível 2, é necessário que o anjo possua pelo menos um poder deste tipo no nível 1, e assim por diante, embora o **poder de nível 2 custe apenas UM PONTO** de poderes angelicais. Existem alguns poderes que se ramificam em vários efeitos por nível (por exemplo, Controle Mental), e CADA um destes efeitos custa 1 ponto. Os Jogadores somente podem escolher poderes que sejam característicos de seu Personagem, e que possam ser explicados no Background.

Alephia possui, entre outros, os poderes Hipnosis, e Blenden. Ambos são poderes de nível 1 de Controle Mental e custam 1 ponto cada. Se Alephia quisesse Mentira que é um poder nível 2 de Controle Mental, o jogador deveria destinar mais 1 ponto para obtê-lo.

AUMENTO DE ATRIBUTOS

(todas as castas)

Este é o poder mais comum dos anjos. Os Atributos são aumentados com a idade. Geralmente 1/3 dos poderes angelicais são gastos com aumento de Atributos, e de forma distribuída. Os valores dos Atributos modificados não possuem limitações de qualquer ordem.

Força: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Força dá ao anjo +3 em seu Atributo Força. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Constituição dá ao anjo +3 em seu Atributo Constituição. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Destreza dá ao anjo +3 em seu Atributo Destreza. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Agilidade dá ao anjo +3 em seu Atributo Agilidade. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Inteligência dá ao anjo +3 em seu Atributo Inteligência. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Força de Vontade dá ao anjo +3 em seu Atributo Força de Vontade. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Carisma dá ao anjo +3 em seu Atributo Carisma. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Percepção dá ao anjo +3 em seu Atributo Percepção. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

ASAS ASTRAS

(todas as castas)

Nível 1: o anjo possui um grande par de asas brilhantes ou não, e é capaz de voar a até 40m/s (aprox. 150km/h). Mortais precisam de proteção contra o vento (Controlar Ar 1) para se moverem a altas velocidades.

Nível 2: o anjo possui um enorme par de asas, e é capaz de voar a até a velocidade máxima de 80m/s (aprox. 300km/h).

Nível 2: as asas são capazes de voar nos planos astrais (Spiritum, Arcádia e Sonhar).

Nível 3: o anjo possui quatro pares de asas, e é capaz de voar a a até 160m/s (aprox. 600km/h).

Nível 3: as asas são capazes de voar nos planos mais afastados (Aether e outras Orbes).

Nível 4: o anjo possui seis pares de asas, e é capaz de voar a até 320m/s (aprox. 1200km/h = velocidade do som).

Nível 5: as asas são capazes de conceder ao anjo o poder de Teleportação dentro de um plano. Este poder demora 3 rodadas para ser realizado, e o anjo necessita de concentração absoluta (ou seja, não pode fazer nenhuma outra ação nem sofrer nenhum tipo de distúrbio).

BARDO

(somente Tronos)

Nível 1: Sinfonia de Ninar. Faz todos os seres humanos em um raio de 5m adormecerem por 2d6 rodadas se não tiver sucesso num WILL vs. WILL. O anjo precisa cantar durante uma rodada completa sem ser interrompido e então as vítimas fazem o Teste de Resistência.

Nível 1: Mensagem em Sonho. O Trono pode mandar uma mensagem simples para o sonho de uma pessoa. Pode ser apenas uma frase ou uma imagem, mas nunca ambos de uma vez. Exige apenas um teste de CAR.

Nível 1: Encanto Musical. O Trono pode paralisar uma pessoa simplesmente tocando um instrumento musical e/ou cantando. Deve-se testar a perícia do instrumento contra o WILL do alvo. A paralisia dura o tempo em que o Trono estiver tocando, ou até que o alvo receba dano.

Nível 2: Verdade. Este poder faz com que o alvo humano seja obrigado a falar a verdade se falhar num WILL vs. WILL.

Nível 2: Canção do Ridículo. O Trono pode ridicularizar uma pessoa com uma canção. Todos que ouvirem sua canção passarão a ridicularizar a vítima. O alvo perde 1 ponto de CAR para cada 10% da perícia do Trono em música, apenas em relação às pessoas que ouvirem a música. O efeito dura 1d6 horas.

Nível 2: *Canção dos Fatos.* O trono pode cantar ou tocar uma música que lhe permite despertar os humanos sobre o que realmente está acontecendo à sua volta. Enquanto ele estiver cantando, elas enxergarão através de ilusões e entenderão o que se passa. Todo aquele que ouvir a música tem direito a um teste de WILL para enxergar através de qualquer ilusão.

Nível 3: *Canção da Verdade.* O alvo humano acredita em tudo que o Trono diz enquanto ele está cantando ou tocando. Todas as palavras do Trono serão tomadas como a mais pura verdade, até que alguém consiga convencer a vítima do contrário. Qualquer tentativa de desmentir o Trono tem um redutor de -20% nos testes. A vítima chega a ficar irritada caso haja muita insistência. A credulidade do Trono tem duração em minutos igual ao valor da perícia em música do anjo.

Nível 3: *Sinfonia da Pacificação.* Faz todas as criaturas em um raio de 5m perderem o espírito de luta (-20% nas perícias de ataque) por 2d6 rodadas se falhar num WILL vs. WILL.

Nível 4: *Canção da Guerra.* Enquanto o Trono canta ou toca, seus aliados ficam inspirados para o combate e ganham +15% em uma perícia com armas. Esse poder dura o tempo em que o anjo tocar, mais uma rodada.

Nível 5: *Comunhão com as Artes.* Ao tocar uma pintura ou escultura o Trono pode ver o que aconteceu diante dela no período de algumas horas.

BENÇÃO

(todas as castas)

Nível 1: *Cura de Doenças Naturais.* O anjo pode curar uma doença qualquer em um mortal. Este poder pode ser utilizado uma vez por dia, e nenhum Teste é necessário.

Nível 1: *Abençoar.* Dá uma bonificação de 10% em todas as habilidades de ataque do alvo. Este efeito dura uma hora, mas pode ser usado apenas uma vez por dia.

Nível 1: *Água Benta.* Permite ao anjo abençoar a água de uma fonte, nascente ou outra (desde que seja límpida), tornando-a água benta. Este poder requer o gasto de 1 ponto de Fé por litro de água.

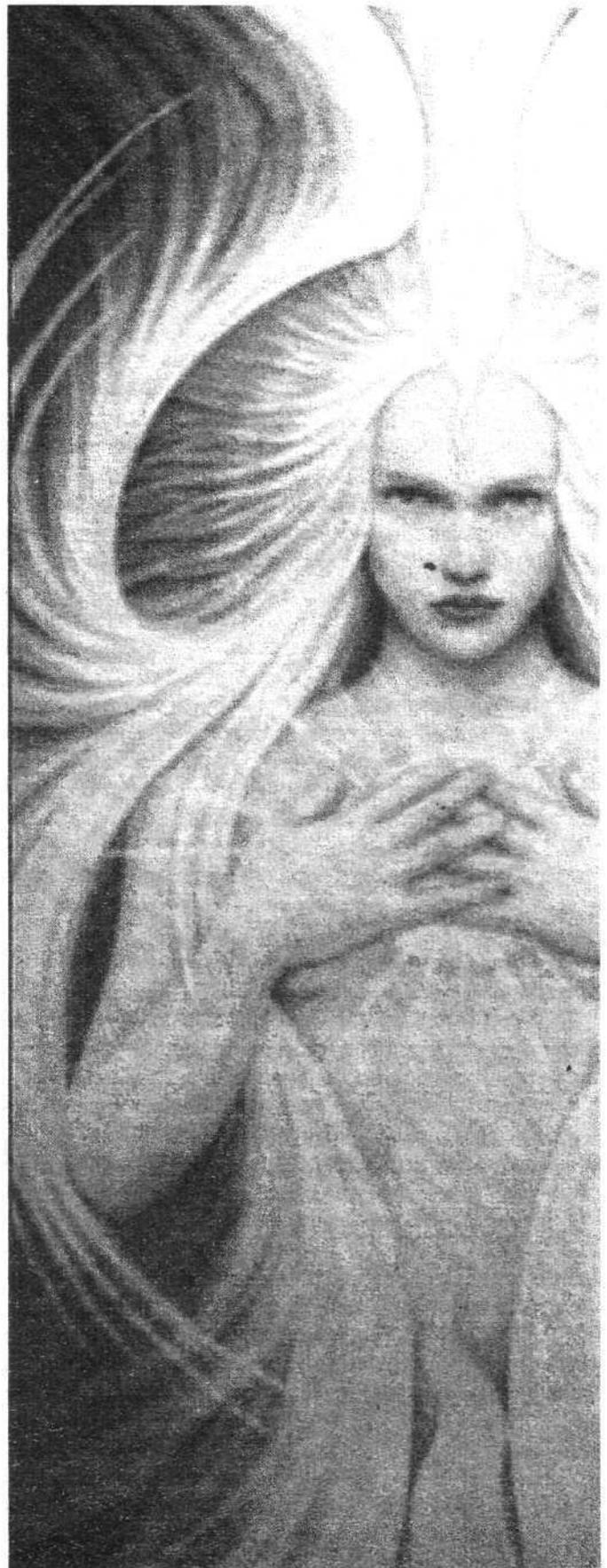
Nível 2: *Cura de Venenos.* Permite ao anjo neutralizar os efeitos de um veneno natural uma vez ao dia. Não funciona contra venenos mágicos, mas diminui o dano ou efeito pela metade.

Nível 2: *Afastar Espíritos.* Permite ao anjo repelir uma horda de mortos-vivos ou espíritos que o estiverem atacando. O alvo tem direito a um Teste de WILL vs. WILL para resistir a este poder.

Nível 3: *Abençoar Armas.* Encanta uma arma com a capacidade de infligir dano maciço (dobro) em mortos-vivos em seu próximo ataque. Este poder é utilizável apenas uma vez a cada 5 rodadas.

Nível 3: *Rejuvenescimento.* Pode ser aplicado em um mortal uma vez por década. Retarda o envelhecimento deste em 5 vezes, ou seja, nesta década, o mortal envelhecerá apenas 2 anos. É usado como prêmio para grandes feitos heróicos, e se for usado muito levemente, o anjo será punido pelo Chorus.

Nível 4: *Beleza.* Permite ao anjo aumentar o Carisma de uma pessoa em 1d6 pontos, uma única vez durante a vida. Este aumento é permanente, e não pode ser realizado novamente em uma mesma pessoa, mesmo que por outro anjo.



CAPTARE

(somente Captare)

Nível 1: Marca. Com este poder, um Captare é capaz de colocar sua marca mística em uma pessoa ou coisa. Esta marca fica no alvo até ser dissipada, mas pode ser detectada através de Magias ou Rituais específicos.

Nível 1: Detectar Marcas. Permite ao anjo enxergar quaisquer marcas suas ou de outros Captares que estejam em seu campo de visão. As marcas brilham apenas para seus olhos, revelando onde estão.

Nível 2: Sentir Característica. O Captare sente uma característica do alvo, e é capaz de reconhecer esta característica futuramente, mesmo que seu alvo tenha apenas passado pelo local. É como um "cheiro" individual de cada alma. Os espectros da característica podem durar de um dia a um mês, dependendo do local e condições.

Nível 2: Rastreo. Permite ao anjo sentir a localização de sua próprias marcas, desde que estejam no mesmo plano que ele. O anjo consegue sentir somente a direção e a distância aproximada do alvo.

Nível 2: Objetos. O Captare pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções.

Nível 3: Rastreo de Marcas. Idêntico ao Rastreo, mas permite ao anjo enxergar todas as marcas de Captares colocadas em seu campo visual. (ele precisa se concentrar nas marcas dos Captares que deseja seguir). Este poder NÃO revela marcas que um anjo não saiba que existam.

Nível 3: Baisea. A capacidade de sentir a localização e presente emoção de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o anjo "drena" a essência deixada pela pessoa neste. Da mesma forma, um Captare que tenha este poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos.

Nível 4: Apagar Característica. Este poder permite ao Captare modificar ou apagar a característica de sua própria aura, ou a de outra pessoa, anulando o nível 2 deste poder.

Nível 5: Detecção de Teleporte. Deixa um pequeno rastro místico em caso de teleporte ou mudança planar do alvo, indicando a direção que este tomou. Apenas fornece ao caçador noções de onde sua vítima possa estar.

Nível 6: Enxergar. Segurando um objeto marcado, o anjo pode ver a imagem da última pessoa que se utilizou deste objeto, não importa onde ela esteja. O anjo também recebe impressões sobre onde esta pessoa se encontra.

Nível 7: A Marca de Iscariotis. Com este poder, o anjo pode "talhar" nas costas de uma pessoa uma marca que a torna imune a qualquer forma de detecção e/ou rastreo que não a visual. O alvo se torna literalmente impossível de se detectar via quaisquer métodos místicos. Esta marca sobrepõe qualquer feitiço conhecido, anulando até mesmo os níveis mais baixos deste poder. A marca só pode ser efetuada em outra pessoa, e é considerada ilegal e passível de pena de morte pelo Conselho.

COMBATE

(somente Protetores e Captares)

Nível 1: Imunidade à dor. O Anjo se imune à dor física, causada por ferimentos (mas não outros tipos de aflição), ignorando qualquer penalidade. Magias ou poderes que causem sensação de dor podem ser evitadas com um teste fácil de WILL. Este efeito não evita a perda de PVs.

Nível 1: Aumento de Dano. Concede +1 em qualquer dano com armas brancas ou com as mãos nuas. Não funciona com armas longa distância.

Nível 2: Imunidade ao Medo. Um Anjo com este poder jamais sentirá medo, seja natural ou sobrenatural.

Nível 2: Esconjuro do Mau. Quando o Anjo exigir que uma criatura se afaste daquele local, esta deve testar WILL vs WILL do Anjo. Se falhar deverá ficar 2d6 horas afastada do local, ela fica impedida de entrar como se houvesse uma parede invisível.

Nível 3: Medo. Este poder faz qualquer ser de índole maligna que estiver na presença do Anjo amedrontar-se caso falhe em um teste de WILL vs WILL. A criatura amedrontada recebe um redutor de -10% em todos os seus testes enquanto estiver diante do Anjo.

COMUNHÃO

(todas as castas)

É o poder de comunicação entre anjos, permitindo ao anjo enviar e receber mensagens aos seus superiores hierárquicos. O personagem é capaz de enviar um pergunta por dia, e receber a intuição da resposta, que pode vir na forma de "sim", "não" ou "irrelevante". Se este poder for usado levianamente, poderá trazer graves conseqüências ao anjo.

Nível 1: Permite ao anjo se comunicar com seu superior hierárquico imediato (se for um mortal, permite a ele se comunicar com seu anjo da guarda ou protetor).

Nível 2: Permite ao anjo se comunicar com seu superior hierárquico mais próximo, ou outro anjo de mesma posição hierárquica que esteja próximo.

Nível 3: Socorro. Permite ao anjo enviar um pedido de socorro fornecendo sua localização a seu superior hierárquico (se for um mortal, permite a ele se comunicar com seu anjo da guarda ou protetor).

CONTROLE MENTAL

(todas as castas)

Nível 1: Hipnosis. Permite ao anjo (mediante ao contato olho-a-olho) hipnotizar uma vítima e colocá-la sob seu controle mental. O anjo pode emitir comandos exatos como "sigame", "entre nesta taverna" e outros. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do anjo).

Nível 1: Blenden. Este poder permite ao anjo "desaparecer" do inconsciente humano, escondendo-se em um canto da sala, nas sombras ou simplesmente ficando quieto. Este poder não os torna invisíveis, mas apenas apaga das

mentes dos homens sua presença. Não afeta meios eletrônicos de vigilância.

Nível 1: *Leitura de Auras.* Com este poder, o anjo é capaz de ler e entender as auras das pessoas, e fazendo um Teste de WILL, saber o estado emocional de uma pessoa.

Nível 2: *Previsão.* Este é o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não atacá-lo, e não ser pego de surpresa (só pode ser usado em seres que o anjo esteja prestando atenção).

Nível 2: *Mentira.* Permite ao anjo detectar se uma pessoa está mentindo para ele ou não. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para esconder a verdade.

Nível 2: *Comandos Complexos.* Comandos mais complexos podem levar mais tempo para serem assimilados. Este poder não pode ser utilizado para sugestões ou comandos que atentem contra a natureza da vítima. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do anjo).

Nível 2: *Esquecimento.* Faz com que a mente de um humano seja apagada em alguns pontos escolhidos pelo anjo. Ideal para modificar as memórias, apagar informações indesejadas e evitar ser descoberto. Requer o contato olho-a-olho e algum tempo de concentração.

Nível 2: *Atração.* Este poder permite ao anjo utilizar e manipular as emoções básicas de um pequeno grupo de mortais próximos ao personagem. Pode fazer as pessoas se sentirem intensamente atraídas por ele.

Nível 2: *Aversão.* Semelhante à atração, mas causa espanto, medo e temor.

Nível 2: *Vanish.* Faz o anjo desaparecer literalmente da visão da vítima por alguns instantes, mesmo que esteja a apenas alguns passos de distância. Exige concentração e só pode ser realizado com pessoas que o anjo possa observar ou saiba que estão presentes.

Nível 2: *Objetos.* O anjo pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções.

Nível 3: *Localização.* A capacidade de sentir a localização de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o anjo "drena" a essência deixada pela pessoa neste. Da mesma forma, um anjo que tenha este poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos.

Nível 3: *Sonhos.* Um anjo com este poder permanece ciente do que está acontecendo à sua volta quando está dormindo. Pode sonhar com eventos distantes, mas que venham a interferir com o seu destino ou karma.

Nível 3: *LockVogel.* Permite ao anjo convocar alguma pessoa que conheça ou que possua algum objeto pessoal desta, desde que esteja na mesma cidade ou região. A vítima pode demorar para atender ao chamado, devido a problemas de trânsito ou outros empecilhos. A vítima pode ou não saber que está sendo chamada.

Nível 3: *Adoração.* Anjos com este poder podem dominar mentalmente uma pessoa e torná-las imunes ao controle mental de outras entidades.

Nível 3: *Mediunidade.* Permite ao anjo "tomar" o corpo

de outra pessoa por um determinado período de tempo. A vítima pode resistir com um Teste de WILL vs. WILL do anjo. Não funciona contra seres sobrenaturais.

Nível 4: *Telepatia.* Permite ao anjo conversar com uma vítima através do contato entre mentes. Outros anjos, demônios, vampiros ou telepatas podem tentar escutar a conversa (um Teste de WILL vs. WILL do anjo é necessário). Vários anjos podem se comunicar telepaticamente ao mesmo tempo, em reuniões e Rituais onde o silêncio é fundamental.

Nível 4: *Idéia Original.* Com este poder, os anjos podem embutir conceitos nas mentes de seus protegidos para que elas pensem que a idéia partiu delas, e não do anjo.

Nível 4: *Projeção Astral.* O anjo consegue expandir sua consciência e atravessar a barreira que separa o mundo físico de Paradisia do plano astral. O corpo permanece em transe enquanto a alma pode viajar por Spiritum. O cordão místico que liga o espírito de um anjo a seu corpo é branco como gelo.

Nível 4: *Gross LockVogel.* Idêntico ao LockVogel, mas funciona em toda a Orbe da Terra. Pode chamar uma pessoa ou entidade espiritual (caso o anjo possua Spiritum também) de qualquer lugar da Terra, Paradisia ou Spiritum.

Nível 4: *Controle de Multidões.* Permite ao anjo controlar mais de uma pessoa de cada vez. Um anjo com este poder é capaz de influenciar até 10 pessoas simultaneamente.

DEFESAS

(todas as castas)

Nível 1: Índice de Proteção 1

Nível 2: Índice de Proteção 2

Nível 3: Índice de Proteção 3

Nível 4: Índice de Proteção 4

Nível 5: Índice de Proteção 5

Nível 6: Índice de Proteção 6

Nível 7: Índice de Proteção 7

DEFESAS ESPECIAIS

(todas as castas)

Nível X: *Proteção vs. Elemento.* Confere X dados de proteção contra o elemento escolhido (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas). Estes X d6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o anjo, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto.

Nível 1: *Imunidade à Doenças.* O anjo se torna imune a todas as doenças naturais, quaisquer que sejam as formas de contágio ou gravidade da mesma.

Nível 1: *Alimentos.* O anjo não necessita mais de alimentos ou água para sobreviver.

Nível 2: *Imunidade à Venenos.* O anjo se torna imune a quaisquer venenos naturais. Venenos mágicos ou criados por Magia não são afetados, mas o anjo recebe um bônus de +3 para WILL em Testes de Resistência.

Nível 2: *Proteção vs. Mal.* Todas as criaturas malignas que estiverem próximas ao anjo (5m de raio) sofrem uma penalidade de

-10% para ataques, defesas e para qualquer Teste de Atributos.

Nível 2: Proteção vs. Bem. Todas as criaturas de aura benigna que estiverem próximas ao anjo (5m de raio) sofrem uma penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer Teste de Atributos.

Nível 2: Campos magnéticos. A aura do anjo gera um campo eletro-magnético capaz de interferir em ondas de rádio e TV, o que torna o anjo invisível a estes aparelhos de detecção.

Nível 2: Oxigênio. O anjo não precisa mais de oxigênio para sobreviver; portanto não precisa respirar.

Nível 3: Imunidade contra armas não-mágicas. Confere ao anjo IP 8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas nem abençoadas). Magias, armas mágicas, abençoadas ou relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 4: Imunidade à Dominação. Faz com que o anjo não possa ser dominado por qualquer outra entidade, e o torna imune a quaisquer efeitos de controle mental (não precisa rolar Teste de Resistência).

DISFARCÊS

(todas as castas)

Nível 1: Máscara. O anjo é capaz de assumir a forma humana. Ele é capaz de se transformar em um ser humano, que se parece com a forma angelical fisicamente. O anjo assume apenas UMA forma, e uma vez escolhida esta forma, não poderá ser mudada posteriormente.

Nível 2: Camaleão. O anjo é capaz de assumir diversas formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Ele conhecerá uma forma por ponto de Inteligência. Apesar disto, não é capaz de duplicar uma outra pessoa. Se tentar fazer isto, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa diferente 50% das vezes.

Nível 3: Doppelganger. O anjo é capaz de imitar com 90% de perfeição qualquer pessoa que desejar. Apesar disto, não absorve as capacidades intelectuais, tiques nervosos e maneirismos, portanto, alguém que conheça a pessoa copiada poderá perceber que há algo de errado.

DRENO

(somente Recíperes)

Nível 1: Absorção de Força. Com este poder, o anjo é capaz de drenar 1d6 pontos de Força da vítima para si, durante 3d6 rodadas. Os pontos são subtraídos da vítima e adicionados à Força do anjo. Caso a vítima chegue a zero ou menos neste Atributo, ela cai inconsciente por algumas rodadas (uma rodada por ponto perdido). A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir à absorção.

Nível 1: Absorção de Constituição. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Constituição. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir.

Nível 1: Absorção de Destreza. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Destreza. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir.

Nível 1: Absorção de Agilidade. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Agilidade. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir.

Nível 2: Absorção de Força de Vontade. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Força de Vontade. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir.

Nível 3: Arrancar a alma. O anjo é capaz de arrancar temporariamente a alma do corpo de uma pessoa. Esta pessoa pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir. Corpos sem alma desmaiam enquanto a alma estiver fora do corpo.

Nível 3: Dreno de Atributos Físicos ampliado. Idêntico aos poderes do Nível 1, com a diferença que drenam até 2d6 pontos em cada rodada, ou 1d6 pontos de DUAS pessoas diferentes. Cada uma delas pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir.

Nível 3: Escutar. O anjo é capaz de escutar a todos os mortais dentro de um raio de 50m. Não inclui entender o que eles estejam falando. Apenas escutar suas conversas.

Nível 4: Energia Mística. Com este poder, o anjo é capaz de drenar pontos de Magia de qualquer pessoa que esteja em até 2m de raio. O dreno funciona permanentemente à razão de 1 ponto por rodada e não necessita de concentração (a menos que o anjo "desligue" este poder mentalmente). Note que este dreno afeta a TODOS os que estiverem ao seu redor, mas o anjo somente será capaz de absorver UM ponto de Magia por rodada. Todas as vítimas podem fazer um Teste de WILL vs. WILL do anjo para evitarem este dreno.

Nível 4: Vida. Idêntico ao Dreno de Energia Mística, mas absorve 1d6 PVs por rodada. A vítima tem direito a um Teste de CON para receber somente metade do dano.

Nível 5: Poderes. O anjo pode drenar e usar como se fosse seu qualquer poder angelical (até Nível 4) de outro anjo, durante 3d6 rodadas. O Recíperes precisa saber da existência deste poder para poder roubá-lo. O anjo escolhido perde este poder durante este tempo.

Nível 6: Revitalização. Permite ao anjo recuperar 1d6 PVs, 1 ponto de Magia e 1 ponto de Fé por rodada. Este poder só pode ser usado durante uma missa na Terra, em alguma igreja conectada com o anjo (veja Aprimoramentos - Locais Sagrados) de onde o anjo retirará estes pontos dos fiéis. O anjo pode acumular até 10PVs, 5 Pontos de Magia e 5 Pontos de Fé extras durante 12 horas após a missa.

DRUIDIA

(somente Potências)

Nível 1: Sentir Vida. O Potestade pode sentir a presença de qualquer tipo de vida animal em um raio de 25m. Caso queira uma espécie específica, deve se testar PER.

Nível 1: Visão Animal. O Potestade pode enxergar através dos olhos de um animal. Primeiro deve localizar o animal e se concentrar nele; isso exige um teste de CAR. Não tem limite de duração, mas o Potestade não pode ver com seus próprios olhos enquanto não romper a ligação. O Potestade também não tem controle sobre os atos do animal (exceto por outros meios).

Nível 2: Garras. O Potestade pode criar garras parecidas com as de um animal, causando 1d10+bônus da FR.

Nível 3: Chamar Animais. O Potestade pode convocar os animais que estiverem na região para perto com um simples assobio ou imitando seu som. Todos os animais em um raio de 50m atendem seu chamado.

Nível 3: Entrar na Árvore. O Potestade pode se esconder dentro de uma árvore, impossível de detecta-lo até mesmo por magia. Ele pode permanecer dentro da árvore por algumas horas.

Nível 3: Forma Animal. O Anjo pode assumir a forma de qualquer mamífero da natureza, por até uma hora. Pode ser usado até três vezes ao dia.

Nível 3: Sentir Natureza. O Potestade fecha os olhos e se mantém em contato com toda natureza local. Ele saberá tudo o que se passa em um raio de 100m, como se o ambiente fosse uma extensão de seu próprio corpo. Funciona apenas em áreas selvagens.

Nível 4: Vingador da Natureza. Com este poder o Potestade ganha um bônus de +2 no dano, IP+2 e +15% nos ataques enquanto protege uma área natural da depredação.

Nível 5: Imunidade ao Caminho das Plantas. Magias ofensivas derivadas do caminho Plantas não mais surtem efeito no Potestade. Funciona como se ele tivesse proteção de 5D contra este Caminho.

Nível 5: Imunidade ao Caminho dos Animais. Magias ofensivas derivadas do caminho Animais não mais surtem efeito no Potestade. Funciona como se ele tivesse proteção de 5D contra este Caminho.

Nível 6: Resistência aos Caminhos Elementais. O potestade passa a receber metade do dano pelos elementos naturais, mágicos ou não-mágicos, e continua fazendo teste de CON para reduzi-los para 1/4 do dano.

Nível 7: Dom da Vida. O Potestade pode recriar a vegetação de uma área devastada de até 100m², o tipo de vegetação deve ser compatível com os arredores.

ENERGIZAÇÃO

(todas as castas)

Funciona de modo inverso à Absorção de Atributos dos Recíperes (pág 31). Este é o poder que explica o milagre da súbita força, agilidade ou resistência de pessoas em momentos de desespero.

Nível 1: Força. Com este poder, o anjo é capaz de ceder 1d6 pontos de Força de si mesmo para o alvo escolhido, durante 3d6 rodadas. Os pontos são subtraídos do anjo e adicionados ao alvo. Caso o anjo chegue a zero ou menos neste Atributo, ele cai inconsciente por alguns minutos (uma rodada por ponto cedido). Ao final das 3d6 rodadas, os pontos de Força desaparecem do alvo e retornam ao anjo.

Nível 1: Constituição. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Constituição.

Nível 1: Destreza. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Destreza.

Nível 1: Agilidade. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Agilidade.

Nível 2: Força de Vontade. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Força de Vontade.

Nível 2: Índice de Proteção. O anjo pode emprestar ao alvo 2 IP de proteção durante 3d6 rodadas, e perde 2 IP durante este tempo. Só pode ser usado se o anjo possuir pelo menos IP 2.

Nível 3: Fé. Com este poder, o anjo é capaz de ceder pontos de Fé a qualquer pessoa que esteja em até 2m de raio à razão de até 2 pontos de Fé por rodada. Estes pontos não são absorvidos de volta, e precisam ser recuperados normalmente (rezando).

Nível 4: Energia Mística. Idêntico ao nível 3, mas o anjo pode ceder pontos de Magia ao invés de pontos de Fé.

Nível 5: Vida. Idêntico ao Dreno de Energia Mística, mas cede 1d6 PVs por rodada. Os Pontos de Vida passados desta forma não retornam ao anjo em 3d6 rodadas, tendo de ser recuperados de outra forma (regeneração, descanso, Magias).

FEUDO

(somente Principados)

Nível 1: Sentir a Vizinhança. Quando o Principado se concentra, ele conhece tudo o que se passa em uma determinada rua. Ele saberá sobre as lojas, o comércio, os mendigos, as autoridades e outros habitantes comuns do local. Este poder permite apenas o conhecimento de fatos públicos e notórios, não de segredos ou mistérios. Este poder tem um raio de efeito de cerca de 50m.

Nível 1: Habitante Local. O Principado se torna indistinguível de um mortal qualquer da cidade onde está. Embora não possa copiar nenhuma pessoa específica, o anjo pode se disfarçar como um transeunte comum.

Nível 2: Sentir Visitas. O Principado pode sentir a presença de forasteiros (pessoas que não são costumazes a uma área). Ele se concentra durante uma rodada e, se tiver sucesso em um teste de PER, pode detectar qualquer visitante em um raio de 20m.

Nível 2: Simpatia. Com este poder, o Principado pode fazer com que uma quantidade de humanos igual ao valor de seu CAR admirem sua presença e queiram ficar perto dele. Este poder não controla as pessoas, mas pode influenciar um objetivo ou ação das pessoas afetadas com um teste de CAR. Para resistir, a vítima testa o WILL vs. WILL do Principado.

Nível 3: Encontrar. O principado pode encontrar um humano específico em sua cidade. Ele se concentra por duas rodadas (não podendo ser incomodado nesse período) e então saberá a localização de quem procura. Para isso o Principado deve conhecer o alvo pessoalmente. Caso a pessoa não queira ser encontrada, tem direito a um teste de WILL vs. WILL para resistir.

Nível 4: Expulsar. O Principado pode expulsar alguém (humano apenas) da região onde é responsável com um comando verbal, exigindo que a vítima saia da região naquele instante, sem pensar em mais nada. A vítima deve passar em um teste de WILL vs. WILL do anjo e, se conseguir, o Principado deve esperar pelo menos 24 horas para fazer outra tentativa.

Nível 6: Representação. Permite o Principado estar em dois locais distintos ao mesmo tempo. Seu corpo fica dividido em dois (e enfraquecido), porém sua alma ainda habita os dois corpos, formando uma ligação arcana entre eles. Quando está

dividido o Principado só pode realizar magias em UM dos dois corpos (considerado o corpo principal) e não pode atacar fisicamente, porém pode fazer os testes de CON e FR normalmente. Quando está sob efeito deste poder, tudo entre as duas partes são compartilhadas (pontos de vida, de magia, fé, etc.), se um gasta um ponto de magia o outro perde também, se um leva dano o outro também.

GLIFO

(todas as castas)

Com este poder, o anjo é capaz de desenhar marcas, runas ou símbolos, no ar ou em superfícies, capazes de realizar efeitos místicos específicos em pessoas ou em determinadas áreas.

Nível 1: Marca angelical. O anjo é capaz de marcar uma superfície com um símbolo reconhecível por qualquer anjo da Cidade de Prata. Pode ser usado para sinalizar ou advertir outros anjos sobre determinado local.

Nível 2: Proteção contra Mortais. Protege uma determinada área de 5m de raio ao redor do glifo contra a presença de mortais. Os mortais são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira. Os mortais podem tentar atravessar a barreira com um Teste de WILL vs. WILL do anjo.

Nível 3: Proteção contra Mortos Vivos. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de mortos-vivos. Os mortos-vivos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do anjo.

Nível 3: Proteção contra Espíritos. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de espíritos. Os espíritos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do anjo.

Nível 3: Proteção contra Psiônicos. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a efeitos (clarividência, clariaudiência etc.) e presença psiônicos. Os efeitos psiônicos não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do anjo.

Nível 4: Proteção contra Fadas. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de seres de Arcádia. Os arcadianos são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do anjo.

Nível 5: Proteção contra Demônios. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de seres de Arkanun. Os demônios são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do anjo.

Nível 6: Proteção contra Grandes Demônios. Protege uma determinada área de 5m de raio contra a presença de seres de Infernun ou Arkanun. Os grandes demônios são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira, a menos que consigam passar em um Teste de WILL vs. WILL do anjo (ou anjos) que criou (criaram) o glifo.

LEXTALIONIS

(somente Dominações)

Nível 1: Sentir Inimizade. O Dominação pode sentir inimigos em um raio de 15m. Só pode ser utilizado três vezes por dia.

Nível 1: Senhor da Lei. O Dominação ganha uma aura de poder que demonstra toda sua força e capacidade de cumprir a lei. Isso lhe garante um bônus de +15% em seus testes de Intimidação ou Subterfúgio.

Nível 2: Olhos Sobrenaturais. Este poder permite o Dominação enxergar através do poder Máscara e identificar ilusões até o 4º círculo. Sem um monóculo ele não será capaz de enxergar através de ilusões feitas por magias e o alvo com Máscara pode fazer um teste de WILL vs WILL para evitar ser visto.

Nível 2: Armadura de Luz. O Dominação invoca uma armadura de pura luz que concede IP 3. A armadura pode ser usada uma vez por dia, durante até 3d6 rodadas.

Nível 3: Arma Mágica. O Anjo Dominação pode tornar sua arma mágica durante um combate inteiro, uma vez por dia, recebendo um bônus de +2 de dano e +15% no ataque ou na defesa.

Nível 4: Punição dos Magos. Este poder impede os magos de utilizar sua magia. A vítima tem o direito de fazer um teste de WILL vs WILL para resistir. Caso falhe, o mago não poderá utilizar Pontos de Magia por um número de minutos igual à Força de Vontade do Dominação.

Nível 5: Calafrio. Este poder permite detectar a presença de seres de Arkanun ou do Inferno num raio de 500m. O poder não identifica o ser, apenas aponta a direção em que ele se encontra.

Nível 6: Chamado Natal. Com este poder pode-se chamar para sua presença um ser de outra Orbe que estejam num raio de 10m. A criatura não será hostil no início, mas não está sob domínio algum. Também funciona com seres de outros planos, mas estes podem resistir num teste de WILL vs WILL.

MENSAGEIRO CELESTIAL

(somente Protetores)

Nível 1: Velocidade. Para facilitar seu trabalho como mensageiros, anjos com este poder terão uma velocidade de vôo ou corrida duas vezes maior. Não oferece nenhum bônus de combate.

Nível 1: Mensagem. Qualquer mensagem, seja verbal ou material, poderá ser fundida ao corpo do anjo de forma que não possa ser roubada ou mesmo lida por outros, mesmo por meios mágicos. Nem o próprio anjo conhece o conteúdo da mensagem e ela só poderá ser "libertada" quando entregue ao destinatário. Um Anjo não pode carregar mais de uma mensagem ao mesmo tempo.

Nível 2: Atravessar Paredes. Este poder permite o anjo atravessar livremente paredes e portas simples. O Anjo não é capaz de atravessar plantas ou cercas-vivas.

Nível 3: Inspiração. Enquanto lidera suas tropas o Anjo pode inspirá-las, garantindo um bônus de +5% nos testes de

ataque para cada 15% que possuir em Liderança. Afeta até cinco aliados em cada combate.

Nível 3: Mensagem Direta. Usando este poder, o anjo pode gritar sua mensagem ou recado em um salão, rua ou qualquer outro lugar cheio de gente e apenas o destinatário entenderá o que ele quis dizer.

Nível 4: Arautos da Guerra. O anjo pode inspirar tanta confiança em seus aliados humanos que eles causam mais dano em seus inimigos. Os aliados recebem um bônus de +3 nos danos e suas armas poderão causar dano em criaturas sobrenaturais. Afeta até cinco aliados do anjo, mas cada aliado só pode ser afetado uma vez por este efeito (mesmo se for feito por outros anjos).

Nível 4: Determinação. Impedir um Anjo com este poder de cumprir uma missão é praticamente impossível. Nenhuma magia ou poder de influência, controle mental ou paralisia pode afetá-lo. A única forma de deter este anjo é com a morte! O poder funciona apenas quando o anjo está empenhado em uma missão; se em algum momento ele se desviar de seu objetivo, o poder perde efeito até que ele retorne à missão.

Nível 5: Vento. O Anjo pode transformar seu corpo em ar e voar pelos céus a uma velocidade de até 400 m/s (1.440km/h). Nesta forma ele é totalmente invisível e imune a qualquer tipo de ataque físico, mas também não poderá atacar ninguém, apenas continuar seu caminho. Só poderá sofrer dano por magias ligadas ao ar ou à terra.

NIMBUS

(somente Nimbus)

Nível 1: Ataque Mental. O anjo Nimbus pode usar sua mente para atacar, causar dor, distender músculos ou quebrar ossos em um oponente. Em humanos normais causa 1d6 pontos de dano por rodada (sem direito à resistência, nem ao IP). Heróis, magos ou criaturas sobrenaturais tem direito a um Teste de WILL vs. WILL para reduzir o dano à metade.

Nível 2: Quebra do Físico. Idêntico ao Ataque Mental, mas faz 2d6 pontos de dano por rodada.

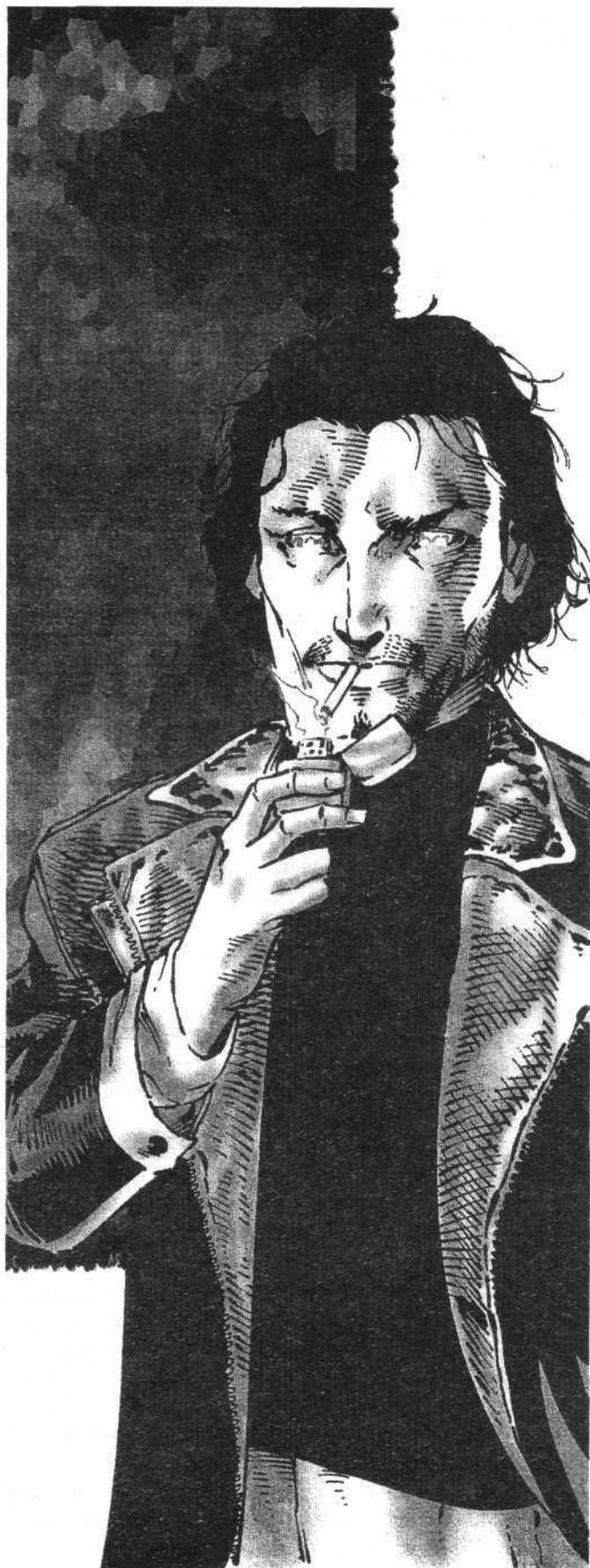
Nível 2: Objetos. O anjo pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções.

Nível 2: Telepatia. Os Nimbus podem se comunicar com outros Nimbus mentalmente, desde que estejam em um mesmo plano físico, bastando para isto se concentrar no alvo (não pode fazer nenhuma outra ação enquanto estiver conversando mentalmente).

Nível 3: Leitura de Mentes. Nenhum segredo está a salvo da mente dos Nimbus. Podem ler a mente de um mortal como se fosse um livro aberto na página que desejarem. Heróis, magos e criaturas sobrenaturais podem fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL).

Nível 4: Aneurisma. Idêntico ao Ataque Mental, mas faz 3d6 pontos de dano por rodada.

Nível 4: Dominação da Mente Humana. Os Nimbus podem agir como se fossem o “mestre das marionetes” com



um único mortal, sem direito a Teste de Resistência. Todas as suas vontades tornam-se ações, e o anjo controla sua vítima totalmente. Heróis, magos e criaturas sobrenaturais tem direito a um Teste de Resistência por rodada para resistir a este comando.

Nível 4: *Telepatia Avançada.* O anjo pode se comunicar com outro Nimbus telepaticamente em qualquer parte de uma Orbe bastando para isto se concentrar no alvo (não pode fazer nenhuma outra ação enquanto estiver conversando mentalmente).

Nível 4: *Escudo Mental.* Permite ao anjo proteger a mente de um mortal contra dominações de outros anjos ou telepatas.

Nível 5: *Proteção.* Os Nimbus podem embutir um segredo na mente de um mortal. Com este poder, o anjo concede a um mortal o direito a fazer um Teste de Resistência mental (com WILL igual a 25) quando alguém tenta ler da mente dele uma informação específica (que deve ser embutida na mente do mortal).

Nível 5: *Influência de Turbas.* O anjo é capaz de incitar um comportamento qualquer em um grupo com até 20 pessoas. Ele não pode fazer com que este grupo faça ações contrárias à sua natureza (não pode fazer um grupo de freiras atacar um alvo, mas pode fazer com que uma tropa de choque da polícia o faça).

Nível 6: *Onda Mental.* Os anjos Nimbus podem enviar através do tempo-espaço uma onda mental, como se fosse um sonar. Esta onda mental "rebate" em pessoas, objetos, animais, forças, elementos mágicos, espíritos e tudo mais que estiver em até 20m de raio, dando ao Nimbus conhecimento sobre TUDO que está a sua volta.

PASSAGEM ASTRAL

(somente Corpore)

Nível 1: *Portais para a Terra.* O Corpore consegue preparar um ritual de abertura de um portal para a Terra. Este ritual consiste em acender 7 velas brancas dispostas em um círculo e permanecer no interior do círculo orando. Em cerca de 2 a 3 horas, as velas queimarão, e quando apagarem, o anjo se encontrará na Terra.

Nível 1: *Volta para a Cidade de Prata.* Semelhante ao portal para a Terra, mas acende-se velas amarelas. Quando as velas apagarem, o anjo estará de volta a seu santuário na Cidade de Prata.

Nível 2: *Abertura para Spiritum.* Com seu sangue, o anjo desenha um portal no espaço, e abre uma fenda para Spiritum tempo suficiente para duas pessoas atravessarem. Pode ser usado em Spiritum para abrir fendas para os planos materiais (Paradísia, Terra ou Arkanun).

Nível 3: *Sonhar.* O anjo consegue abrir um portal para os reinos de Hypnos, e carregar consigo até duas pessoas.

Nível 3: *Arcádia.* O anjo consegue abrir um portal para os reinos de Arcade, e carregar consigo até duas pessoas.

Nível 3: *Legião.* O anjo é capaz de abrir um portal para os

planos materiais (Paradísia, Terra ou Arkanun) capaz de permitir a passagem de até 5 pessoas (incluindo a si próprio).

Nível 4: *Véu.* O Corpore é capaz de cobrir-se com os véus de Spiritum e desaparecer dos planos materiais, entrando direta e rapidamente em Spiritum. Para os habitantes dos planos materiais, é como se o anjo desaparecesse (a menos que alguém possua os rituais de Entender Spiritum).

Nível 5: *Aether.* O anjo é capaz de, a partir de Spiritum, atingir as partes periféricas de Aether. E chegar a locais mais longínquos, como o Abismo, Infernum ou Edhen.

Nível 6: *Orbes distantes.* O maior poder de todos os Corpore é poder ultrapassar a barreira de Aether, chegando a Orbes distantes. É usado em m issões importantíssimas, ou para o resgate de relíquias alienígenas que adquirem muito valor no mercado de almas.

PERCEPÇÃO DIVINA

(somente Virtudes)

Nível 1: *Sentir Magos.* Concentrando-se por uma rodada, o Virtude pode sentir a presença de magos e objetos mágicos num raio de 20m ao seu redor.

Nível 1: *Sentir Demônios.* Igual a sentir magos, mas funciona apenas para demônios.

Nível 1: *Entender Dispositivo.* O Virtude pode entender como funcionam as estranhas invenções humanas. Após observar o dispositivo por 1d6 rodadas, o Virtude saberá para que serve. Exige um teste de INT. Perceba que o Virtude conhece a utilidade do dispositivo, mas não recebe habilidade para manuseá-la.

Nível 2: *Neutralização Sobrenatural.* O Virtude consegue apagar da memória de até 10 alvos humanos qualquer acontecimento sobrenatural ocorrido na última hora. Cada alvo pode fazer um teste de WILL vs. WILL do anjo para resistir ao efeito.

Nível 2: *Concentração.* O Virtude pode se concentrar de tal modo em uma tarefa que ficará alheio a qualquer coisa que o incomode. Dor, sentimentos ou barulho não poderão distrai-lo de maneira alguma. Esse poder dá um bônus de +30% nas tarefas que exigem concentração (inclui realizar magias, mas lutar não é considerado uma tarefa). Dura uma rodada para ser realizado.

Nível 3: *Análise de Magia.* O Virtude consegue entender as correntes de energia mágicas, sabendo quando alguém está utilizando magia no recinto, qual o estilo utilizado e para onde as energias mágicas rumam (podendo definir seus alvos). Basta um teste de PER para ativá-lo e conseguir a informação. A análise demora 2d6 rodadas e exige o toque do Virtude.

Nível 4: *Sentido Alienígena.* Com este poder o Virtude pode detectar a presença se seres de outras orbes num raio de 500m, não se pode saber quem são ou que raça sejam.

Nível 5: *Controle Tecnológico.* Este poder permite o Virtude interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina mecânica ou eletrônica. Caso o Virtude desconheça a máquina (não tem a perícia adequada para utilizá-la manualmente), ou esta tenha vontade própria, teste sua INT para obter sucesso no controle da máquina desconhecida e INT vs. INT nos outros casos.

QUERUBIA

(somente Querubins)

Nível 1: Compartilhar. Os Anjos tem uma grande dificuldade de entender o que os mortais sentem. Esse poder dos Querubins permite que eles sintam, por um breve momento, o coração das pessoas. Assim o Querubim compreende melhor o que se passa com o mortal e pode ajudá-lo.

Nível 1: Aparência Frágil. A maioria dos Querubins tem a aparência de uma criança e alguns sabem muito bem utilizar isso a seu favor. Eles se fingem de frágeis e conseguem esconder seus poderes, ganhando iniciativa em seu primeiro ataque. Isso só funciona uma vez com cada pessoa.

Nível 1: Alívio. Toda vez que o Querubim pousar as mãos sobre uma criatura, ela irá deixar de sentir dor (embora não cure PVs) por até 2d6 rodadas, este poder cancela a maioria dos rituais que ocasionarem dor e causam redutores. Uma criatura encantada lutará normalmente não importando seu estado físico.

Nível 1: Cura. Permite o Querubim curar 1d6 de pontos de vida em outra criatura. Pode ser usado apenas uma vez por dia.

Nível 2: Felicidade. O Querubim aumenta a felicidade e o bom humor de um humano, dando-lhe forças para viver. O alvo recebe um bônus temporário de +20% em seus testes de WILL.

Nível 3: Incitar Paixão. Com este poder o Querubim pode fazer duas pessoas se apaixonarem. Ambas devem fazer um teste de WILL vs WILL uma da outra para resistirem. Caso falhem, estarão apaixonadas uma pela outra por 1d6 dias (os efeitos exatos desse poder ficam a critério do Mestre).

Nível 4: Cura de Maldição. O Querubim pode remover uma maldição apenas tocando a vítima e pedindo a benção de Deus. Deve-se testar o WILL vs WILL da entidade que conjurou a maldição para ativar esse poder.

Nível 4: Repulsa ao Mal. Este poder gera uma aura de 6m de raio em torno do querubim ou quem ele desejar (a cada pessoa reduz um metro de propagação) que causa um redutor de -10% por metro ultrapassado, em testes de combate, em qualquer criatura que tenha intenções de violar a integridade física dos protegidos. Esta proteção dura 24 horas. Se qualquer um dos protegidos fizer uma ação hostil, o efeito será cancelado imediatamente.

Nível 5: Purificação. O Querubim pode purificar a alma de um humano, perdendo-a de todos os seus pecados. Nesse mesmo instante, o alvo não poderá ser detectado por nenhum tipo de poder ou magia que procure pelo mal ou erros já cometidos. Este poder remove até mesmo marcas dos Captare (muitos já encontraram problemas por usarem esses poderes em pessoas erradas...).

Nível 6: Bloqueio de Energia Mística. Este poder permite o Querubim travar o combustível místico de um alvo por 1d6 rodadas. Pontos de Magia, de Sanguinus, heróicos, etc, não podem ser gastos. A vítima tem direito a um Teste de WILL vs WILL caso queira resistir.

Nível 7: Cura Completa. Este poder cura completamente todos os danos sofridos pelo alvo humano ou 3d6 PVs em seres sobrenaturais. Pode ser utilizado uma vez por dia.

Nível 8: Ressurreição. Um poder muito complexo de ser utilizados pois apenas portadores de Fé acima de 8 podem

utilizá-lo. O corpo não pode estar morto há mais de uma hora. Fazendo uma oração, o Querubim precisa tirar um sucesso crítico em um teste de WILL (¼ do valor normal). Este poder gasta todos os pontos de Fé do Querubim por uma semana.

REGENERACÃO

(todas as castas)

É a capacidade do anjo de recuperar rapidamente PVs.

Nível 1: O anjo regenera 1 PV a cada 12 horas.

Nível 2: O anjo regenera 1 PV a cada 6 horas.

Nível 3: O anjo regenera 1 PV a cada 3 horas.

Nível 4: O anjo regenera 1 PV a cada 90 minutos.

Nível 5: O anjo regenera 1 PV a cada 45 minutos.

Nível 6: O anjo regenera 1 PV a cada 20 minutos.

Nível 7: O anjo regenera 1 PV a cada 10 minutos.

Nível 8: O anjo regenera 1 PV a cada 5 minutos.

SIMULACRO

(todas as castas)

O Anjo pode mandar para Terra uma forma Avatar de si mesmo. Ele pode usar todos os seus poderes normalmente, mas terá todas as restrições como anjo/avatar. Se caso o Avatar for destruído, o seu espírito volta para Paradísia, mas não poderá voltar a Terra durante um determinado tempo (para termos de jogo, só poderá voltar na próxima aventura).

Nível 1: todos os atributos físicos do simulacro sofrem uma penalidade de -9.

Nível 2: todos os atributos físicos do simulacro sofrem uma penalidade de -6.

Nível 3: todos os atributos físicos do simulacro sofrem uma penalidade de -3.

Nível 4: os atributos físicos não sofrem penalidades.

TELECINÉSIA

(todas as castas)

Nível 1: Permite ao anjo mover até 25kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 6 e DEX 6.

Nível 2: Permite ao anjo mover até 50kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 12 e DEX 6 ou metade desse peso com DEX 12.

Nível 3: Permite ao anjo mover até 100kgs com a força de sua mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 18 e DEX 6 (pode erguer uma pessoa ou derrubar um armário), ou 50 Kg com DEX 12 ou 25 Kg com DEX 6.

Nível 4: Permite ao anjo mover até 200 Kg com a força de sua mente. Pode mover objetos como se tivesse FR 24 e DEX 6 (pode levantar duas pessoas, ou arremessar uma), ou 100Kg com DEX 12 ou 50 Kg com DEX 18.

Nível 5: Permite ao anjo mover até 400kgs com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força como se tivesse FR 30.

OBJETOS MÁGICOS

Neste capítulo, apresentaremos algumas sugestões de armas e objetos mágicos que seu personagem poderá adquirir através do Aprimoramento "Objetos Mágicos".

Eles incluem não somente armas, mas também anéis, poções, varinhas mágicas, cajados e outros objetos místicos. Use estes exemplos como base para suas próprias criações.

Note que o personagem pode utilizar este Aprimoramento mais de uma vez, por exemplo, se o jogador quiser que seu personagem possua 15 pontos de Objetos Mágicos, basta que ele pague 8 pontos de Aprimoramento (3+5)

TABELA DE OBJETOS MÁGICOS:

Observações:

Poções: a menos que seja dito algo em contrário, o efeito das poções dura aproximadamente 5 minutos (25+1d6 rodadas) ou uma cena completa, o que o Mestre achar mais apropriado para a aventura.

Anéis: precisam necessariamente serem usados nos 3 dedos centrais das mãos (excluem-se o mindinho e o dedão). Isto limita o uso de no máximo 6 anéis de cada vez.

Rod (Varas): rods são peças geralmente feitas de metal ou madeira encravadas, possuindo muitas runas e símbolos, e com aproximadamente 1m de comprimento. Possuem um número de cargas (que só o Mestre conhece, a menos que um personagem use Entender Metamagia 4 para descobrir). Geralmente possuem 30+2d10 cargas.

Varinhas: possuem geralmente 50+1d10 cargas, e precisam necessariamente de uma palavra e gestos de ativação.

Armas mágicas: armas mágicas com um bônus de +4 ou +5 emitem um fraco brilho azulado (ou de outra das 7 cores do arco-íris) quando empunhadas contra um inimigo.

0,5

Adaga +1: uma adaga mágica, que pode ser construída em qualquer forma (lisa, com 2 gumes, ondulada, na forma de uma lua crescente, etc.). Possui um bônus de +10% em ataque OU defesa, e um bônus de +1 para dano.

Anel de Demeter: enquanto estiver usando este anel, o personagem não sente fome ou sede, e precisa dormir apenas 4 horas por dia. O anel precisa ficar na mão do personagem 7 dias para começar a funcionar, e funciona durante 7 dias, desligando-se 7 dias, e assim por diante.

Anel do conforto: enquanto estiver usando este anel, a temperatura ao redor do corpo do personagem será sempre de 25° C, não importando o clima.

Balas de prata (1d6+6): balas mágicas de prata fazem 2d6 de dano em criaturas sobrenaturais, e 3d6 em lobisomens ou vampiros Vrikolakas ou Strigoi.

Elixir de Aquiles: confere ao personagem imunidade a qualquer arma não-mágica. O personagem fica praticamente invulnerável enquanto durarem os efeitos da poção.

Elixir de Hermes: permite ao personagem fazer o dobro de ações em uma rodada, e dá +1d6 para suas jogadas de iniciativa e um bônus de +6 em Agilidade.

Flechas de potência (1d6): causam dano de 1d6+6 cada. Usáveis uma só vez.

Frasco de água benta: causa 2d6 pontos de dano em criaturas demoníacas, de Arkanun, Infernun ou do Abyss.

Óleo de desencantamento: anula qualquer Magia, Ritual ou encantamento colocado sobre um ser vivo, no qual seja derramado, sem direito a Teste de Resistência. Anula encantamentos ou objetos mágicos por cerca de 10 minutos.

Óleo de São Patrick: dá a qualquer arma branca um bônus de +5 para dano. Os efeitos duram cerca de 1 hora, ou até que se retire o óleo da arma.

Pó de invisibilidade: espalhado pelo ar, torna o personagem e até 2 pessoas extras invisíveis por 1 hora.

Vela de invocação: serve para conjurar um espírito de até 4D de Spiritum. O espírito servirá ao personagem pelo tempo em que a vela permanecer acesa (max. 10min).

I

Armadura +1: não importa o tipo de armadura. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +1 em IP além do normal da armadura.

Espada, machado, martelo, cajado ou outra arma de tamanho médio +1: possui um bônus de +10% em ataque ou defesa, e um bônus de +1 em dano.

Adaga +2: uma adaga mágica. Possui um bônus de +20% em ataque OU defesa, e um bônus de +2 para dano.

Anel de Anúbis: um anel com a cabeça de Anúbis. Quando ativado, o anel projeta uma força espectral na forma da cabeça de um touro, contra um alvo (faça um Teste de DEX para ver se acertou). O anel faz 1d6, 2d6 ou 3d6 pontos de dano, de acordo com o número de cargas gastas (1,2 ou 3(max)). O Anel de Anúbis possui 10d6 cargas.

Anel de resistência elemental: existem 6 versões deste anel (Água, Ar, Fogo, Terra, Luz e Trevas). O anel confere ao personagem 2D de proteção contra Magias, efeitos e Rituais que possuam este elemento. Enquanto estiver usando, todos os efeitos, Magias e Rituais do personagem que tenham este elemento também sofrem esta penalidade.

Diapasão de abertura: quando soado, o diapasão faz qualquer cadeado abrir. Pode ser usado 3 vezes por dia.

Elixir do amor: este elixir faz a pessoa que o beber ficar apaixonada pela primeira pessoa de seu sexo de preferência que vir. Os efeitos desta poção duram cerca de 3 meses.

Esfera negra (3): quando se joga uma esfera no chão, forma-se um escudo de penumbra de 1m de raio ao redor da esfera. Esta penumbra forma um escudo à prova de projéteis (qualquer coisa propelida por pólvora). A esfera dura 100 pontos de dano ou 2 minutos, o que ocorrer primeiro.

Óleo de Quimera: anula qualquer Magia, Ritual ou encantamento no qual seja derramado, sem direito a Teste de Resistência. Dissolve materiais criados por Magia e remove os poderes de objetos mágicos pelo tempo em que estiverem sobre ele.

Óleo de viagem astral: esta poção libera o corpo astral do personagem imediatamente após sua ingestão. Isto permite que o personagem entre no mundo de Spiritum, ligado a seu cordão de prata. Esta poção tem a duração de cerca de 4 a 5 horas.

2

Armadura +2: não importa o tipo de armadura. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +2 em IP além do normal da armadura.

Adaga +3: uma adaga mágica. Possui um bônus de +30% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +3 para dano (1d6+3).

Espada, machado, martelo, cajado ou outra arma de tamanho médio +2: possui um bônus de +20% em ataque ou defesa, e um bônus de +2 em dano.

Lança, tridente, javelin ou outra arma de tamanho grande +1: possui um bônus de +10% em ataque ou defesa, e um bônus de +1 em dano.

Anel de influência (ou brincos, colar, pingente): o personagem que estiver usando este amuleto mágico possui +5 em Carisma quando estiver falando com pessoas da mesma casta.

Anel de Selene: permite ao personagem ficar invisível 1 vez por dia, durante 1 hora.

Anel de proteção +2 (ou brincos, colar, pingente): dá ao personagem +20% para testes de defesa e esquiva e também +2 IP contra ataques balísticos somente.

Anel de Tyr: duas vezes por dia, permite ao personagem saber com certeza se alguém está mentindo ou não.

Bola de cristal: permite ao mago enxergar locais ou pessoas distantes. Suas chances são: conhece bem a pessoa (100%), conhece um pouco (75%), desenho ou foto (50%), possui um objeto pessoal apenas (25%), apenas a descrição (20%). Pode tentar ser usada 3 vezes por dia.

Broche escudo: na forma de uma jóia comum, o broche confere ao personagem defesa contra flechas não-mágicas. As flechas são desviadas magicamente do corpo do personagem ou do lugar onde for pendurado.

Crânio do conhecimento: uma pessoa que o personagem tenha assassinado com as próprias mãos, e em cujo crânio seja desenhado runas especiais. Este crânio pode ser usado para armazenar um ponto de Magia, para ser usado pelo mago posteriormente.

Pó da ilusão: jogado no ar, cria uma ilusão perfeita (exceto por não ter som) por até 5 minutos. Depois disto, a ilusão se dissipa no ar. Um punhado deste pó serve para até 6 aplicações (tamanho humano).

3

Armadura +3: não importa o tipo de armadura. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +3 em IP além do normal da armadura.

Espada, machado, martelo, cajado ou outra arma de tamanho médio +3: possui um bônus de +30% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +3 em dano.

Lança, tridente, javelin ou outra arma de tamanho grande +2: possui um bônus de +20% em ataque ou defesa, e um bônus de +2 em dano.

Âncora do velho marinheiro: uma moeda de prata que, quando deixada no convés e ditas as palavras mágicas, pode deixar um barco de até 1000 ton parado como se estivesse ancorado.

Anel de armazenamento de Vis: este anel serve como uma bateria extra de pontos de Magia, capaz de armazenar até 3 pontos de Magia. O personagem carrega os pontos no anel, depois espera os pontos retornarem (em 90 minutos). Quando precisar, pode usar os pontos de Magia guardados no anel como se fossem seus.

Anel de Ishtar: este anel dá ao personagem 2 pontos de Magia extras, e a capacidade de usar alguns efeitos de Criar Luz 2. Serve para criar fochos como uma lanterna, faíscas, luzes de sinalização, pequenas auras, etc.

Anel de proteção +3 (ou brincos, colar, pingente): dá ao personagem +30% para testes de defesa e esquiva (AGI, DEX) e também +3 IP contra ataques balísticos.

Braceletes de defesa: braceletes que garantem ao personagem 75% (2 braceletes) ou 30% (um bracelete) na defesa de ataques físicos. Os braceletes se movem na direção do golpe, bloqueando-os mesmo que o personagem não perceba o golpe.

Chapéu de disfarces: um chapéu que pode alterar completamente o rosto de uma pessoa, de acordo com a vontade desta. A ilusão dura cerca de 30 minutos. Depois disto, o chapéu precisa recarregar por 1 hora.

Cordas encantadas (10m): eram fabricadas somente na Arábia. Estas cordas permitem ao personagem que as controle com o poder de sua flauta. Possuem força 3D+6 e quando são cortadas, podem ser coladas de volta apenas colocando-se as partes cortadas juntas e tocando uma melodia especial com a flauta.

Robe estrelado: permite ao personagem entrar no plano astral em pessoa, e não em uma forma astral (ou seja, sem o cordão de prata) e com todos os objetos que carrega convertidos em matéria astral.

Robe fantasmagórico: permite ao personagem entrar parcialmente em Spiritum, ou seja, se tornar um espectro por até 10 minutos. Caso o personagem esteja dentro de alguma coisa sólida quando se tornar sólido novamente, ele poderá morrer.

4

Armadura +4: não importa o tipo de armadura. A versão mágica é quase impossível de se destruir, e confere ao personagem um bônus de +4 em IP contra ataques balísticos além do normal da armadura. Fornece +2 IP vs. ataques cinéticos.

Espada, machado, martelo, cajado ou outra arma de tamanho médio +4: possui um bônus de +40% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +4 em dano.

Lança, tridente, javelin ou outra arma de tamanho grande +3: possui um bônus de +30% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +3 em dano.

Amuleto de adamantite: confere um bônus de +6 em CON para quem o estiver usando. O amuleto gruda na pele, e arrancá-lo causa 1d6 pontos de dano.

Amuleto dos padres: uma cruz de ouro. Serve para afastar fantasmas e outros habitantes de Spiritum. O personagem faz um Teste de WILL vs. WILL do espírito. Se for um sucesso, o espírito se afastará do jogador por algumas horas.

Espelhos que tudo vêem: estes espelhos vem sempre aos pares, e são encantados de forma que um reflete o que o outro deveria refletir. Não tem limite de distância em terra, mas se ambos estiverem separados por mais de 1km de água, seu contato se perde.

Harpa de encantamento: uma harpa dourada que pode hipnotisar, encantar ou dominar qualquer pessoa em um raio de 5 metros. Um Teste de WILL vs. WILL do personagem pode ser feito para evitar os efeitos da harpa.

Varinha de condão: capaz de transformar uma pessoa em outra coisa (seja um animal, vegetal ou mineral). A vítima tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do mago para resistir, se quiser, e os efeitos duram 24 horas (mas podem ser dispersados pelo mago com o gasto de outra carga).

Varinha de Onix: esta varinha serve como uma bateria extra de pontos de Magia, capaz de armazenar até 4 pontos de Magia. O personagem carrega os pontos na varinha, depois espera os pontos retornarem (em 2 horas). Quando precisar, pode usar os pontos de Magia guardados na varinha como se fossem seus.

5

Lança, tridente, javelin ou outra arma de tamanho grande +4: possui um bônus de +40% para dividir entre ataque e defesa, e um bônus de +4 em dano.

Amuleto de Abyss: no formato de uma aranha, permite ao personagem abrir um portal para um dos primeiros 10 níveis do Abismo, ou um portal de um dos 10 primeiros níveis do Abismo de volta para a Terra. Demônios do Abismo não são capazes de atravessar o portal.

Amuleto de Dante: Permite ao personagem abrir um portal para o primeiro nível do Inferno, a abrir um portal do primeiro nível do Inferno de volta para a Terra. Demônios e anjos caídos não são capazes de atravessar o portal.

Anel de proteção +5 (ou brincos, colar, pingente): dá ao personagem +50% para testes de defesa e esquiva (AGI, DEX) e também +5 IP contra ataques balísticos.

Capa dos mil olhos: uma capa que permite a quem usá-la enxergar em todas as direções ao mesmo tempo. Dá ao personagem +6 de PER. O nome provém dos olhos presentes na capa, que parecem se mover.

Chave para Arcádia: uma chave mágica, que pode abrir uma porta mágica em pleno ar. Esta porta serve de portal para Arcádia, e se o personagem estiver em Arcádia, serve como portal para voltar à terra.

Grilhões mágicos: uma corrente com duas algemas. Com uma palavra mágica, prendem as mãos de uma vítima e a corrente se prende magicamente no chão. A vítima pode fazer um único Teste Difícil de DEX para escapar. Uma vez preso, não pode se teleportar, sair do plano ou se polimorfar em outra criatura, e as algemas encolhem ou expandem para acompanhar os punhos. Os grilhões podem prender alguém por 24 horas no máximo e depois devem ficar 24 horas em repouso.

Revólver abençoado pelo Diabo (acompanham 1d6+6 balas): o último deles foi feito em 1897. O tambor comporta 6 balas e seus tiros nunca erram o alvo quando disparados. (considera-se perícia com Armas - Revólver 100% se ele estiver sendo usado). As balas colocadas neste revólver causam 2d6 de dano.

6

Amuleto de Arkanun/Paradísia: este amuleto possui duas faces. Colocando o amuleto no chão e dizendo as palavras mágicas, abre-se um portal para Paradísia. Colocando o amuleto com o outro lado para cima, abre-se um portal para Arkanun. Viajantes podem permanecer até 24 horas dentro de qualquer um destes planos.

Broche escudo: confere proteção mágica contra projéteis disparados por pólvora. As balas são desviadas magicamente, e não atingem o personagem, mesmo à queima-roupa.

Escaravelho de proteção: criados pelo Deus Khepera, estes escaravinhos providenciam IP 10 vs Magia.

Harpa de dispersão: quando esta harpa é soada, nenhum efeito mágico, poder divino ou psiônico pode ser usado em um raio de 25 metros da harpa. Cada toque dura 5 rodadas em efeito, e a harpa precisa de 10 rodadas depois de cada toque para se recarregar.

7

Cubo de Metrópolis: caixa ornamentada capaz de abrir portais da terra para Metrópolis, lar dos keepers e dos cenobitas. Pode ser usada uma vez por dia, para conjurar 1d3 cenobitas ou 1d6 keepers para fazer um trato. O usuário precisa ser capaz de controlá-los de alguma forma, ou eles poderão levá-lo para Metrópolis no final do trato.

Espelho dos planos: um espelho de corpo inteiro, que pode servir como um portal de ida e volta para qualquer lugar de Arkanun, Paradísia, Spiritum ou Arcádia, à escolha do personagem. Pessoas observadas tem a "sensação de estarem sendo observadas".

Harpa de absorção: esta rod pode absorver e anular 1d de efeitos de Magia por ponto de carga. Ativada com um comando mental do personagem.

Jarro de Anúbis: um jarro de prata com a capacidade de "roubar" o espírito de uma pessoa. Um Teste de WILL vs. WILL do personagem pode ser necessário. O corpo da vítima fica em estado de catalepsia, como se estivesse em coma, enquanto a alma da pessoa permanece dentro do vaso. Para libertar a pessoa, basta abrir a tampa do jarro, e o corpo da pessoa acordará, não importando onde esteja. O corpo não envelhece enquanto estiver sem alma.

Rod de Heimdall: quando cravada no solo, permite ao dono observar 100m ao redor da rod como se fosse através dos olhos de um pássaro. Caminhos e Formas de Magia podem ser usados para melhorar ou modificar esta visão.

Varinha de Conjuração: permite ao personagem conjurar qualquer item que desejar, consumindo uma carga por quilo do objeto conjurado. Objetos conjurados desaparecem no nascer do Sol. Não pode conjurar nada que contenha ferro frio, prata, ouro ou chumbo.

Cajado de Odin: durante uma tempestade, permite ao personagem chamar trovões do céu para acertarem onde ele desejar. Cada carga equivale a uma potência elétrica de 2d6 de dano (até um máximo de 10d6 por raio - 5 cargas). O personagem pode convocar 1 trovão a cada 5 minutos.

Cajado dos druidas: este cajado dá a que o utilizar o conhecimento sobre todas as espécies de animais e vegetais naturais que habitam uma região de florestas em até 1km de raio. Só pode ser utilizado por druidas. Dá ao druida +2 Focus em qualquer efeito de Animais ou Plantas.

Garrafa de ferro: uma garrafa de metal coberta de runas e símbolos. O personagem pode capturar contra a vontade uma criatura qualquer (que tem o direito a um Teste de WILL vs. WILL do personagem p/ escapar). Uma vez dentro da garrafa, a criatura fica em estado de animação suspensa, podendo ser "acordada" pelo dono da garrafa para conversar. A única forma de se libertar um cativo é abrindo a garrafa.

Jarro das névoas: à primeira vista, parece um jarro normal, mas quando aberto e as palavras mágicas ditas, o jarro produzirá névoas suficientes para obscurecer até 1km² de terreno. As névoas demoram 6 horas para obscurecer esta área, e as brumas resultantes demoram 24 horas para se dissipar. A produção de brumas pode ser interrompida a qualquer hora pelo dono da jarra. Pode ser usada uma vez a cada 7 dias.

Olho de Agamoto: confere ao personagem poderes semelhantes a Entender/Criar/Controlar Spiritum 8, entre os efeitos destacam-se: Olhar da verdade, detectar Magia, detectar mentiras, detectar o mal, escudo espiritual IP 8, detectar espíritos, conjurar espíritos, dominar espíritos, encontrar o caminho em Spiritum, examinar a alma, etc.

Tesoura Astral: um item mágico muito temido, a tesoura astral é um dos únicos objetos capazes de cortar o fio de prata, que liga o espírito ao corpo de uma pessoa. Para tanto, calcule que a tesoura faz 2d6 pontos de dano por rodada no fio, e estes pontos de dano são transmitidos diretamente ao dono do fio, sem IP, resistências ou Magias de proteção. Quando os PVs de um personagem chegam a zero desta forma, sua forma astral é destruída, e a vítima é destruída para sempre.

CRIANDO SEUS PRÓPRIOS ITENS MÁGICOS

O Mestre e os jogadores podem (e devem) inventar seus próprios itens mágicos, com base no Background dos personagens. Para critério de custo dos objetos em pontos de itens mágicos, compare o que vocês criaram com os existentes nesta tabela ou em outros jogos da linha Arkanun.

Os anjos são muito criteriosos em relação a seus itens mágicos, sempre escolhendo materiais nobres, jóias e objetos caros para a confecção de seus itens mágicos.



PONTOS DE FÉ

Fé [do latim Fide] S.f. 1. Crença Religiosa. 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teologal: adesão e amênia pessoal a Deus, seus designios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Inquisidores: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um Aventureiro dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. Neste jogo, obviamente trata-se do Deus Católico, mas Pontos de Fé podem ser atribuídos a qualquer divindade: Allah, Shiva, Ganesha, Odin, Rá, Osiris, Tupã e qualquer outra entidade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores.

APRIMORAMENTOS

PONTOS DE FÉ é considerado um Aprimoramento, e pode ser comprado por qualquer Personagem, com a autorização do Mestre. Misturar Pontos de Fé com Pontos de Magia ou PSI ou qualquer outro tipo de poderes fica exclusivamente a cargo do Mestre, dependendo do tipo de Campanha que deseja mestrear. Este Aprimoramento é vetado para a classe Inquisidores.

1 Ponto: *Seguidor.* O Personagem possui 1 ponto de Fé.

2 Pontos: *Fiel.* O Personagem possui 2 pontos de Fé.

3 Pontos: *Entusiasta.* Possui 3 pontos de Fé.

4 Pontos: *Fanático.* Possui 5 pontos de Fé.

5 Pontos: *Radical.* Possui 7 pontos de Fé.

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o Personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assuma que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranquilo e de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo Deus ou Entidade para a qual o Personagem é devoto.

Um guerreiro muçulmano que não cumprir o Alcorão nem praticar as rezas voltadas a Meca, ou que nunca foi até Meca perderá automaticamente seus Pontos de Fé. Da mesma forma, um Cavaleiro Templário Paladino que não cumpre o código de honra dos Cavaleiros, ou um necromante dedicado ao demônio Azathoth perderá seus pontos de Fé se não providenciar os sacrifícios humanos e outros Rituais que seu deus exigir.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o Personagem possui, mais dedicado àquela religião ele deve ser.

A seguir fornecemos uma descrição do que se pode fazer com Pontos de Fé. Anjos, Inquisidores e Templários podem ter Fé, mas basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

AFASTAR MORTOS-VIVOS

Por meio de Pontos de Fé, o Inquisidor pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar Vampiros, Demônios, Espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto, anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de Pontos de Fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Sebastião é um Inquisidor e está cercado por esqueletos conjurados por um Necromântico em Castela. Sebastião carrega sua cruz de prata do bolso e ao mostrar a cruz para os mortos, invoca o nome de Nosso Senhor Jesus Cristo.

Sebastião possui WILL 13 e decide gastar 2 Pontos de Fé. Ele joga 2d6 e tira um 8. Seu Teste será feito com WILL 21 versus a WILL dos esqueletos (que o Mestre decidiu ser 10). Como resultado, todos os esqueletos afastam-se de Sebastião, repelidos pela força divina.

AUMENTO DE ATRIBUTOS FÍSICOS

O Inquisidor pode aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um Ponto de Fé, mas apenas UM Atributo de cada vez.

Jeremias está cercado por Guerreiros de Sombras e prepara sua espada curta para a batalha. Antes que as criaturas possam atacar, ele coloca para fora da cota de malha seu crucifixo abençoado pelo papa Urbano V e reza a Deus que lhe dê forças para a batalha.

Jeremias usa 1 Ponto de Fé para aumentar sua DEX em 1d6, o que reflete em sua Perícia Espada Curta, melhorando sua chance de acertar os golpes.

AUMENTO MILAGROSO DE ATRIBUTOS

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

Mustafá-Allin-Bin é um membro da Ordem dos Assassinos e está preso debaixo de algumas pedras que deslizaram sobre ele prendendo-no. Mustafá tenta erguer a pedra, sem sucesso. Ela é muito pesada. Invocando a força de Allah, Mustafá gasta 4 Pontos de Fé, que lhe fornecem 4d6 pontos extras de FR para tentar deslocar a pedra.

ATIVACÃO DE ITENS MÁGICOS

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos seres da Cidade de Prata) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

BÊNÇÃO

O Inquisidor pode abençoar um grupo de Aventureiros (até 6 pessoas por Ponto de Fé), concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na Defesa) durante uma cena.

CONTROLAR MORTOS-VIVOS

Semelhante a Afastar Mortos Vivos, mas utilizados por Necromânticos e clérigos de deuses malignos. O Teste funciona da mesma maneira, mas o clérigo passa a comandar a criatura (ou criaturas) durante uma cena.

CONVERSAR COM PÁSSAROS E ANIMAIS

Muitos santos na mitologia católica eram capazes de entender os animais. Com o gasto de um Ponto de Fé, o Personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

CURA

O Inquisidor pode utilizar 1 Ponto de Fé para curar 1d6 pontos de dano em si mesmo (até um máximo de um Ponto de Fé por dia), ou 2 Pontos de Fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos. Esse toque também pode ser feito em plantas ou animais.

CRIAÇÃO DE ÁGUA BENTA

Pontos de Fé podem ser usados para criar água benta a partir da água pura do orvalho, à razão de um pequeno frasco para cada ponto gasto pelo Inquisidor.

ENCANTAR

O fiel pode encantar uma arma durante uma cena (ou 3d6 rodadas), de modo que a arma passe a ser considerada uma arma +1 durante este tempo (no que diz propósito a enfrentar criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

OUTROS PODERES

Pontos de Fé são muito versáteis e podem imitar qualquer poder ou milagre que algum santo já realizou (inclui até mesmo andar sobre as águas, multiplicação dos pães, cura de cegos e leprosos, andar sobre brasas, espetar correntes no corpo sem sentir dor, ficar sem comer por longos períodos, controlar o clima, ser resgatado por uma baleia em alto mar, etc.) MAS o Personagem deve MERECEER esses poderes. Utilizá-los sem motivo justificado ou por motivos torpes, pessoais ou egoístas podem irritar profundamente a entidade que confere esses poderes ao Personagem e a bênção pode vir a se tornar uma maldição.



REGRAS E TESTES

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

TESTES

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

TESTE DE ATRIBUTO

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances

deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

TESTE FÁCIL

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

TESTE DIFÍCIL

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

CASO ESPECIAL : FORÇA

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

TESTE DE RESISTÊNCIA

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a pro-
vações de ordem física ou mental. São situações inesperadas
nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de
Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são: **Consti-
tuição (CON)**, quando o ataque é físico, por venenos, gases
tóxicos, ácidos ou esmagamento. **Força de Vontade (WILL)**,
quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de
controle ou psiônicos. **Agilidade (AGI)**, quando se trata de
explosões, escorregões, quedas, desmoraamentos e outros.

*Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago
usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que
agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um
Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.*

*Edward Innes está enfrentado um demônio que tem po-
deres mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus
pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward
tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é
falsa e continuar em sua missão.*

*Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo
sobre um investigador de polícia que o perseguia. O Person-
agem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar
do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.*

TESTE DE PERÍCIA

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais,
com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será
IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige
um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum
treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

TESTE DE PERÍCIA COM MODIFICADOR

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores
aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias.
Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que
somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**.
Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o
Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas
com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.*

*Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45].
Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o
rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para rea-
lizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.*

PERÍCIA VS. PERÍCIA

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Per-
sonagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Po-
dem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é
bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa**
e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é
50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia
o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor
que 0%, teremos então um sucesso automático.

*Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros.
Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condu-
ção - Automóveis 30]. Assumindo Airton/Judah como Fonte
Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se
Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de
 $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.*

PERÍCIA VS. ATRIBUTO

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atri-
buto. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os ca-
sos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

*Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo
torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura
40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de
tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances
de arrancar alguma informação de Marcos.*

COMBATE

No Sistema Daemon, o combate também é bastante sim-
ples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e
explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas
as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

I - INTENÇÕES

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como
e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa ro-
dada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores
anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente
para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10
a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou
demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão
nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um
jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs
irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunci-
ar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- INICIATIVAS

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- ATAQUES OU AÇÕES

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- CALCULA-SE OS ACERTOS E DANOS

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

⊕ QUE FAZER EM UMA RODADA?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.

- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

INICIATIVA E MODIFICADORES

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

MODIFICADOR DE ARMA

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

MODIFICADOR DE ARMA MÁGICA

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa. É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

MODIFICADOR DE MAGIA

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

INICIATIVA NEGATIVA

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

VELOCIDADE

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

VALOR DE ATAQUE E DEFESA

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\%=40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

DANO

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi $1d10+2$ pontos de dano.

ACERTO CRÍTICO

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolando duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará $2d10+2$ pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo**, **gases**, **eletricidade**, **ácidos**, **frio**, **pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

DANO DE IMPACTO

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

COMBATE DESARMADO

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

MÚLTIPLOS Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

MÚLTIPLOS ATAQUES

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

ATAQUES A DISTÂNCIA

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

ATAQUES FORA DE ALCANCE

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriam as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

GRANADAS

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois

valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro da raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

ATAQUE LOCALIZADO

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

DESARME

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma

o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca no chão.

ATAQUE TOTAL

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

DEFESA TOTAL

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

ATAQUE SURPRESA

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

ATAQUE PELAS COSTAS

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snippers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

LUTA ÀS CEGAS

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

*Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra **luta às cegas**, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.*

POSIÇÃO DESVANTAJOSA

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade

de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

MÃO OPOSTA

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark.

Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

AMBIENTE ADVERSO

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

REGRAS ESPECIAIS

PARALISIA

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

SUFOCAR

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

QUEDAS

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

VENENOS

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Seus métodos de aplicação incluem: ingestão, inalação, injeção ou apenas contato com a pele para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

DANO LOCALIZADO

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON para seu Personagem. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

MORTE INEVITÁVEL

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio muito alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

CURA

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

MORRENDO

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



CRIANDO SUA PRÓPRIA CIDADE DE ANJOS

Para começar uma campanha na Terra, a primeira coisa que você ou seu Mestre deverá fazer é construir uma cidade pela lógica dos anjos.

Para isto, basta ter em mãos a história da cidade em que vocês desejem jogar e um pouco de criatividade. Comece o cálculo pela seguinte conta. A menos que seja uma cidade especial como Jerusalém, Nossa Senhora da Aparecida, Salvador, Meca ou outras cidades mais religiosas, existem na Terra aproximadamente um anjo da Cidade de Prata para cada 10.000 habitantes, e eles são alocados de acordo com o crescimento populacional da própria cidade.

⊕ PRIMEIRO PASSO

O primeiro passo na criação de sua cidade é determinar a quantidade de anjos que vivem nela. Verifique em alguma enciclopédia, almanaque, livros ou no bom e velho livro de história geral (da 7ª ou 8ª série) sobre a cidade (ou região) que você deseja jogar. A Internet também é uma boa fonte de informações. Descubra quando sua cidade foi fundada, e quantos habitantes possui na época que você deseja começar sua campanha, e o que mais conseguir encontrar.

Como exemplo, construiremos a cidade dos anjos a partir da história da cidade de Barcelona.

A cidade de Barcelona é uma das mais antigas da Espanha, e sem dúvida, esconde muitos mistérios.

A origem da cidade conta que foi fundada com a ajuda de Hércules, quando este descansava de sua luta com os geriontes no vale do Llobregat - lugar onde recebeu uma comitiva grega pedindo-lhe que lutasse na guerra de Tróia. A comitiva era formada por dez barcos, mas um deles foi destruído por uma tempestade quando chegou perto do monte Jovis (hoje chamado Montjuic). Os gregos decidiram ficar na região, e chamaram a cidade de Barca Nona. Mais tarde, em tempos romanos, foi rebatizada de Barcinona.

Com a data da fundação da cidade, podemos consultar a história da Cidade de Prata para ver onde é que isto se encaixa. Verificando a página 18, vemos que a fundação de Barcelona se deu antes da vinda de Christos à Terra, durante a Guerra de Tróia. Neste período, os anjos de Paradísia não estavam muito interessados no sul da Espanha. O mais provável é que nenhum anjo tenha ido para a cidade até meados do século III ou II AC, quando as expansões romanas chegaram até a Hispania. Com eles, vieram os primeiros anjos Corpore: Senzaek, Malin e Kersez.

Procure por detalhes exóticos sobre a região. Verifique se ela possui fontes, rios, lagos, lendas a respeito de fantasmas, mortes inexplicadas, moinhos de vento, senzalas. Verifique também a etnia da população. Isto lhe dará também uma boa idéia dos conflitos religiosos / étnicos que possam ter ocorrido.

A região da Catalunya sempre foi conhecida por suas ligações com Arcádia e Spiritum, sendo frequentes as visões de espectros, duendes e outros tipos de monstros em suas florestas. Também possuiu muitos bruxos e feiticeiras durante todo o curso de sua história. Durante a Idade das Trevas (1320), Barcelona possuía cerca de 35.000 habitantes, divididos em três mans (mãos):

A mão maior, formada pela elite social da cidade. Um grupo reduzido de famílias enriquecidas graças ao comércio. Somavam cerca 5% da população.

A mão média, constituída pelos médicos, escribas, comerciantes médios e burocratas. Somavam 15% da população.

A mão pequena, chamada de poble menut, compreendia 75% da população. Consiste nos camponeses, artesãos e comerciantes menores.

Além destes grupos, ainda existiam os judeus, separados em um bairro próprio, chamado el Call. E os escravos, em sua maioria sarracenos trazidos das terras africanas, que constituem em servos domésticos muito apreciados pela classe dominante. Também entre a mão pequena estão as chamadas "gents de mau viuve" (prostitutas, ladrões, bêbados e jogadores), às vezes tolerados, e às vezes perseguidos pela milícia.

Verifique detalhes arquitetônicos interessantes, como torres, faróis, castelos, muralhas, fortificações, prédios mais antigos ou monumentos estranhos que possam ser utilizados em sua campanha. Adapte-os de acordo com sua função.

Dos livros descobrimos que Barcelona medieval é protegida por uma muralha, e composta de nove portas (Drassanes, Trentaclus, Boqueria, Portaferrisa, Orbs, Santa Anna, Jonqueres, Portal Nou e Sant Daniel). Cada porta está guardada por uma torre com duas dezenas de guardas armados. Os principais pontos da cidade são: a catedral (terminada em 1317) e o palácio real (construído no século XII).

Decidimos que os nomes das torres foram dados para cada anjo militar que desceu até a cidade durante o período medieval, visto que a guerra com os anjos muçulmanos durante o século VIII e IX foi muito terrível. A cidade de Barcelona necessitava de auxílio, e o Conselho resolveu enviar nove Protetores para a cidade: Drassanes, Trentaclus, Boqueria, Portaferrisa (anjos), Orbs e Santa Anna (virtudes), Jonqueres e Nou (arcangjos) e Sant Daniel (principado). Durante as guerras com os anjos djinns muçulmanos, Kersez foi destruído.

Almek, um anjo principado que vivia no distrito de Marte ficou como comandante da cidade, fato que desagradou Senzaek e Malin, que haviam tomado a cidade como pertencente a eles. Com Almek desceram à região da Catalunya seis anjos Protetores: Makabeh, Menelus, Luviah, Janii, Esteven e Lucinah. Barcelona contava com 100.000 habitantes na época. Pouco antes da Peste Negra.