

JYHAD

GUERRA SANTA



UTTER ISHYMURA
Diogo Nascimento

Antônio Augusto Shaftiel



**Sistema
Daemon**

JYHAD

GUERRA SANTA

ANTÔNIO AUGUSTO SHAFTIEL

1ª Edição - Dezembro / 2.004

DAEMON EDITORA

FAX (11) 3675-1860

EMAIL: DAEMON@DAEMON.COM.BR

HTTP://WWW.DAEMON.COM.BR

JYHAD

GUERRA SANTA

Criação: Antônio Augusto Shaftiel
Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel e Antônio Augusto Shaftiel
Revisão: Fabrício GiZmo
Capa: Victor Ishimura e Diogo Pereira
Arte: Ronaldo Barata, Eduardo Ferrara, Ig, Mauro Delias
Programação Visual: Norson Botrel e Marcelo Del Debbio
Diagramação e Fitolitos: Daemon Editora
Impresso por : Gráfica Scorteccei

Agradecimentos

- Para os meus pais, a quem eu não me esqueço de agradecer. É fundamental;
- Para o pessoal do meu primeiro grupo de RPG: Sara, Lucianara, Leonardo e Diêgo. Foram muitas aventuras, por muitos anos;
- Para o pessoal do grupo de hoje, Barros, Fuad, Moisés e Caio;
- Para o Norson e para o Marcelo, pela oportunidade;
- Para a Lívia, com sua eterna paciência;
- Para a Patrícia, pela ajuda e pelo apoio;
- Para o Cristiano Leishmaniose e para o Estevão Snake, os mais ativos no fórum Daemon;
- Para o pessoal que me acompanha desde o início, André Zuppani e Emanuel Campos;
- Para o Albano, a quem eu desejo boa sorte na página da Internet;
- Para um pessoal gente boa, Luís, Renata, Adriano, Mágico, Fabrício Botelho, Daniel, Leonardo Pezzella, Rafael, Henrique, Azharrel X, Mago Hirus, IvanPiro, Dromar e mais um monte de gente...

Desaconselhável para menores de 18 anos

Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

Email da Editora: daemon@daemon.com.br

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

(C) 2004 Daemon Editora. O Sistema Daemon@Daemon Editora compreende todos os livros lançados pela editora até a publicação desta obra, bem como as publicações futuras. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro poderá ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar em qualquer formato ou meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação etc. sem a permissão por escrito dos detentores do *copyright*.

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.

INTRODUÇÃO

As três principais religiões monoteístas do mundo ocidental derivam do Oriente Médio e seguem fundamentalmente o mesmo Deus, ainda que difiram seus preceitos. Suas histórias estão interligadas, principalmente possuem como ponto em comum o chamado Velho Testamento, que conta o início da aliança entre Deus e a humanidade.

O que se segue é uma breve história dessas três religiões, assim como uma descrição sucinta de seus costumes. É apenas um guia para os mestres e jogadores utilizarem em suas campanhas, não uma introdução às religiões ou mesmo uma discussão sobre elas. Nota-se que as histórias estão adaptadas para o universo de Trevas, descrevendo como esses grupos seriam no mundo desse RPG.

Começa-se a história a partir do judaísmo, por ter sido a primeira dessas religiões e a partir da qual se desenvolveu as outras. Abro um parêntese aqui para dizer que usei como citações na descrição dessa religião o Antigo Testamento da Bíblia cristã, por ser do meu maior conhecimento. Visto que ele equivale às Escrituras judaicas, acredito não haver problema maior.

⊕ 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 consequências 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 possuir, 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 aprendizado: 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 perseguiram 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 aprendizado, 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 JYHAD, 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: divide 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 de sua Religião.

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.



GUERRA SANTA

O Mundo de Trevas está tomado pelo fervor religioso, mesmo que a força da idéia do Apocalipse iminente tenha sido reduzida drasticamente. Agora é um momento de preparação em que os fiéis devem aumentar os contingentes religiosos para ajudar na salvação das próprias almas, espalhando as palavras da religião em que acreditam. Em uma dimensão tomada por espíritos, magos e demônios, ater-se aos conceitos de uma religião é essencial para os mortais. A salvação não é apenas espiritual, pois se soma a ela a proteção terrena, quando a fé impede que o mal se aproxime do homem.

As seitas proliferam facilmente no Mundo de Trevas, aproveitando-se da miséria que existe em todos os países ou dos medos naturais do ser humano. Espíritos malignos usam conceitos religiosos para atrair novos seguidores e os dominam com uma lavagem cerebral que os afasta de amigos e parentes, isolando-os da sociedade. As vítimas tornam-se alvos fáceis para as manipulações mentais. São servos que darão a vida pela seita, inclusive combatendo seus antigos aliados.

Uma das poucas respostas que os mortais têm é recorrer à religião e aos grupos que a defendem verdadeiramente. Eles precisam aderir à fé e à união comunitária para angariar forças que permitam vencer as seitas e os demônios. Por mais erros que possam existir na história de uma religião ou de outra, a maioria reconhece que aqueles pecados foram cometidos pelo homem e não eram a vontade do Senhor. Alguns fecham os olhos para os desvios, enquanto outros adquirem maior senso crítico, porém os grupos se unem para o combate tanto interior quanto exterior que é necessário em um mundo desesperado.

A adesão à religião cresce nos corações dos fiéis do Mundo de Trevas e os deixa cercados por pessoas que possuem crenças parecidas. Com o tempo, eles não mais imaginam que possa existir tolerância para com grupos que afirmam existir outra forma de salvação. Alguns pensam que isso implica em uma ofensa à religião que seguem. Há quem tome as palavras de uma crença alheia como uma ameaça religiosa, como se o outro estivesse insinuando que quem não o segue terá apenas o Inferno como destino. As ofensas não demoram a começar e a tensão aumenta até chegar a ponto da guerra religiosa. O ataque a locais sagrados, a tentativa agressiva de conversão e o assassinato de líderes tornam-se comuns nas mentes dos fanáticos que, muitas vezes, se esquecem de que suas próprias crenças negam atitudes violentas.

As religiões podem se tornar verdadeiras armas nas mãos de corações que pretendem se render à agressividade. Eles usam passagens isoladas de textos sagrados para justificar as atitudes, sem dar atenção ao todo que condena a guerra. Aqueles mais atentos compreendem que a salvação não deveria ser encontrada eliminando-se as religiões diferentes. Eles preferem seguir seu próprio caminho em paz, agindo conforme os preceitos sagrados. Sua batalha se tor-

na puramente espiritual pois quanto mais fé possuem, mais serão procurados pelos espíritos do mal que pretendem desviá-los. A leitura dos livros sagrados e as orações se transformam em grandes armas do fiel que não demora a aderir a uma batalha contra o sobrenatural.

No Mundo de Trevas, nem todas as pessoas reconhecem a existência dos demônios, muito menos experimentaram um contato direto com essas criaturas. No entanto elas são sentidas. A ameaça constante paira sobre os corações. As alternativas são duas, ater-se às preces e confiar na palavra divina ou temer os demônios e agir para expulsá-los. Muitas vezes a segunda acaba dando mais poder ainda às entidades malignas, pois é uma demonstração da importância que eles possuem no pensamento do fiel. O religioso se desvia das orações e da dedicação exclusiva ao Senhor para pensar constantemente na ameaça do maligno. A fé se torna apenas uma arma.

Obviamente, em um Mundo de Trevas, às vezes é necessária a caçada ativa aos demônios. Não é só o caso de rezar o tempo todo para se proteger deles. O que acontece é a descoberta de uma existência maligna que ameaça o mundo dos fiéis e apenas alguns poucos são capazes de erguer armas com eficiência para eliminá-la.

FUNDAMENTALISMO

Os fanáticos existem em qualquer religião. Os fundamentalistas podem ser cristãos, judeus ou muçulmanos. No Mundo de Trevas, proliferam com uma rapidez assustadora que foge do controle das lideranças moderadas das religiões. São os responsáveis por acabar com todas as tentativas de ecumenismo e tolerância. Um fundamentalista não pode crer que o outro esteja certo ou deixar que uma religião diferente prolifere. A simples existência de outra religião torna-se uma ameaça para tudo o que acredita, uma erva daninha que deve ser retirada do jardim.

O fundamentalismo já teve várias facetas durante toda a história da Terra. Os judeus já castigaram muitos entre os seus em tempos antigos por não seguirem as Escrituras como era esperado. Os católicos criaram a Inquisição e comunidades protestantes também queimaram suas bruxas. Nos dias de hoje, uma das principais representações é o fundamentalismo islâmico, porém não significam que os fanáticos ainda não existam nas outras religiões.

As seitas são as principais fontes de doutrina dos fundamentalistas. Elas recorrem a métodos características para aliciar os fiéis. Existem sete pontos idênticos à maioria delas. O primeiro é a **graduação**, quando o fiel é abordado e convidado sem que os verdadeiros objetivos da comunidade sejam expostos. Os segredos serão revelados aos poucos, à medida que o fiel sobe nos níveis da sociedade. Durante o progresso, ocorre o **isolamento da pessoa**. Ela é pro-



193

T.A.

gressivamente afastada dos amigos e familiares para que não encontre conselhos ou pensamentos divergentes.

Qualquer tentativa de convencê-lo do contrário é combatida pela seita que alerta o quanto os antigos amigos estão tomados pelo mal.

O **complexo de culpa** é largamente explorado na metodologia das seitas. Tenta-se convencer o fiel de que sua vida anterior era desviada e que o único e bom caminho está na nova sociedade a que aderiu. Uma vez que a mente tenha sido atraída, começa-se o **ativismo** e o **misticismo**. Para evitar pensamentos, espera-se manter o sectário totalmente ocupado, seja em atividades burocráticas que o mantenham em contato com outros membros ou um isolamento para oração no caso dos mais místicos.

A **lavagem cerebral** é um passo fundamental para que a mente torne-se totalmente controlada. O uso de longas cerimônias, elogios constantes, palavras de apoio, castigos físicos e exaltação das novas qualidades é comum. O objetivo é quebrar o processo do pensamento lógico e deixar a mente do fiel voltada apenas para os aspectos religiosos que se tornam inquestionáveis. O **modo de ser**, um sexto passo, é imposto sobre a comunidade, diferenciando-a do que a cerca. Por fim, os líderes assumem uma **importância única** para os sectários. Muitas vezes ele substitui as antigas lideranças religiosas em nome de uma verdade considerada mais pura.

As seitas surgem com inúmeras desculpas. Alguns prometem a salvação no Fim do Mundo iminente. Outras falam sobre os métodos errados dos antigos líderes ou de sua apatia quando não lutam ativamente pela religião. Sempre que as crenças da comunidade se tornam difusas, as seitas criam um objetivo estreito que atrai os fiéis e os centra em um só pensamento.

As igrejas de todo o Mundo de Trevas tentam lutar contra o surgimento das seitas. Os protestantes se preocupam com o fundamentalismo e a intolerância que muitas delas pregam e a deturpação dos conceitos que levaram à Reforma. Eles vêem a existência de algumas que chegam a fazer promessas que lembram as indulgências. A Igreja Católica observa assustada quando movimentos assumem conceitos antigos, já abandonados pela Santa Sé, para formarem comunidades de fanáticos que combatem outros cristãos. Os judeus percebem-se diante de um impasse quando os fanáticos se tornam agressivos como aconteceu em Israel com Ytzak Rabin, primeiro-ministro que caminhava para acordos de paz no oriente Médio.

O assassinato do líder israelense foi cometido por um judeu extremista. O fundamentalismo é o principal colaborador da intolerância religiosa, contribuindo enormemente para que as guerras entre as crenças continuem.

ECUMENISMO

Todas as tentativas de ecumenismo falharam no Mundo de Trevas. As vozes dos moderados são constantemente aba-

fadas pelos gritos de guerra dos fundamentalistas. Inúmeras reuniões já foram sabotadas como foi o caso do concílio de Jerusalém em 2004 quando figuras proeminentes do Protestantismo, Catolicismo, Ortodoxia Cristã, Judaísmo e Islamismo tentam se reunir para criar planos de colaboração entre as religiões. Eles foram duramente atacados por seitas, fundamentalistas e pelos magos. A razão do ataque dos fanáticos já foi discutida, porém a do Arkanun Arcanorum ainda não.

O principal temor dos magos é que a aliança das religiões monoteístas forneça um grupo de ataque invencível que eliminará qualquer força pagã do mundo. Mesmo que essa não seja a proposta dos líderes moderados dessas crenças, os magos ainda trabalham para evitar que haja tolerância. Nem mesmo a união dos cristãos é plausível para o Arkanorum. Eles trabalham até para que as Igrejas Protestantes atuem como entidades separadas e isoladas.

As tentativas de desacreditar o ecumenismo não obtiveram um sucesso completo. Ainda existem muitos grupos tolerantes que preferem debater religião com calma e entender quais são os motivos dos outros. Alguns desses conseguiram alianças dentro do Arkanorum para demonstrar que não pretendem ser uma ameaça para os magos, desde que eles não causem dano aos fiéis. Outros se irritaram com a constante mania dos místicos de lidarem com demônios ou lutarem contra as forças da fé. Eles se uniram para derrotarem aqueles que usam magia e tornaram-se inimigos tão perigosos que alguns líderes do Arkanorum se arrependeram de suas ações. Claro que foi tarde demais, pois alguns deles acabaram mortos ou punidos de forma a nunca mais usar suas habilidades mágicas. Existem boatos de união entre os Cavaleiros Teutônicos, os Templários Fiéis e os Assassinos para batalharem contra várias ordens de magia.

O ecumenismo ainda é um conceito que necessita de muito desenvolvimento no Mundo de Trevas. As seitas ainda lutam entre si a despeito de algumas alianças. Mesmo que existam células de ataque que misturem inquisidores católicos e protestantes, é comum que os Templários Fiéis enfrentem os Teutônicos ou os Assassinos. A provocação pode surgir de qualquer lado ou pela manipulação daqueles que não querem a união religiosa.

AS VERDADES RELIGIOSAS

A maior divisão entre as religiões é o conceito de salvação. Cada uma tem seu pensamento e sua revelação quanto à verdadeira forma de alcançar o perdão divino. A maioria dessas respostas está nos Livros Sagrados. São ensinamentos únicos que o fiel deve seguir para encontrar o verdadeiro caminho. Não existe outro modo de se chegar ao Paraíso. Um conceito como esse provoca grandes divisões mesmo entre aqueles que seguem a mesma figura que entregou as Leis Divinas, seja ele Moisés, Christos ou Maomé.

A vontade de demonstrar que um grupo está errado pode levar a atitudes que entram em contradição com as próprias crenças do fiel. O caso dos fundamentalistas é um

exemplo, porém existem outros que assumem aspectos menos belicosos.

Uma ação comum no Mundo de Trevas é tentar provar que os Livros Sagrados de uma religião são documentos falsificados. É o ataque mais comum que o cristianismo sofre, partindo de todas as partes. Pesquisadores sempre procuram por novos pergaminhos que revelem a identidade de Christos ou que contem sobre aspectos da vida do Filho de Deus que vão contra as verdades cristãs. O caso dos Manuscritos do Mar Morto demonstrou o quanto as especulações podem crescer e se tornar uma ameaça maior.

Havia o desejo de muitos de pura pesquisa enquanto outros queriam apenas encontrar documentos que destruíssem a imagem do cristianismo. As ordens místicas ou mesmo fundamentalistas de outras religiões agiram ativamente na esperança de encontrarem falhas nos preceitos da fé cristã.

As batalhas por descobertas arqueológicas ou documentos perdidos são comuns no Universo de Trevas. Elas podem revelar conhecimentos místicos que favoreçam os magos ou agridam o que um grupo religioso específico.

As seitas e ordens pesquisam ativamente e enviam agentes secretos para escavações ou em missões de resgate de documentos.

⊕ JUÍZO FINAL

As religiões monoteístas possuem como um de seus princípios a crença do Juízo Final, um julgamento e uma batalha em que apenas os fiéis sobreviverão. O fim da década de 1990 foi conturbado pelas centenas de seitas que alardeavam o fim do mundo. As batalhas travadas foram sangrentas e o aumento do fundamentalismo, principalmente naquelas de tendência cristã, gerou repercussões que se espalharam pelo mundo. Não houve um grupo que passasse incólume pela destruição causada. Algumas seitas foram obliteradas e encontram o fim do mundo. A maioria sobreviveu apenas para ver que o início do novo milênio não indicava o Juízo Final tão aclamado. Foi por pouco que os próprios homens e servos divinos não provocaram a destruição por conta própria.

Muitas seitas perderam o ânimo da luta e preparação para o Apocalipse. Elas tentam renovar seus conceitos e partir para a batalha religiosa, no sentido de que pode haver apenas uma religião e que só então o Senhor vai se revelar perante os sobreviventes. As divisões nas crenças fizeram muitos grupos se desunirem e procurarem por novas respostas. Logicamente, ainda há quem esteja esperando pelo Juízo Final e esses assumem duas posições. A primeira é a luta constante por seus ideais e a segunda é o isolamento para simplesmente esperar a palavra divina.

O Juízo Final já não é um conceito de peso fundamental nas seitas em combate. Elas acreditam que o momento virá, porém preferem lidar com os problemas mais urgentes como a manutenção da religião e evitar que a corrupção penetre na comunidade.

⊕ DILEMA DOS ANJOS

Os mortais têm uma vantagem em relação aos anjos, chamado de **Livre-Arbitrio**. A capacidade de errarem, arrependem-se e serem perdoados pela clemência divina.

Um humano pode duvidar da existência do Senhor, porém se vier a aceitá-lo antes de sua morte, poderá subir ao Paraíso. Esse é um direito que não é dado aos anjos. Todos os celestiais já nascem com o dever de seguirem os Dez Mandamentos e o primeiro deles é amar a Deus sobre todas as coisas. Não pode haver um único momento em que um anjo duvide do poder divino. Descumprir um mandamento é a Queda certa e imperdoável.

Os anjos acabaram se dividindo em religiões por manifestarem as crenças dos mortais ou por eles mesmos terem as revelado à humanidade. Divergiram por causa de preceitos que estão mais para a salvação dos humanos do que a deles próprios. É uma verdade que os celestiais moderados admitem e usam para tentar conseguir a cooperação entre os grupos religiosos.

Gabriel é uma das figuras mais ativas nesse caso. Age misteriosamente sem revelar completamente o que acredita, porém seus trabalhos já fizeram muitos anjos colaborarem entre si. Uma falange em especial, as Lanças de Christos, é conhecida por ter um grande guerreiro muçulmano lutando a seu lado. Dizem que Dumah foi aceito no grupo devido à influência de Gabriel. Foi mais uma atitude que os mais jovens não entenderam e, dizem, os mais velhos temeram. Há quem pergunte por que um anjo tão importante interferiria em uma simples falange, enquanto outros consideraram apenas um exemplo de como as religiões deveriam se unir, a despeito das crenças diferentes.

FUNDAMENTALISTAS

Os fundamentalistas celestiais não acreditam na união. Para eles, é ainda mais difícil suportar que, após tanto empenho próprio, almas que não seguem seus preceitos sejam acolhidas no Paraíso. É uma ofensa ainda maior do que a que um mortal sente. Para estes anjos, torna-se tão evidente que a guerra religiosa parece a resposta mais correta para eliminar o mal que cresce na cidade ao lado.

MUDANDO DE RELIGIÃO

Os próprios anjos podem escolher mudar de religião. É um acontecimento que tem se tornado até freqüente na Cidade de Prata e nos Jardins de Allah.

No entanto, isso só pode ser feito uma vez durante toda a existência do celestial. Caso tente voltar para o caminho antigo ou procurar outro, não encontrará nada além da Queda. Sempre que um anjo modifica seus preceitos, deve mudar o nome. Os antigos aliados geralmente retiram todo o apoio e tentam se esquecer que o amigo existiu. É uma escolha difícil e sem volta.

⊕ JUDAÍSMO ⊕

INTR⊕DUÇÃO

O nome judaísmo vem do chamado reino de Judá, antigo reino do Oriente Médio e, durante muito tempo, a palavra judeu foi usada para designar os habitantes deste reino. Com o passar os séculos, o termo passou a abranger os seguidores derivados da religião estabelecida por Moisés.

Define-se como judeu todo alguém cuja mãe é judia e que não pratica nenhuma outra fé. Ultimamente existe a proposta de inclusão do cônjuge e até a descendência paterna.

HISTÓRIA

A PRIMEIRA ALIANÇA

A ligação de Demiurgo com a humanidade começa com a aliança entre o Senhor e Abraão, antes chamado Abrão. Um dia, o Altíssimo apareceu a Abrão e disse que este deveria sair de sua cidade, Ur, e seguir para uma nova terra que receberia. Assim ele o fez, deixando seus parentes e seguindo com sua esposa e, também, seu sobrinho Ló.

Enquanto Abraão seguiu a vida nômade, Ló se estabeleceu nas vizinhanças de Sodoma, depois de certo desentendimento com a família. Foi nessa mesma cidade que Demiurgo atirou Sua ira. Dois anjos foram enviados para encontrar no mínimo dez justos naquela cidade, mas não conseguiram. Sendo assim, o Senhor resolveu dar fim à Sodoma e Gomorra. Laoviah, o Serafim da Destruição e do Castigo Final, foi enviado com suas falanges e fez chover fogo e enxofre sobre aquelas cidades. Quando restavam apenas ruínas, eles lutaram contra os demônios que ali habitavam, derrotando todos.

Ló foi poupado, tendo fugido com sua esposa e filhas, mas a mulher olhou para trás enquanto a cidade era destruída e acabou transformada em uma estátua de sal. Enquanto isso, Abraão continuava sua vida, estando ainda sem filhos, já que sua esposa, Sara, era estéril. O patriarca acabou por gerar um filho com uma escrava, sendo este chamado Ismael. Dizem que dele descendem os muçulmanos.

Só quando já era bem velha, Sara, deu um filho a Abraão, após receber a graça do Senhor. Esse foi chamado Isaac, a quem Demiurgo exigiu que fosse sacrificado em Seu nome, mas depois o poupou. Um dos filhos de Isaac foi Jacó, que herdou sua riqueza e recebeu sua benção. Esse homem teve um encontro misterioso com um dos anjos e o venceu em uma batalha inusitada, tendo, a partir daí, recebido o nome de Israel, "que lutou com Deus".

Israel teve doze filhos, dos quais descendem as doze tribos dos hebreus. Entre esses estava o esperto José, que foi vendido como escravo por seus irmãos. Levado para o Egito, o

hebreu foi libertado da escravidão e da prisão após interpretar os sonhos do faraó, evitando que o reino passasse fome durante um longo período de seca. José ganhou prestígio e poder e veio a se encontrar novamente com os irmãos, quando os perdoou e os chamou para morar no vale do Nilo.

Moisés

Os hebreus cresceram em número e os egípcios começaram a temê-los. Houve então ordem do faraó para que todos os varões fossem mortos. Nesse tempo conturbado, uma família tentou salvar um de seus filhos que acabou caindo nas mãos da realeza egípcia, onde foi criado e educado. Foi-lhe dado o nome de Moisés e por muito tempo ele esteve sob as graças do faraó.

Aconteceu que um dia Moisés foi punido e expulso do Egito após matar um egípcio que vira batendo em um hebreu. Obrigado a se refugiar no deserto, conheceu uma mulher com quem se casou e constituiu família. Viveu normalmente até receber uma revelação divina. Demiurgo ordenou-lhe que voltasse ao Egito e libertasse os hebreus de seu cativeiro.

Até aquele momento, as intervenções da Cidade de Prata nunca haviam sido tão grandiosas. Os outros aparecimentos dos anjos na Terra foram em locais restritos e ligados ao povo que estava destinado a segui-los. Julgando-se preparados para a guerra e para fortalecer a fé de Demiurgo entre os mortais, os membros do Conselho resolveram libertar os hebreus do cativeiro, desafiando os deuses egípcios.

Moisés apresentou-se diante do faraó e exigiu a libertação de seu povo. Tendo recebido um não como resposta, precisou usar a força lhe concedida pelo Senhor. O profeta enviou dez pragas ao Egito, todas ministradas pelo anjo do castigo, Laoviah. Enquanto os egípcios sofriam as pragas, os espíritos e deuses lutavam contra os anjos e Serafins, sofrendo inúmeras derrotas, já que careciam da união e preparação para a guerra. Os habitantes da Cidade de Prata haviam planejado o conflito há muito mais tempo e seus exércitos estavam unidos e treinados para enfrentarem o inimigo. No fim, o povo hebreu foi libertado.

O profeta conduziu todos pelo deserto durante quarenta anos. Durante essa viagem, Demiurgo apareceu mais uma vez a ele e o revelou os Dez Mandamentos, instituindo as leis que governariam os hebreus a partir dali. Então foi feita uma aliança legítima entre o povo e o Senhor.

Anos se passaram até que os hebreus finalmente pudessem descansar em suas terras. Moisés morreu e deixou a liderança para Josué que atravessou o Rio Jordão e conduziu o povo até a Terra Prometida. Foram necessárias várias guerras para que eles se estabelecessem. Enquanto os mortais lutavam, os anjos os acompanhavam, desafiando deuses locais e espíritos. Um dos principais adversários da Cidade de Prata foi Baal, que não desistiu de seus desafios, sendo um dos principais inimigos dos anjos durante séculos.

JUÍZES

Após a conquista da Terra Prometida, o povo hebreu se dividiu sem possuir uma liderança central, pois afirmavam que apenas Demiurgo era seu rei. Tempos de guerra e paz se sucederam, principalmente quando o povo pecava e o Senhor retirava sua proteção. Então os inimigos apareciam e os dominavam.

Para livrar os israelitas, apareciam os chamados Juízes, líderes carismáticos que se insurgiam contra os invasores com a benção divina. Entre esses estiveram Gideão, a profetisa Débora e Jefté. Durante esse período, a Cidade de Prata teve vários problemas com os panteões de Paradísia, principalmente por não admitir seus cultos na Terra. Alguns anjos, como Miguel, tornaram-se grandes heróis em ambos os planos, por guerrearem sem parar e saírem vitoriosos. Enquanto o Príncipe dos Arcanjos lutava, Laoviah enviava suas punições tanto para o povo hebreu quanto para os pagãos. Alguns celestiais como Gabriel tentavam saídas diplomáticas para evitar o pior. Graças a esse último, muitos desastres foram evitados, pois sua esperteza garantiu que alianças entre panteões não fossem feitas contra a Cidade de Prata.

REIS

Com o tempo, o povo passou a exigir por um rei que os comandasse. Houve muita discussão sobre isso, até que o profeta Samuel surgiu para ungir um governante. Ele chamou por Saul

após receber ordens divinas e o tornou rei de Israel. Durante anos, houve um novo governante que passou a comandar toda a nação. Seus principais inimigos foram os filisteus, os quais nunca conseguiu derrotar, apesar de tê-los mantidos afastados de Israel.

Durante o reinado de Saul, apareceu Davi, que o serviu tanto como músico quanto como guerreiro, vencendo o gigante Golias. Em meio às guerras, aconteceu que surgiu uma rivalidade entre o rei e seu jovem súdito, além do que, o governante caiu em desgraça perante os olhos do profeta Samuel. Davi foi obrigado a fugir de Saul e criou seu próprio exército, lutando por si só até que o rei de Israel morreu e foi sua vez de tomar a coroa.

O novo soberano dos israelitas tornou-se famoso como um governante justo, combatendo e obtendo vitória sobre vários inimigos, inclusive os filisteus. Por fim, seu reino acabou em desgraça, principalmente devido a pecados cometidos dentro da família real. Davi foi obrigado a enfrentar uma guerra civil, iniciada por um de seus próprios filhos.

O rei Davi foi sucedido por Salomão, que chegou ao poder depois de um golpe de estado, no qual retirou a coroa de um de seus irmãos. Seu reinado foi conhecido como cheio de prosperidade e por sua renomada sabedoria. Além de seu enorme palácio, Salomão teve como grande obra o Primeiro Templo dedicado a Demiurgo, lugar onde se guardou a Arca da Aliança e se realizavam as grandes cerimônias em homenagem ao Senhor.

No entanto, tudo o que foi construído gerou grandes custos ao povo de Israel, causando uma divisão entre as tribos, o que deixou apenas duas sob o reinado de seu sucessor.



Muro das Lamentações

O reino de Israel acabou dividido, o que gerou Judá no sul e Israel ao norte. Nas épocas que se seguiram, apareceram profetas que várias vezes denunciaram o mal que estava tomando o coração dos israelitas, principalmente dos governantes. Um desses foi Elias, que enfrentou Acabe, rei de Israel, e sua rainha, que era fiel seguidora do deus Baal. O homem santo desafiou os sacerdotes do deus pagão e obteve vitória sobre eles, conclamando a população para matá-los em seguida.

Paralela à luta entre os mortais estava a batalha dos anjos no plano espiritual, que foram obrigados a enfrentar os exércitos de Baal. Liderados pelo Arcanjo Miguel, os valorosos guerreiros da Cidade de Prata conseguiram expulsar o inimigo definitivamente, mas apenas das Terras que Demiurgo protegia.

Os anjos obtiveram vitória, mas os pecados no reino de Israel continuaram. Surgiram outros profetas para denunciar esses males, mas nenhum foi ouvido. Amós, Oséias e Eliseu avisaram, mas os reis não ouviram. Assim sendo, Demiurgo retirou sua proteção daquela terra. O Império Assírio, junto com seus deuses guerreiros, invadiu Israel. A destruição foi imensa e os anjos se retiraram para as terras ao sul. Apenas ali eles lutaram, impedindo que os servos do deus Assur invadissem o reino de Judá.

Mas a salvação de Judá não durou por muito tempo. O povo logo se voltou para o mal, venerando os deuses assírios e até mesmo Baal, que voltou para se vingar. Nessa época, o reino judeu era subordinado aos assírios e todas as suas tentativas de se reabilitar terminaram em fracasso, como foi o caso do levante dos reis Ezequias e Josias. A Cidade de Prata estava alarmada e enviou profetas para tentar salvar o povo, mas de nada adiantou. Mesmo as vozes de Isaías, Miquéias e Jeremias não foram suficientes.

Houve uma reforma no templo, que tentou redimir os pecados do povo e de seus reis. Ainda sim, não houve força suficiente para derrotar o inimigo que viria a seguir. A Babilônia, sob o comando de Nabucodonosor, invadiu Judá e destruiu Jerusalém, assim como o templo. Foi uma das piores guerras dos anjos nessa época. Obrigados a enfrentarem os deuses babilônicos, os celestiais sofreram sucessivas derrotas, mesmo sob o comando de Miguel. Muitos foram salvos apenas porque os Nimbus agiram, assim como anjos como Gabriel e Metraton. Perante o poderio de Marduk, não havia muito que fazer, mesmo porque o Conselho decidira que o povo hebreu precisava ser punido.

Para os mortais, a guerra acabou com o cativo da Babilônia, para onde os judeus foram exilados. Para os anjos, o fim foi a queda de um de seus mais poderosos Serafins, chamado Keleol, um dos principais organizadores da punição dos anjos da Segunda Rebelião. Essa época marcou o fim do isolamento tanto para o povo judeu, que teve sua cultura aberta para o mundo, quanto para a Cidade de Prata, que se viu obrigada a ter mais contato com os outros habitantes de Paradisia.

Os judeus só tiveram a oportunidade de deixar a Babilônia quando essa foi tomada por Ciro, rei dos persas. Foi feita uma aliança entre a Cidade de Prata e as Cinco Cidades do Paraíso, lar de Ahura-Masda e dos anjos persas. Houve outra batalha e, por fim, o deus Marduk acabou se rendendo, entregando sua cidade e seu reino.

Os anjos de Demiurgo puderam levar seu povo de volta à Terra Prometida, onde auxiliaram a reconstrução do Templo, para que Demiurgo pudesse voltar a ser homenageado. No entanto, a liberdade não durou por muito tempo. Os judeus acabaram sob o domínio dos gregos e foram obrigados a submeterem a seus deuses durante longos anos, até a revolta dos macabeus, quando o templo foi retomado e um novo reino criado. Mais uma vez a Cidade de Prata interviu lutando e vencendo os espíritos servos do panteão grego, ainda que apenas o suficiente para afastá-los de Judá.

O novo reino durou pouco mais de um século quando então os deuses gregos voltaram, dessa vez junto com os mortais chamados de romanos. O domínio das terras judaicas foi completo, sendo inclusive o templo tomado. O Conselho conseguiu manter uma grande influência, mas travava lutas constantes contra os deuses greco-romanos. Por fim, houve uma espécie de trégua, com apenas algumas lutas ocasionais surgindo em alguns pontos.

Surgiram vários grupos nessa época, como os saduceus, sacerdotes que comandavam o templo e eram aliados de Roma; os fariseus, doutores da lei e os essênios, que viviam afastados de tudo e de todos, em seu asceticismo.

CHRISTOS

Um dos pontos mais marcantes dessa época foi o surgimento de **Christos**, que apareceu e apresentou-se como o Filho de Demiurgo e Salvador. De fato, os judeus esperavam por um Messias, pelo Ungindo, descendente de Davi que os libertaria. Mesmo na Cidade de Prata, todos esperavam que Demiurgo enviasse de novo o Filho, aquele ser que derrotou Lúcifer na Primeira Rebelião e depois desapareceu para reaparecer apenas quando necessário.

A maioria dos judeus não aceitou Christos como o Filho de Demiurgo e ele acabou crucificado. Entre os anjos não surgiu uma guerra civil por pouco. Muitos celestiais importantes, inclusive membros do Conselho, recusaram-se a acreditar que Christos era de fato o Filho. Uma separação instantânea ocorreu na Cidade de Prata, com anjos judeus e cristãos discutindo quem estava certo. O próprio Christos ajudou a acalmar a situação, passando a se sentar no Conselho como um de seus mais influentes membros e guia das almas cristãs.

Na Terra, a luta continuou por um longo tempo, principalmente devido às indagações de um anjo chamado Zhafiel, punido por revoltar-se contra Demiurgo, ao afirmar que o Senhor errava por deixar Seu Filho morrer na cruz. Zhafiel provocou devastação por onde passou, matando anjos ju-

deus e espíritos pagãos, até ser pego por uma falange enviada pelo Conselho. Tamanhos foram os problemas causados por Zhafiel, que até os judeus se revoltaram em 70 d.C. Roma não aceitou a insurreição e reagiu, quando o templo foi destruído pela segunda e última vez.

Mitras e outros deuses lutaram contra os anjos judeus que tentaram impedir a destruição do santuário, obtendo uma vitória que espantou a Cidade de Prata e enfraqueceu os celestiais que negavam Christos. Mas o golpe final contra esse povo não aconteceu aí. Terminou apenas com a revolta de Bar-Cochba, por volta de 130 d.C. Derrotados, os judeus começaram a se espalhar pelo mundo, como vinham fazendo aos poucos desde a destruição do templo. Foi um o início de uma longa era em que viveriam sem pátria e passariam a ser perseguidos.

IDADE MÉDIA

À medida que o cristianismo ganhava força na Europa, os judeus tornavam-se cada vez mais discriminados pela sociedade devido a inúmeras razões. Um exemplo era a culpa pela morte de Christos e o fato de negarem o Messias.

Foram raras as vezes em que os judeus puderam ter uma convivência pacífica. O normal era sua segregação, o impedimento do contato com os cristãos e a perda de seus direitos, sendo tratados como estrangeiros onde quer que estivessem. Conforme caprichos e vontades dos poderosos, eram expulsos de onde viviam, o que levou a deixarem a Inglaterra em 1320 e a França em 1394.

Um dos grandes motivos da discriminação judaica foi a usura por eles exercida, que era banida pela Igreja e que, mesmo em sua religião, era discutida. No entanto, não havia muita opção para esse povo, que era proibido de possuir terras, o que impedia a agricultura e tinha outras atividades, como o artesanato, barradas. Restou então se desenvolverem no comércio, na medicina e no empréstimo a juros.

Na Espanha, os judeus puderam viver muito bem durante um bom tempo, desenvolvendo sua cultura em quase todos os campos. Mas o tempo acabou levando que ocorresse com eles o mesmo que estava acontecendo no restante da Europa. A Inquisição caiu sobre os israelitas em 1492, quando foram expulsos. Antes disso, muitos foram obrigados a se converterem, ou fingirem que o estavam fazendo, sendo que esses eram chamados marranos.

Os judeus encontraram um desenvolvimento maior em sua cultura nas terras da Babilônia, onde puderam fundar escolas e viver sem a pressão cristã. No entanto, quando os muçulmanos dominaram aquela região, outra perseguição começou, apesar de que de maneira mais branda. Pagando impostos, eles podiam exercer livremente sua religião e ficavam livres do serviço militar.

Durante a Idade Média, os anjos judeus perderam cada vez mais poder na Cidade de Prata, quase ficando sem espaço no Conselho. Ainda sim, continuaram protegendo seu povo na Terra, fazendo de tudo para que sobrevivessem e continuassem com sua religião. Não foi através da força que conseguiram tal façanha.

Graças a manobras dos Corpore, ocultando e evitando os maiores males, e aos jogos dos Nimbus, desviando a atenção dos demônios e outros inimigos, os judeus seguiram adiante. Isso sem contar a própria persistência do povo.

IDADE MODERNA

A principal característica da Idade Moderna é a formação dos guetos, uma espécie de bairros onde todos os judeus da cidade deveriam viver. Existem precedentes desses lugares na história, mas esse foi o período mais marcante dessa condição. Os judeus eram obrigados a viver em tais locais, sem ao menos poderem ser donos de suas casas. Ainda havia a exigência de se recolherem do pôr-do-sol ao amanhecer e sempre possuírem um sinal que os identificasse quando saíssem do gueto.

Os portões desses lugares eram guardados, uma medida para fazer de tudo para se evitar o contato com os israelitas. Mesmo com toda a opressão, a sociedade judaica prosseguiu. Nessa época, a Cabala, que já existia há um bom tempo, começou a se espalhar entre os guetos, influenciando práticas religiosas e filosóficas. O conhecimento mágico aumentou o contato dos judeus com os anjos, incrementando o poder da aliança entre o povo e a Cidade de Prata. Magos judeus como da Escola de Yamesh e da Ordem de Salomão reapareceram e criaram novos discípulos, aumentando o contingente e as forças de suas ordens.

ÉPOCA ATUAL

O século XX foi marcado pelo movimento sionista, que levou os judeus a emigrarem para o território que viria a ser chamado de Israel. As chamadas Alijás começaram; eram as várias ondas de emigração dos judeus. Aos poucos eles foram retomando seus territórios, o que também levou ao início do conflito com os palestinos.

Mesmo toda a perseguição que já haviam sofrido não deixou os judeus preparados para o terror da Segunda Guerra Mundial, quando foram perseguidos duramente pelos nazistas. A situação desse povo foi de mal a pior, quando milhões foram mortos e enviados para campos de concentração, onde eram executados sem o mínimo de piedade.

Foi um período difícil em que magos e anjos judeus trabalharam arduamente pela sobrevivência de seu povo. Grande parte de Cidade de Prata se calou perante o massacre, ainda que muitos anjos cristãos estivessem tentando ajudar seus irmãos. O Conselho não se manifestou, causando indignação perante muitos. Uma das manifestações disso na Terra foi o silêncio da Igreja Católica, na época comandada pelo papa Pio XII.

Houve grande tumulto na Cidade de Prata, com discussões aflorando tanto entre anjos quanto entre almas. Nessa época, Christos estava resolvendo problemas políticos entre a Cidade de Prata e vários outros panteões de Paradisia, juntamente com Gabriel e Miguel. Não se sabe qual seria sua decisão, mas ele reprovou a omissão dos anjos perante o massacre judeu.

Terminada a guerra, houve uma movimentação para a criação de um estado judeu. A ONU votou a divisão do território.

rio da Palestina em uma área árabe e outra hebraica. Então, em 1948, foi declarada a independência do Estado de Israel. A partir daí a onda de imigrações para o novo país aumentou e uma nova luta se iniciou para que os judeus se firmassem naquelas terras. Muitas guerras foram necessárias para que Israel se consolidasse e os conflitos com os árabes duram até hoje.

Grande parte da movimentação para a criação de um estado judeu ocorreu no mundo mortal. Como quase sempre aconteceu durante a história dos hebreus, os seres sobrenaturais apenas os seguiram depois, garantindo sua proteção. O Conselho aprovou a criação do Estado de Israel. Apesar de os anjos cristãos não participarem de todas as batalhas, ajudaram com armas e apoio moral na luta de seus irmãos judeus contra os celestiais muçulmanos que dominavam o lugar. Ordens mágicas começaram uma disputa incessante que persiste nos dias de hoje. A Ordem de Salomão em particular, foi procurar por objetos mágicos específicos que teriam pertencido a seu fundador.

Desde esses dias, a relação do povo hebreu com os cristãos tem melhorado, apesar de ainda não se ter concluído todas as desavenças. Tanto na Cidade de Prata quanto na Terra já houve tentativas de conciliação, o que se espera que seja concluído logo.

No início do século XXI, existem cerca de 14 milhões de judeus no mundo, sendo que quase metade desses está nos Estados Unidos. Cerca de 40% se encontra em Israel e o restante espalhado pelo mundo, principalmente na Europa e na América do Sul.

CRENCAS

O judaísmo é uma religião monoteísta, sem dúvida. Segundo suas crenças, existe apenas um Deus, que seria o pai de todos. Seu nome não é pronunciado, sendo sempre chamado de "o Senhor".

Os judeus também crêem na vinda de um Messias, que seria descendente de Davi. Esse os libertaria, vindo apenas quando as pessoas acabassem com o mal social entre elas. Só então o Senhor apareceria para redimir os mortais.

LIVROS SAGRADOS

Os judeus possuem seus próprios livros sagrados, como acontece com outras religiões. Esses são o equivalente ao Antigo Testamento da Bíblia cristã, apesar de haver algumas diferenças nítidas. Esses vinte e quatro livros (que os cristãos fazem uma divisão diferente) estão reunidos em três grupos.

A Lei, também chamada **Torá**, compreende os cinco livros que se acredita serem escritos por Moisés (são o Pentateuco). Anteriormente considerada apenas um só livro, foi assim dividida (Gênesis, Êxodo, Levítico, Números e Deuteronômio) quando foi traduzida para o grego, cerca de 200 a.C. Apesar de se dar crédito a Moisés, as histórias ali contidas foram escritas ao longo dos séculos e reunidas aos poucos, até que o processo se finalizou em 400 a.C. Ali também estão as leis que regem a vida dos judeus num total de 613.

Neviim compreende os livros históricos e proféticos e conta parte da história do povo com várias mensagens sobre a relação que os hebreus deveriam ter com o Senhor. As passagens deixam bem claras que enquanto o povo amasse Deus, receberiam bênçãos e, se o abandonassem, sofreriam. Ali se encontram várias justificativas para o domínio que sofreram por parte da Assíria e da Babilônia, assim como a destruição do templo.

Ketuvim trata dos escritos poéticos, entre esses os Salmos, criados na época dos reis para os serviços e as grandes festas do Templo de Jerusalém, além de alguns para orações individuais. Também há o Livro de Jó, que dá a lição de que o homem deve se submeter a Deus, e o Livro de Daniel, uma espécie de literatura apocalíptica.

Além desses livros bíblicos, há o Talmude, "estudo", uma espécie de compêndio que reúne a chamada Lei falada, criada para se aliar a Lei escrita e que não deveria ser redigida. Essa lei deveria se adaptar aos tempos e às condições de vida, mas acabou sendo reunida no Talmude quando os judeus temeram perdê-la quando sua dispersão se iniciou. Esses registros contêm histórias, lendas, preceitos morais, ensinamentos em diversas áreas e regras. No entanto, ainda não é um texto de leis, mas sim usado pelos rabinos para ensinar.

A SINAGOGA

O centro religioso dos judeus é a sinagoga. É onde ocorrem os sermões e o ensino da Lei, responsabilidades do rabino, que sempre deve ser um homem instruído. Não há imagens na sinagoga e o único objeto que se encontra no altar é a arca que contém os pergaminhos da Torá.

COSTUMES

O judeu já começa seu dia com orações e estudos dos textos sagrados e tem toda sua vida regulada pelos mandamentos da Torá, que tratam de vários campos do cotidiano. Entre esses costumes estão: generosidade, hospitalidade, boa vontade para ajudar, honestidade e respeito aos pais. O hábito de dar esmolas não é considerado uma caridade, mas justiça. Todos devem ajudar a quem é mais necessitado, sem se sentir dono das próprias coisas, o que o leva a adquirir mais dignidade.

No que se deve à alimentação, os judeus só podem comer carne de animais que ruminam e têm o casco partido, excluindo assim o porco e o coelho. E apenas as aves não predatórias e os peixes com barbatanas e escamas devem ser consumidos. Ainda não devem comer derivados do leite juntamente com derivados da carne.

Outro aspecto importante é o Sabá, em que os judeus se abstêm de suas tarefas diárias, aproveitando o tempo para a renovação em que a família se reúne novamente e come junta e conversa.

Ainda existem costumes para vários momentos da vida judaica. Oito dias após o nascimento, o menino é circuncidado na sinagoga e recebe formalmente seu nome. Aos 13 anos de idade, torna-se um Bar Mitsvá (filho do mandamento), quando, depois de um ano aprendendo com um rabino, ele é consi-

derado membro pleno da congregação. As meninas, que também recebem o nome na sinagoga, tornam-se Bat Mitsvá (filhas do mandamento) ao doze anos e por volta dos quinze aprendem a cuidar dos preparativos da alimentação.

O casamento é um evento muito importante, pois todo judeu deve se casar. Antes é feito contrato em que estão os deveres do noivo para com sua futura esposa.

O enterro é sempre realizado rapidamente e com todo respeito, havendo orações e um discurso em homenagem ao falecido, após o que é declarado luto e as pessoas devem se abster de divertimentos durante algum tempo.

FESTAS RELIGIOSAS

Segundo a crença judaica, a criação do mundo ocorreu em 3761 a.C. Além disso, os judeus seguem um calendário baseado no ano lunar, estando esse dividido em doze meses de 29 ou trinta dias. Suas festas religiosas são baseadas nesse calendário. As principais datas judaicas são as seguintes:

Rosh há-Shaná ou Ano Novo, celebrado em setembro ou outubro, época em que os judeus cumprem com primor seus deveres religiosos e se concentram no arrependimento por seus pecados.

Iom Kipur ou Dia do Perdão, decreta o fim dos dez dias de arrependimento que têm início no ano novo. Os judeus vão à sinagoga e confessam seus pecados.

Sukot ou Festa das Tendões é realizado em memória ao tempo de peregrinação no deserto. Nessa época completa-se a leitura da Torá (feita ao longo do ano na sinagoga).

Chanuká ou Festa da Inauguração tem a duração de oito dias e acontece em novembro ou dezembro. É feita em memória à reconstrução do Templo de Jerusalém em 165 a.C.

Pessach ou Páscoa lembra a saída dos hebreus do Egito. Existem regras rígidas para a comida e durante a refeição a o pai da família reconta o êxodo.

Shavuot ou Festa das Semanas comemora a entrega da Torá ao povo hebreu e ocorre em maio ou junho.

DIVISÕES DO JUDAÍSMO

O judaísmo está dividido tanto por questões étnicas quanto religiosas. Existem duas correntes étnicas, uma derivada da Espanha, chamada de Sefardita, e outra da Europa central, a Askenazi.

As divisões religiosas são variadas e uma delas é a dos judeus ortodoxos. Eles acreditam que a Torá e o Talmude foram revelados diretamente por Demiurgo ao povo israelita. Esses textos seriam a autoridade máxima para se estabelecer as regras e tradições judaicas.

Os ultra-ortodoxos vivem em comunidades isoladas obedecendo estritamente às leis religiosas. Em seu isolamento, alguns seguem seus próprios costumes.

Os renovados não seguem literalmente a Torá e o Talmude, considerando que foram homens inspirados que os escreveram. Eles adaptaram a fé e os costumes à vida moderna,

incorporando muitas das novas descobertas a partir do século XIX. Os reformados seguem uma tendência parecida e são fortes nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha. Para esse grupo, as Escrituras podem ser reinterpretadas para se adaptar a tempo e espaço diferentes. Eles evitam as tendências sobrenaturais existentes em outras facções.

ANJOS JUDEUS

Sempre houve influência direta da humanidade na Cidade de Prata e vários dos momentos por quais passou a história humana geraram grandes conflitos na morada dos anjos. Em muitas ocasiões os anjos judeus, chamados elohim, cogitaram deixar sua cidade e fundar uma outra, onde pudessem esperar pela aparição daquele que consideravam o verdadeiro messias. No entanto, graças a Gabriel e à influência dos Nimbus, isso nunca aconteceu, apesar de vários grupos de anjos terem deixado a cidade para peregrinar por Paradisia, assim como os judeus se dispersaram na Terra.

Recentemente, esses anjos têm voltado com toda força para retomar antigas posições de poder. É dito que seu messias aparecerá em breve ou que Demiurgo deixará sua posição de observador para atuar diretamente nos distritos. Dentro do próprio Conselho é possível notar essa movimentação, já que três anjos judeus já ocupam novamente suas posições.

A maioria dos conflitos com os cristãos cessou, apesar de ainda haver certa animosidade, principalmente com as atividades constantes da Inquisição Celestial. Os grandes problemas desses anjos têm sido os anjos muçulmanos. Tanto na Terra quanto em Paradisia tem havido combates entre os dois grupos. É possível ocorrer um processo de paz entre eles, algo que Gabriel, de novo, coloca como uma de suas principais metas.

Muitos dos anjos antigos do judaísmo são chamados comumente de Serafins, apesar de não fazerem parte da casta dos Protetores. É apenas um nome comum, já que muitas vezes essas criaturas estão em um nível de poder tão grande que tais divisões não importam. Nenhuma das divisões da religião monoteísta tem anjos tão antigos quanto o judaísmo. Esses Serafins são capazes de destruir com um simples pensamento. Toda a Cidade de Prata agradece por a maioria deles ter se afastado da política celestial, preferindo dar atenção a assuntos cósmicos mais importantes. Aqueles que se envolvem nas decisões do Conselho têm uma palavra influente que muitas vezes soa como ameaça para os anjos mais jovens. Eles realmente não ameaçam, porém o medo que a presença dessas criaturas gera intimida automaticamente qualquer anjo.

Uma das provas da destruição que essas criaturas podem causar é Laoviah, com sua recente revolta. Ele enfraqueceu duramente o exército de frente da Cidade de Prata, que perdeu um de seus principais generais e falanges preciosas. Agora o Conselho teme que isso faça parte de uma sucessão de eventos que pode trazer o pior. Alguns dizem que o próximo será Uriel, o Príncipe do Sol e do Terror. Caso outro Serafim se revolte, a continuidade dos eventos só levará a mais destruição ou pior, mais um despertar da fúria inclemente do Senhor.

CRISTIANISMO

O cristianismo nasceu há dois mil anos a partir das palavras de Jesus, sendo que seu berço foi uma tumultuada Palestina. Desde esse tempo, espalhou-se pelo mundo e tornou-se a religião que mais influenciou a história do ocidente.

Grande parte da história do cristianismo já foi descrita tanto em ARKANUN quanto em TREVAS e não será repetida aqui. Apenas alguns fatos serão mais bem explicados.

HISTÓRIA

No primeiro século da era cristã, a Palestina vivia um tempo conturbado. A dominação romana oprimia os judeus e deixava muitos descontentes. Surgiam cada vez mais grupos que procuravam a libertação e certas idéias religiosas ganharam força nesse tempo, sendo a principal delas a vinda de um messias que livraria o povo judeu da opressão. Nesse período nasceu Christos, dizem que por volta de 4 a.C. Seu nascimento ocorreu justamente como estava previsto nas Escrituras e vários foram os anjos que surgiram na Terra para presenciar aquele momento. Enviados de outras religiões também se surpreenderam e pararam para tentar entender o que acontecia. Entre esses, os magos persas seguidores de Ahura Masda, que selaram uma aliança com a Cidade de Prata ao comparecer no nascimento do Filho.

Christos só começou a pregar trinta anos depois, influenciado por João Batista. Entre seus ensinamentos estavam a necessidade de um arrependimento para a entrada no Reino do Céu, insistindo na pureza moral que modificaria o homem, tornando-o digno de estar com o Senhor. Muitas de suas pregações iam contra o que os sacerdotes judeus diziam e, às vezes, até contra as Escrituras. Devido a essa interpretação à parte da Lei de Moisés, os líderes judeus consideraram Christos um perigo para sua religião e o denunciaram para os romanos. Caifás, sumo-sacerdote do Templo de Jerusalém, usou sua influência para convencer Pôncio Pilatos a condenar aquele que se julgava o Messias. No fim, Christos acabou crucificado. Após visitar o mundo dos mortos durante três dias, ressuscitou para dar os últimos ensinamentos a seus discípulos e subiu aos Céus para iniciar uma grande reforma na Cidade de Prata.

Os anjos acompanharam toda a trajetória de Christos, alguns desconfiados daquela criatura poderosa que se dizia o Ungido que eles tanto esperavam, outros negando piamente que aquele fosse o enviado do Senhor. Mas ainda existiam anjos poderosos, inclusive Serafins, que apoiavam Christos e o consideravam o futuro governante da Cidade de Prata. Entre esses estavam doze que reencarnaram, deixando todas as suas memórias angelicais e renascendo como homens. Eles o seguiram e sofreram com seu líder, para depois espalhar sua fé. Só voltaram a ter suas memórias de volta quando morreram e mais uma vez subiram aos céus. A única exceção foi Judas Iscariotes

que se tornou inimigo de todos, ainda que ninguém houvesse entendido o motivo de sua traição. Dizem que esse segredo será guardado entre Christos e Iscariotes até o fim dos tempos.

Os onze apóstolos começaram a espalhar a religião de Christos, mas durante muito tempo esta continuou apenas como uma seita dentro do judaísmo. Apenas com a conversão de Saulo de Tarso (quando o anjo Zhafiel lhe apareceu), depois chamado Paulo, iniciou-se a conversão dos gentios e uma separação entre a antiga religião e o cristianismo. Paulo liberou os cristãos das inúmeras obrigações impostas pela Lei de Moisés, facilitando a conversão dos gentios. Assim começou o cristianismo como uma religião propriamente dita.

ROMA

O Império Romano sempre teve uma tendência a aceitar novas religiões, não importando quais fossem. Os romanos importaram várias religiões orientais e cultos surgiam a todo momento, muitas vezes ligando várias doutrinas. No início, o império não deu atenção ao cristianismo, considerando-o apenas mais uma simples religião. Apenas quando os cristãos começaram a se espalhar, a preocupação aumentou entre os governantes. Houve receio que eles pudessem ser subversivos, já que pregavam a fidelidade a Deus e não à Roma, além de negar todos os seus deuses, a divindade dos imperadores falecidos e muitas de suas festas.

Começou uma certa repulsa contra os cristãos e estes se tornaram um excelente bode expiatório para tudo o que ocorria de mal no império que começava a desmoronar. Começaram perseguições intensas, em que os cristãos eram espancados, presos e mortos. No entanto, nada disso serviu para deter a nova religião. Muito pelo contrário, a determinação dos mártires impressionou muitas pessoas que acabaram por se interessar pelas palavras de Christos.

A igreja que surgia soube como angariar mais fiéis, principalmente porque assimilou muitos costumes pagãos, como datas e festas. Em 313 d.C., o imperador Constantino se disse convertido e declarou o fim da perseguição aos cristãos. Já em 392 d.C., Teodósio I tornou o cristianismo a religião oficial do império e fez os cultos pagãos ilegais.

No mundo espiritual, houve um tempo em que os anjos cristãos foram aceitos, mas em poucas décadas uma grande repulsa foi criada entre os pagãos. A intolerância dos celestiais da nova religião gerou atrito, o que iniciou uma guerra com os seguidores de Mithras. Pouco depois, outros deuses entraram na batalha, mas os anjos Nimbus já estavam preparados para isso. Ainda que fossem derrotadas nas campanhas militares, conseguiam grande sucesso no terreno da manipulação, convertendo cada vez mais humanos e retirando o poder dos deuses.

Por fim, Mithras foi vencido e os anjos continuaram seu avanço, ainda se aproveitando que vários deuses, cansados

dos mortais, já estavam se retirando da Terra para seus reinos em Paradísia. Usando as forças do Império Romano, expandiram-se e, mesmo quando Roma caiu, os celestiais não pararam, pois já haviam infiltrado seus fiéis em outros povos.

A IDADE MÉDIA

Uma das grandes forças de apoio do cristianismo na Idade Média foram reis como **Carlos Martel** e **Carlos Magno**. O primeiro venceu os muçulmanos na batalha de Tours, impedindo o contínuo avanço da religião de Maomé pela Europa. O segundo, que governou de 768 a 814, foi declarado imperador dos romanos em 800 d.C. pelo papa Leão III. A aliança entre o novo imperador e a Igreja era importante não apenas do ponto de vista político, mas também o religioso. A influência cristã de Carlos Magno provocou a conversão de muitos outros povos à religião de Christos, como foi o caso dos saxões, vencidos após guerras sangrentas. Novos guerreiros eram adicionados à cristandade que nascia e suas almas se tornariam servas dos habitantes da Cidade de Prata. Seriam soldados importantes na eterna batalha contra o Inferno e as divindades pagãs.

O culto a deuses antigos ainda era bastante comum nas áreas rurais, tanto é que o nome pagão vem desse contexto. Naquela época, guerreiros sagrados e anjos precisavam se unir para atacar as criaturas e sacerdotes inimigos que ameaçavam a unidade cristã. A religião cristã não podia conviver com a

pluralidade de deuses que negava a existência única e onipotente de Demiurgo. Havia a ânsia por colocar as almas no caminho certo, aquele definido pelas diretrizes fundadas há tanto tempo pelo Criador. Claro que os deuses e seus servos tentaram reagir. Eles também tinham suas ambições e não eram simplesmente seres pacíficos e apáticos. A disputa por almas humanas os interessava, pois já era a base do poder espiritual tanto em Paradísia quanto no Inferno. A sobrevivência das religiões dependia do domínio sobre os humanos, capazes de manipular a forma-pensamento.

Carlos Magno obteve muitas conquistas e conseguiu um império poderoso que, porém, se fragmentou após sua morte. Em uma época negra, de guerras e de cultura decadente, o primeiro dos novos imperadores conseguiu um renascimento cultural. Podia ser insignificante se comprado aos grandes momentos de Roma, porém era uma luz no meio daquelas trevas. A alma de Carlos Magno foi levada para a Cidade de Prata para transformar-se em um dos poderosos Anjos Protetores. Cerca de quatrocentos anos depois, como o Arcanjo Kariel, ele estaria lutando contra os anjos muçulmanos nas cruzadas.

Nenhum dos sucessores de Carlos Magno teve o carisma ou a habilidade para manter o novo império. Fragmentado, ele foi obrigado a resistir às várias invasões bárbaras como a dos magiares e a dos vikings. Os primeiros acabaram se convertendo ao cristianismo, mas os segundos eram a força bruta, a vingança dos deuses nórdicos. Seus ataques constantes leva-



ram à fragmentação do que restava do reino franco e a sociedade feudal começou a se formar, a partir do fechamento dos pequenos grupos que procuravam a proteção de um senhor. Os anjos preocuparam-se com a fragmentação da herança de Carlos Magno, porém havia poderes demais em jogo para que eles sozinhos pudessem intervir. A Cidade de Prata fizera inimigos demais em sua política de guerra contra as forças pagãs e infernais. Havia Valkírias disputando almas caídas com os Corpore nos campos de batalha, Einherjar digladiando-se contra os guerreiros Protetore e Captare, servos de Loki conspirando contra os Nimbus. Isso sem que pudesse se esquecer das forças infernais que assistiam às batalhas apenas esperando uma brecha para atingir os anjos. Foi uma época de morte de deuses e celestiais, em que os demônios e Decaídos aproveitaram-se para se infiltrar ainda mais na sociedade mortal e na Igreja. Um anjo caído chamado Sonneillon, uma vez parte dos Protetore Tronos, ficou famoso por assumir uma forma de luz e tomar o lugar de um Papa durante vários anos. Outros seguiram seu exemplo e se disfarçaram de padres ou nobres, tomando controle de grandes territórios.

Os demônios, liderados por Sonneillon continuaram fomentando guerra e aproveitando-se do espírito belicoso dos nobres francos. Nos tempos de paz, a nobreza entediava-se e lutava entre si, fragmentando ainda mais a cristandade. Um dos pontos em que Sonneillon foi mais esperto foi na conspiração para a separação da Igreja do Oriente e do Ocidente. O anjo caído aliou-se aos Nimbus obscuri para colocar os líderes de ambas as facções uns contra os outros, o que gerou o rompimento entre Constantinopla e Roma. O ano, 1054, quarenta e dois anos antes de Primeira Cruzada, quando o contato com o Oriente seria reatado e, depois, desfeito por completo, na Quarta Cruzada.

A divisão dos poderes clericais causou instabilidade na Cidade de Prata, à medida que os anjos tomavam partido de um lado ou de outro. Líderes celestiais foram obrigados a descer à Terra para tentar reorganizar a situação. O Arcanjo Miguel foi enviado para recomeçar a política de guerra. Desceu como um raio para eliminar as forças de resistência pagã. As batalhas lideradas pelo Príncipe da Guerra ficaram conhecidas por eliminar a maioria das grandes forças pagãs que ainda estavam na Terra. Os últimos deuses se retiraram para se manifestarem apenas através de sacerdotes ou entidades servas.

AS CRUZADAS

As forças pagãs foram reduzidas, apesar de nunca eliminadas, mas os demônios continuaram em plena atividade. Quando a Primeira Cruzada foi declarada e o Império Bizantino pediu ajuda para combater os muçulmanos, as forças demoníacas tentaram impedir o intento. Era certo que os infernais enxergavam as ambições humanas por trás das Cruzadas, mas eles também viam a chance de unificar a cristandade e de que a noção de um exército forte pudesse se formar, o que poderia gerar problemas para as forças já infiltradas. Sonneillon pediu ajuda a Lúcifer e às forças de Satã para auxiliar na manipulação

dos cruzados e das forças angelicais. Lordes demoníacos como Belzebu aderiram à campanha com prazer, enviando servos e seduzindo o coração de cavaleiros que logo lutariam apenas em nome da pilhagem e perverteriam qualquer ideal religioso.

A campanha para a tomada de Jerusalém foi um marco na história. Mesmo indiretamente, anjos e demônios cooperaram entre si. Os celestiais formaram uma força de frente que eliminou a resistência muçulmana, dividida demais para fazer frente aos cavaleiros cristãos. Os demônios ajudaram a manter esses povos desunidos, enquanto aproveitavam-se para entrar nas terras dos anjos do islã, os malak, e retornar antigos segredos. Os seguidores de Iblis entraram para a campanha, aderindo ao que se chamava de Cruzada Negra, na esperança de que os servos das trevas pudessem recolocar os pés em Jerusalém e readquirir poder sobre o portal para Paradísia que todos diziam estar na cidade. Quando os muçulmanos foram vencidos e as portas se abriram para o exército cristão, houve um massacre. Milhares de pessoas morreram na confusão que se seguiu. Enquanto os anjos lutavam contra a resistência dos malak, os demônios entravam para festejar sobre os corpos dos mortos. Guerreiros mortais roubavam, estupravam e matavam sem se preocuparem com os desígnios verdadeiros da fé.

O Reino de Jerusalém foi reconstituído durante as cruzadas, ficando nas mãos dos francos. Os muçulmanos foram obrigados a observar surpresos aquela invasão de seu território e foi com custo reuniram forças para lutar contra os cruzados. Enquanto o poder necessário para expulsar os francos de vez não era reunido, as forças cristãs se estabeleciam e formavam novas sustentações para o reino.

Os cavaleiros templários foram fundados, assim como os hospitalários, tornando-se combatentes importantes na guerra contra o inimigo infiel. Os guerreiros não paravam de lutar nem quando morriam, sendo rapidamente recrutados pelos exércitos celestiais para continuarem suas lutas.

O Inferno fazia o mesmo, capturando as almas mais pecaminosas. Alguns líderes importantes tornaram-se figuras de destaque tanto no céu quanto no Inferno. Hugo de Payns, fundador dos templários, foi transformado em anjos, a despeito do que muitos suspeitam e passou a liderar as almas dos guerreiros do Templo que faleciam em batalha. O rei Balduino o Leproso foi outro bastante esperado para tornar-se um soldado angelical. Outros, como Gerard de Ridefort, um dos mais infames grão-mestres do Templo, e Reinaldo de Châtillon, alma perseguida pelos malaks, tornaram-se demônios que continuaram atormentando os muçulmanos mesmo depois da morte.

A presença cristã no Oriente teve várias utilidades, como a busca por relíquias sagradas. A Cruz Verdadeira foi encontrada e, alguns dizem, o Santo Graal também. O segundo teria caído nas mãos dos templários, que o esconderam mais uma vez, mantendo-o apenas para aumentar o poder da ordem. Também houve contato com os cristãos do oriente, como a igreja dos armênios, que mostraram formas diferentes de se ver a figura de Christos. Todas foram con-

sideradas erradas quando comparadas com o catolicismo, mas acendeu-se uma chama na Cidade de Prata. Havia anjos que cuidavam desses religiosos e atendiam suas preces mesmo não estando em conformidade com o padrão de Roma. Até então, muitas figuras ortodoxas não haviam notado essa influência. Os questionamentos quanto ao fato de anjos atenderem outros grupos que não fossem católicos começaram a crescer. Alguns, como o bondoso Rafael, defendiam que apenas a figura de Christos era importante. Não havia motivo para brigas. Outros, como o Serafim Dalaiah, recusavam-se a admitir que os dogmas que os anjos estabeleceram a tanto custo fossem burlados. Por sinal, o último foi um dos grandes guerreiros das cruzadas, lutando avidamente contra os muçulmanos. Ao seu lado sempre esteve o Arcanjo Kariel, o principal general das tropas do Serafim.

As forças islâmicas reassumiram o ápice de seu poder com a ascensão de Saladino. Uma figura inteligente, que odiava especialmente os cavaleiros templários, começou a reunir um exército que daria o golpe decisivo contra os francos na Batalha de Hattin. Na época, o rei Guy de Lusignan comandava Jerusalém e conclamou todos os francos para uma luta derradeira contra o sultão. Com o apoio do grão-mestre templário, Gerard de Ridefort, o governante iniciou uma empreitada fadada ao fracasso. Os anjos não puderam fazer nada além de segui-lo e lutarem contra os malaks. Os Corpore e Recípere que sobreviveram à batalha precisaram de dias para coletar as almas dos mortos e dar-lhes um destino correto. Guerreiros preciosos foram perdidos e praticamente todo o exército cristão graças à ação de péssimos governantes e generais. Restaram pouquíssimos guerreiros e anjos para protegerem Jerusalém.

E quem se aproveitou da situação? Os demônios, que haviam apenas esperado. Eles massacravam os anjos que restaram e entraram tomar o controle da sede dos templários. Graças aos anjos Templaritas que ali estavam, o local resistiu, porém a chave do portal de Jerusalém foi perdida durante esse ataque. Sonneillon a pegou pessoalmente e fugiu de volta para a Europa com o que mais lhe interessava.

O último suspiro dos reinos francos no Oriente só se deu cerca de 100 anos depois, quando Acre foi tomada. Esse século de existência minguate foi mais uma tentativa de os anjos reunirem os tesouros que lhes interessavam e voltarem a procura proteção na Europa. Porém, a fúria dos malaks fora reativada e eles continuaram suas lutas e expansões.

A PILHAGEM DE CONSTANTINÓPLA

Uma manobra poderosa dos demônios foi auxiliar as ambições humanas na tomada de Constantinopla. A Quarta Cruzada, que deveria ir para o Oriente, acabou se desviando para a capital do Império Bizantino. Os demônios estiveram o tempo todo observando e escutando os verdadeiros planos dos venezianos que financiavam a empreitada e ouviram felizes quando os navios rumaram para os portos imperiais. Eles ajudaram no saque de Constantinopla e capturaram outras re-

líquias importantes. O cisma derradeiro das igrejas do ocidente e do oriente se deu nesse evento.

NOVAS ESCOLHAS NA RELIGIÃO

As heresias e as ordens religiosas proliferaram nesse período. É comum pensar que os anjos ou demônios estiveram por trás da maioria delas, porém nem sempre foi assim. O movimento dos cátaros, os puros, começou por iniciativa dos humanos que estavam ligados ao gnosticismo. Eles acreditavam que a carne era má e que Christos nunca teria tomado a forma humana. Muitos anjos acabaram aderindo à seita, simpatizando com a ideal. Alguns deles eram caídos em busca de redenção, o que atraiu ainda mais a fúria da Igreja Católica contra os cátaros. Uma Cruzada foi declarada contra eles e cavaleiros cristãos marcharam para eliminá-los. O Serafim Dalaiah foi um dos grandes responsáveis por convocar tropas angelicais para a luta. O Arcanjo Kariel se recusou a participar da batalha, o que resultou na eterna inimizade com o superior e em sua quase Queda.

Os valdenses foram outro grupo perseguido. Criticando duramente a corrupção do clero, eles procuravam um retorno à vida mais simples e pura de Christos e seus apóstolos. A Igreja reagiu e os reprimiu, porém não conseguiu eliminá-los. Foi uma das primeiras falhas de Dalaiah que se viu obrigado a enfrentar o próprio Rafael nessa disputa. O Príncipe da Vida protegeu o que restou dos valdenses.

As ordens religiosas como os franciscanos e dominicanos tiveram grande influência na Idade Média. Os primeiros, com seus votos de pobreza e a pregação do amor e do Evangelho, atraíram a atenção dos anjos. Vários Corpore foram selecionados para protegê-los e os demônios procuraram cobiçosos por essas almas que ajudavam a retomar a simplicidade da religião cristã. Já os dominicanos surgiram com grande influência dos Nimbus, particularmente de um anjo chamado Pahaliah. Aliado a Dalaiah, os dois começaram a formar os planos que dariam origem à grande perseguição às forças pagãs que ainda restavam na Europa.

A SANTA INQUISIÇÃO

Pahaliah e Dalaiah não entraram em combate contra as forças pagãs sozinhos.

Eles usaram uma armada de humanos fiéis que caçaram bruxas e sacerdotes que ainda louvavam as religiões antigas. Muitos julgamentos foram injustos, porém outros ajudaram a acabar com verdadeiras monstruosidades que ainda percorriam a Europa e que exigiam ritos de sangue cuja violência agredia a mensagem de Christos. Era certo que os tribunais muitas vezes queimavam pessoas inocentes ou atingiam criaturas que não causavam dano à sociedade. Essa foi uma das principais falhas da Inquisição, contradizer um dos mandamentos divinos para destruir seus inimigos. As almas dos mortos ainda clamam por vingança, muitas vezes tendo sido enviadas para o Inferno após uma vida fiel.

Um dos perigos da Inquisição foi quando as autoridades leigas descobriram seu poder e começaram a se aproveitar dos tribunais para eliminar inimigos. Não foram poucos os que usaram desculpas religiosas ou manipularam fatos para levar para a fogueira pessoas que nada faziam além de ser uma ameaça para o poder. Talvez o caso mais famoso seja o dos Templários, quando Filipe o Belo, rei da França, manipulou a Igreja para causar a destruição de seus inimigos cavaleiros. É bem sabido que o governante tinha o papa Clemente V sob suas ordens, coagindo-o após seus servos terem quase deposto o papa anterior. Essas duas pessoas foram a prova do mal que ocorria quando o poder da religião se misturava com os julgamentos e ambições do Estado.

Os anjos ajudaram a caçar as criaturas que estavam por trás dos cultos pagãos e o próprio Dalaiah destruiu pelo menos duas divindades que ainda insistiam em caminhar indiscretamente pela Europa. Suas execuções foram apoiadas pelo Arcanjo Miguel e pelo Serafim Laoviah, que acabaram descendo para a luta que marcaria a expulsão derradeira dos deuses nórdicos. Em pouco tempo, não restavam nada além de sacerdotes e bruxas escondidos na Europa. Os deuses não tinham mais onde se esconder nem como exercer influência direta sobre os poucos seguidores que sobraram.

Pahaliah obteve uma das grandes vitórias nesse período, conseguindo finalmente atingir o anjo caído Sonneillon, destruindo após o cerco a uma igreja na Espanha. Foi uma luta desesperada em que o anjo caído contou com o apoio dos demônios servos de Leonardo e Aquel. A vitória dos celestiais não foi completa, pois muitas das relíquias e artefatos poderosos que Sonneillon roubara se perderam, talvez caindo nas mãos das Brujas.

⊕ RENASCIMENTO ⊕

As raízes do Renascimento se encontram na Itália. Quando o Império Bizantino caiu nas mãos dos turco-otomanos em 1453, muitos artistas e sábios fugiram para a península italiana. Foi uma chama de inspiração para os tempos negros do Ocidente. Muitos dizem que a arte foi redescoberta. Houve uma grande divisão entre os anjos da Cidade. Alguns, como Dalaiah, afirmavam que a liberdade artística acabaria com o controle que o Céu deveria ter sobre os humanos, porém a maioria não se importou e considerou aquela inspiração entre os mortais como uma situação que favoreceria o mundo em geral.

Houve conflitos entre os renascentistas e a Igreja. Vários sábios acabaram queimados devido a pensamentos que iam contra a religião vigente. Os novos pensamentos da época deram um impulso para as novas contestações religiosas que apareceriam.

A REFORMA

Um dos grandes louvores da Reforma foi o questionamento religioso que ela gerou, levando os homens a repensarem no que acreditavam e a recusar a corrupção que

existia no clero católico. A venda de indulgências e a influência das forças leigas dentro da Igreja eram uma ofensa contra a própria religião.

O primeiro dos grandes manifestantes foi Lutero que mais tarde traduziria a Bíblia para a língua nacional pela primeira vez, livrando a palavra sagrada do latim, até então usado como a língua primordial da religião. Foi na Alemanha que ele começou suas pregações, reclamando das indulgências, exigindo a livre interpretação da Bíblia e reduzindo os sacramentos. Foi uma mudança que assustou a muitos e causaria guerras e revoltas em toda a Europa. O protestantismo começou a crescer, principalmente quando os governantes perceberam as vantagens políticas e financeiras presentes na religião. Outros reformadores apareceram como Zwingli e Calvino.

A Inglaterra também seria atingida pelo protestantismo. O rei Henrique VIII cortou suas relações com o Papa tendo como pretexto a anulação de um casamento. Ele mesmo assumiu o papel de patriarca da sua igreja, a anglicana, que misturaria conceitos protestantes e a liturgia católica. As terras da Igreja foram confiscadas e usadas pelo rei para fins próprios, como doações para os nobres para angariar mais aliados.

A Reforma levou a uma libertação religiosa que abalou a sociedade ocidental. As transformações que ocorriam mudaram os pensamentos das pessoas e ajudaram desenvolver o futuro de muitas nações, porém nem tudo o que aconteceu foi perfeito. Muitas vezes os reformadores acabaram caindo em erros antigos da Igreja que combatiam. Quando as revoltas camponesas começaram na Alemanha usando as palavras de Lutero em seu favor, o próprio pregador ficou ao lado dos nobres, até apoiando a repressão violenta dos revoltosos. Calvino instalou um governo teocrático em Genebra que era uma verdadeira ditadura, em que se condenava à morte por questões religiosas. Mais tarde os protestantes também queimariam suas bruxas como no caso de Salém, nos Estados Unidos.

Os anjos e demônios observaram espantados as batalhas religiosas na Europa. Alguns se aproveitaram do momento para subir na hierarquia, eliminando antigas desavenças. Os Nimbus mais jovens foram os que mais apoiaram a Reforma, na esperança de abalar as forças de seus grandes senhores e avançar na batalha do xadrez celestial. As lutas religiosas muitas vezes escondiam os embates entre os anjos e os demônios que aproveitaram a emoção da turba para fomentar o fervor religioso que apenas lhes dava poder.

Uma ordem importante a ser citada nesse tempo é a dos cavaleiros teutônicos, até então combatentes católicos que tinham como grande ambição um estado teocrático que combatia pagãos e hereges na Livônia e na Prússia. Seus mestres aderiram à Reforma e a ordem teve seu fim no que se diz ao aspecto católico. Tornou-se uma seita secreta e religiosa, agora ligada ao protestantismo, renascendo nas sombras para lutar de novo contra os demônios e as forças pagãs. Os teutônicos se tornariam uma das grandes forças militares protestantes que atuariam de forma secreta na Europa e, mais tarde, nos Estados Unidos.

A CONTRA-REFORMA

A Igreja católica precisou reagir ao avanço do protestantismo e o fez com uma série de mudanças de atitude e reafirmação das tradições. Reativou o Tribunal da Santa Inquisição, criou o Index Librorum Prohibitorum (relação de livros proibidos que incluíam obras de líderes protestantes), fomentou a criação de novas ordens religiosas e a catequização como foi o caso dos Jesuítas, grupo fundado por Inácio de Loyola. O Concílio de Trento, que durou de 1545 a 1563, discutiu a revelação católica, que incluiria a tradição e as Escrituras, também debateu os sacramentos, a justificação e o pecado original.

A criação dos Jesuítas foi um grande avanço nas forças conspiratórias da Igreja. A ordem, além de seu papel catequizador, tinha ambições secretas. Organizados como militares, eles foram um dos grandes combatentes das sombras, sendo profundamente ativos nas lutas conspiratórias contra os Iluminados e os Templários que combatiam igreja. Foram eles que, nesse mesmo tempo, até conseguiram uma aliança com uma facção do Templo, começando o que seria a reaproximação desses antigos cavaleiros católicos a seu antigo ideal de proteção do cristianismo. O chamado Templo Fiel voltaria a servir o Vaticano, ainda que secretamente e sem seguir as ordens do Papa. Seriam aliados e não subordinados. Os anjos Templários apreciaram as manobras dos jesuítas, pois teriam outros guerreiros cujas almas seriam recrutadas.

⊕ DESCUBRIMENTOS

Os anjos encontraram um desafio quando Colombo descobriu a América. Havia um território novo que precisava ser conquistado e colocado no caminho da fé. Foi uma questão em que tanto os celestiais protestantes quanto os católicos convergiam. Não é preciso explicar mais uma vez os combates e os massacres que ocorreram para que as religiões dos astecas, incas e maias fossem eliminadas.

Toda a América foi tomada por uma avalanche de exércitos da Cidade de Prata, pois o paganismo foi visto como uma ameaça se fim naquelas matas virgens que escondiam tantos seres sobrenaturais.

Os colonizadores não pouparam os povos conquistados, menosprezando a cultura e até as vidas daquelas pessoas. Obviamente, houve religiosos que se manifestaram contra aqueles modos brutais, tentando proteger os índios como foi o caso do dominicano Bartolomeu de Las Casas que criticou os métodos de colonização na América Latina. Infelizmente, suas palavras não foram ouvidas. Nem os anjos deram muita atenção ao destino das calmas que recusavam a catequização. Incapazes de compreenderem que alguém poderia louvar outro deus que não fossem Demiurgo, eles atacaram com a ambição de mostrar o poder da Cidade de Prata e superar mais uma vez o paganismo. A vitória não foi imediata, porém, 500 anos depois, seria difícil dizer que a força cristã não teria conseguido completar sua ambição.

REVOLUÇÕES

Os séculos que seguiram à colonização deram início a novas revoluções que atingiram a sociedade tanto quanto o protestantismo. A Revolução Francesa, iniciada em 1789, foi caracterizada por um repúdio ao cristianismo e um louvor pelo culto da razão. O Arcebispo constitucional de Paris chegou a entregar o cargo e as insígnias aos líderes da comuna, afirmando a religião não era mais necessária. Durante muito tempo os cultos se tornaram clandestinos. O próprio Napoleão Bonaparte enfrentou o poder papal sem peso na consciência e conseguiu afirmar seu poder sobre o da Igreja. Apenas em 1802 o culto católico voltaria a Paris.

A Revolução Industrial também teve repercussões no Cristianismo, o que originou o chamado socialismo cristão que seria divulgado pelo Conde de Saint Simon. Também foi um avanço da Era da Razão com profundos ataques à religião como um todo, tendo a Igreja como alvo primário. O marxismo ainda seria condenado e, mais tarde, haveria o processo de excomunhão dos comunistas. Em 1848 houve um concílio chamado de Vaticano I, em que se definiu a infalibilidade do papa em questões de fé.

O século XIX foi marcado por um ressurgimento do catolicismo em muitos países em que a tradição estava enfraquecida. Houve um avanço nos Estados Unidos e uma redescoberta na Inglaterra e na França. Foi uma reação dos anjos católicos que já se cansavam de perder território e começavam a lutar contra a força econômica que os Nimbus e Recíperes protestantes começavam a acumular na Terra. Eles percebiam que esses dois grupos eram os que mais apoiavam a Reforma, talvez como tentativa de lutar contra o poder que os Protetores representavam na Cidade de Prata.

⊕ SÉCULO XX

O início do século XX não teve uma influência religiosa notável, não com as reviravoltas e ameaças dos séculos anteriores. A Primeira Guerra Mundial não teve influências nem ideologias ligadas a igrejas que pudessem influenciar profundamente seus rumos. Talvez apenas na Segunda Guerra essas noções se tornassem mais marcantes. O nazismo teria iniciado o chamado neopaganismo que pregava a ascensão do louvor de raça, sangue e nação. Pio XI escreveu contra essas idéias, considerando-as anticristãs, porém, durante a guerra propriamente dita, ocorreu o grande silêncio da Igreja. O papa seguinte, Pio XII, não tomou nenhum ato público contra o Holocausto, o massacre dos judeus. Houve membros do clero que apoiaram o fascismo na Itália e a Igreja teve o apoio oficial do Estado, com a criação do Vaticano. Porém, mesmo que a grande liderança não se pronunciasse, muitos padres não se preocuparam e ajudaram os judeus em sua fuga desesperada.

O Concílio Vaticano II marcou época. Iniciado em 1962, abriu o diálogo entre a Igreja e outras culturas, pregando tolerância e diplomacia, inclusive com os regimes comunistas. Muitas mudanças foram discutidas e novas formas de

evangelização foram definidas, assim como a decisão de que a partir de então a missa seria rezada na língua natural de cada país.

O século XX também foi marcado pela preparação para a Guerra Final. Seitas angelicais se armaram e esperaram pelo fim do milênio com a intenção de vencer a batalha cósmica. A primeira grande guerra que enfrentaram e que mais caracterizou a ânsia pela chegada do Apocalipse foi a chamada Batalha do Limbo, quando o Serafim da Destruição e do Castigo Final, Laoviah, provocou uma luta que poderia ter desencadeado o Fim dos Tempos. A influência de um Nimbus poderoso, Jefacl, e a ação das Lanças de Christos ajudaram a evitar maiores males. Muitos outros grupos colaboraram para acabar com os planos de Laoviah, mas seus ataques deixaram cicatrizes profundas na Cidade de Prata.

⊕ Nove Milênio

A Guerra do Apocalipse não aconteceu no fim do século XX como se esperava. Muitas seitas viram-se desanimadas e perderam adeptos menos ardorosos quando suas expectativas não foram consumadas. Isso não significa que existam menos delas ou que as pessoas ainda não creiam que o fim está próximo. Os cristãos esperam pela volta de Christos e pela batalha que decidirá o destino da humanidade. Os anjos anseiam pelas últimas decisões do Conselho da Cidade de Prata sem saber no que acreditar. Demiurgo tornou-se uma figura estranhamente ausente, cujas ações estão se tornando menos perceptíveis até para os celestiais. Muitos argumentam que o Senhor esteja se preparando para o embate final ou que esteja evitando o uso dos grandes poderes para não afetar o frágil equilíbrio em que se encontra o mundo. Eles sabem que caso a mão d'Ele interfira na batalha, será o princípio do fim.

CRENÇAS

Os cristãos acreditam na santíssima Trindade. Para eles, a divindade é ao mesmo tempo uma e três pessoas, o Pai, o Filho e o Espírito Santo. Cada um é uma manifestação do Deus Único e Onipotente, aquele que concede a salvação. A crença cristã está definida no chamado Credo do Concílio de Nicéia, reunião da igreja primitiva em que muitos aspectos da religião foram definidos como a divindade de Christos, na época negada por um herege chamado Ário.

Os cristãos também crêem no Juízo Final, quando todas as almas serão julgadas e Christos voltará à Terra. A oração é um ponto importante por ser um meio de se comunicar com a divindade e pedir por Sua interferência na vida terrena.

⊕ Livro Sagrado

A Bíblia é a fonte de toda a teologia cristã. Está dividida em duas partes, o Antigo Testamento e o Novo Testamento. O primeiro está profundamente ligado à história dos judeus e contém muitas profecias que já anunciavam o aparecimento de

Christos na Terra. Ele está dividido em 39 livros, entre eles os Salmos, o Gênesis e os vários escritos dos profetas. Há uma pequena diferença entre o Antigo Testamento Católico e o Protestante no que se deve às partes consideradas apócrifas. Os evangélicos não aceitam algumas partes da Bíblia católica que, segundo eles, não foram inspiradas por Demiurgo e continham ensinamentos que iam contra a religião cristã. São sete livros que incluem doutrinas negadas pelo protestantismo como as boas obras.

Os evangelhos se encontram no Novo Testamento. Eles são os relatos da vida de Christos, contendo as palavras e os ensinamentos diretos do Filho de Deus. Eles são quatro: Marcos, Mateus, Lucas e João. Estudos históricos indicam que foram escritos entre 70 e 100 d.C. e que seus autores nem sempre são aqueles a quem são atribuídos. Os três primeiros são chamados sinóticos devido à semelhança que guardam entre si.

O livro Atos dos Apóstolos provavelmente foi escrito pelo mesmo autor do Evangelho de Lucas. Muitas das informações sobre a Igreja primitiva foram retiradas desses escritos que narra a expansão do cristianismo e as ações dos seguidores de Christos após Sua morte.

As Epístolas possuem vários autores, porém, das 21, treze foram escritas por Paulo. Costumam ser conselhos para pessoas ou para comunidades quanto à verdade de Christos. Paulo define na Epístola aos Romanos algumas regras da salvação, inclusive começando a diferenciar os cristãos dos judeus, já que diz não ser mais necessário todo o ritual da Lei Mosaica para se encontrar a salvação.

⊕ Credo do Concílio de Nicéia

1º Creio em Um só Deus, Pai Onipotente, Criador do Céu e da terra, de tudo o que visível e invisível;

2º E em um só Senhor Jesus Cristo, Filho Unigênito de Deus, nascido do Pai antes de todos os séculos. Luz de Luz, Deus verdadeiro de Deus Verdadeiro, gerado e não criado, Consustancial ao Pai, por quem foram feitas todas as coisas;

3º Que desceu dos Céus por causa de nós homens, e para a nossa salvação; e encarnou-se pelo Espírito Santo, na Virgem Maria e se fez homem;

4º E foi crucificado por nossa causa, sob o poder de Pôncio Pilatos, padeceu e foi sepultado.

5º E ressuscitou ao terceiro dia, segundo as Escrituras.

6º E subiu aos céus e sentou-se à direita do Pai.

7º E novamente virá com glória, para julgar os vivos e os mortos e cujo Reino não terá fim.

8º E no Espírito Santo, Senhor Vivificante, que do Pai procede e que é com o Pai e o Filho adorado e glorificado, e que falou pelos profetas;

9º E em uma Igreja, Santa, Católica e Apostólica;

10º Confesso, também, um só Batismo para remissão dos pecados;

11º E espero a ressurreição dos mortos;

12º E a vida do século futuro. AMÉM.

AS DIVISÕES DO CRISTIANISMO

CATOLICISMO

A Igreja Católica Apostólica Romana

CARACTERÍSTICAS

A Igreja Católica Apostólica Romana é considerada a maior de todas as igrejas cristãs, arrebanhando pelo menos metade dos fiéis de Jesus em todo o mundo. Ela é considerada única, pela noção de que existe apenas uma igreja de Christos, criada ainda pelos apóstolos; é santa, por oferecer a todos os meios para encontrar a santidade e ter uma doutrina baseada nos sacramentos; é apostólica, por descender da palavra dos apóstolos; é católica, pois é para todos, não havendo restrição para quem quiser participar dela e aceitar a palavra de Christos. A fé católica é baseada na Bíblia e na Tradição. Tanto as leis das Escrituras quanto àquelas definidas pela Igreja são consideradas rumos para que o fiel encontre Christos e o caminho dos Céus.

O catolicismo define que o homem tem a chave para encontrar a salvação na fé e nas boas obras. O pecado original, que foi a desobediência às ordens divinas, garantiu a expulsão dos mortais do paraíso, porém a alma ainda tem chance de ser salva. A redenção é uma escolha do homem e só é alcançada em um trabalho conjunto feito pelo Senhor e pelo fiel. Christos garantiu a oportunidade dessa escolha ao expiar os pecados por sua morte na cruz e sua ressurreição.

A missa é um dos pontos importantes e fundamentais da comunidade católica, garantindo a união dos fiéis. Ela é baseada na eucaristia, na leitura das Escrituras, chamada liturgia da palavra, e pregação. Apesar de a palavra do padre ser o ponto principal da cerimônia, ainda há cantos e rezas em que as pessoas participam.

Os sacramentos católicos são sete. O primeiro é o **batismo**. Que limpa a criança do pecado original vindo dos pais e a insere no mundo da Igreja. A confirmação, ou **crisma**, é a unção do óleo, dada quando a pessoa já aprendeu a doutrina católica. A **eucaristia** é a representação da aceitação e participação do sacrifício de Christos, quando o católico recebe o pão e o vinho (ou a hóstia) e ocorre o fenômeno da transubstanciação (eles se transformam no sangue e na carne do Filho); é a comunhão que une a comunidade em uma refeição. A **penitência** é a confissão dos pecados, seguida pelos atos de contrição e a absolvição desses erros. A Unção dos Enfermos, antes **extrema-unção**, é dada aqueles doentes que estão muito fracos ou em estado grave e necessitam de força espiritual. O sexto sacramento é a **ordenação** que significa a entrada para o clero e o direito de administrar os sacramentos para a comunidade. O último é o **matrimônio** cuja principal característica é o voto mútuo feito pelos noivos perante as testemunhas; o divórcio não é reconhecido pelo catolicismo.

O culto aos santos é uma característica importante, já que os fiéis sempre pedem a interferência desses nos pedidos feitos a Demiurgo. As imagens e estátuas fazem parte dessa representação cultural. A Virgem Maria, Nossa Senhora, é a mais louvada e tem um papel importante e carismático dentro da religião. Ela é considerada livre do pecado original desde sua concepção e diz-se que seu corpo subiu aos Céus.

Muitos dos pensamentos católicos amadureceram com o tempo, principalmente após o Concílio Vaticano II. Reconheceu-se a centralidade doutrinária e espiritual das Escrituras, a visão de que a Igreja deveria ser voltada para o caminho espiritual e a valorização da mulher e do leigo dentro da organização.

O atual Papa é João Paulo II, cujo patriarcado começou em 1978. Desde que assumiu a atual posição, seus cardeais têm aumentado o contato com os anjos e reorganizado os grupos secretos dentro da Igreja. João Paulo acredita que o fim está próximo e percebe o quanto as desavenças religiosas têm ficado mais acirradas, apesar das tentativas de união de muitos grupos. Seus cardeais têm dado apoio total aos jesuítas e aos dominicanos, ainda estreitando os laços com o Templo Fiel para garantir a sobrevivência dos católicos.

ORGANIZAÇÃO

A Igreja Católica é chefiada pelo **Papa**, o patriarca de Roma, porém, ele não comanda sozinho. Mesmo com a definição da infalibilidade do dele em questões de fé, usada na prática apenas duas vezes, suas decisões são tomadas em conjunto com um grupo de bispos. A seguir vêm os **cardeais**, peças-chave dentro da Igreja, que são os homens de confiança do Papa, além de cuidarem da eleição do Patriarca de Roma. Os **arcebispos** são responsáveis por várias dioceses, cuidando de grandes territórios da Igreja. Eles estão acima dos **bispos**, que administram regiões menores, as dioceses ou prelazias. Os **padres** estão encarregados das paróquias, cuidando da comunidade local.

ANJOS CATÓLICOS

A Cidade de Prata tem uma prevalência de anjos católicos e não há perspectivas de mudança tão cedo. Os anjos protestantes conseguiram assumir posições vantajosas, porém ainda é improvável que venham a substituir a força antiga dos primeiros anjos que seguiram Christos à Terra e depois lutaram contra os celestiais hebreus para tornarem sua fé significativa. Apesar da perda de muitos fiéis do catolicismo, a reforma da Igreja tem combatido esses danos e recrutado novos seguidores. Os anjos fazem o mesmo com as almas perdidas e estão em constante ação para a manutenção de seu poder. Os tempos de letargia e acomodação passaram e agora é hora de guerra para que sua posição seja reafirmada.

Os Protetore e Corpore formam a maioria dos anjos católicos. Muitos dos Nimbus e Reciperes assumem características protestantes e os Capture não se atrelam às características religiosas que consideram mundanas. Obviamente, ainda há muitos Nimbus e Recipere que lutam pela força do catolicismo, como é o caso de Pahaliah. Para maiores detalhes, consulte o livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA.

⊕S SANTOS

Os santos são os grandes mestres dos anjos católicos na Cidade de Prata. Aparecidos nos primórdios da Igreja, suas almas adquiriram ainda mais poder devido às orações dos fiéis e absorção da forma-pensamento. Cada vez que um deles é canonizado na Terra, sua essência transforma-se na Cidade de Prata e o Conselho lhe garante o título de Prelado, que significa o comando sobre uma ou mais vilas, chamadas Prelazias. Alguns mais poderosos, chamados Patriarcas, possuem liderança sobre grupos dessas vilas e ainda influência no conselho. Os chamados pais da Igreja, como Santo Agostinho e São Tomás de Aquino, são Patriarcas que dominam grandes territórios nos Distritos de Luna e Marte, respectivamente. Muitos anjos poderosos buscam os conselhos desses mestres quando questões religiosas são levantadas.

Um fato importante a se citar sobre os santos é que eles são alguns dos poucos habitantes da Cidade de Prata que têm direito a lembrar-se de suas vidas passadas, guardando todo o conhecimento da existência humana, o que inclui as escolhas e sofrimentos que passaram para chegarem à luz de Christos. Alguns preferem não ter essas memórias, entregando-se plenamente à nova vida como anjos, outros recuperam suas vidas mortais e as usam como fonte de aprendizado para lidar com as questões humanas.

O título de Santo também pode garantir o direito de formar uma Ordem Religiosa na Cidade de Prata, como é o caso de São Jorge, que assumiu o posto de Arcanjo da Ordem dos Guerreiros da Paixão de Christos. Esses grupos religiosos costumam corresponder ao portfólio do santo na Terra e atendem às preces dos fiéis. Os seguidores de São Judas Tadeu, fundador da Ordem do Apelo Divino, sabem o quanto é difícil ouvir todas essas rezas e seus pedidos, principalmente quando são feitas para o Santo das Causas Impossíveis.

A canonização dos santos na Terra é um processo complicado que inclui muita pesquisa e um julgamento demorado. É exigida a comprovação de milagres e, mesmo depois disso, ainda há demora nas decisões finais. A Cidade de Prata observa tudo com cuidado e nem sempre acata todas as decisões. Quando julga que um santo tornou-se tal mais por questões humanas ou políticas, o Conselho lhe confere um título, mas os outros benefícios devem ser conseguidos com suas ações no Céu e não pelos feitos anteriores.

A VIRGEM MARIA

A religião católica tem como principal fonte de apoio na Cidade de Prata a figura da Virgem Santa. Nossa Senhora, como

é conhecida, é também chamada de Rainha dos Anjos, para o escândalo de alguns celestiais mais antigos e ligados a figuras masculinas. A mãe de Christos é uma palavra de peso no Conselho e, dizem, pode interferir até nas decisões do filho. Na maioria das vezes, age como uma mãe e protege a humanidade dos momentos de maior fúria de Demiurgo. Os anjos protestantes muitas vezes reclamam do papel de destaque que ela possui, afirmando que sua imagem muitas vezes chega a eclipsar a do Filho de Deus. Maria ouve tudo com cautela e não se incomoda com as críticas. Ela angaria cada vez mais fiéis na Terra e é a santa mais ativa da Cidade de Prata.

Os anjos que seguem a Virgem são muitos e pelo menos metade deles assume características femininas ou vem de almas de mulheres que a louvavam na Terra. Seus trabalhos continuam com características maternas que buscam proteger novas almas ou humanos nos julgamentos da Cidade de Prata, além de assumirem papéis de anjos da guarda de crianças frequentemente.

O anjo que mais apóia Maria é Rafael, o Príncipe da Vida, um dos mais antigos da Cidade de Prata e que não hesita em afirmar que assumiu a fé de Christos. Aliados declarados, suas falanges colaboram entre si com frequência. O próprio Rafael treinou a guarda pessoal da Santa, formada por uma elite de Capture, Protetore e Corpore que tem dificuldades para achar iguais no Céu.

PROTESTANTISMO

CARACTERÍSTICAS

A fé protestante também é chamada de evangélica e teve sua origem na Reforma, com o manifesto de Lutero contra as indulgências. O protestantismo não é uma religião única, mas uma série dessas que se dividiu ao longo do tempo. Não são um credo único e definido, e suas interpretações da Bíblia são bastante variadas.

As Escrituras são vistas como o código supremo dentro do protestantismo. Qualquer um pode interpretar a Bíblia e tomar sua palavra, pois o Espírito Santo dá a oportunidade de entendimento a todos os cristãos. O perdão viria diretamente de Deus e não seria necessário nenhuma penitência ou pagamento para consegui-lo. Um protestante não acredita que seja necessário um sacerdote para se encontrar a revelação divina, apesar da importância que dão à pregação dos pastores.

O movimento protestante está espalhado por todo o mundo, mas tem sua principal comunidade na América do Norte. Sua conduta de livre interpretação da Bíblia e incentivo à leitura das Escrituras dá liberdade ao fiel na leitura dos textos sagrados. Prega-se a simplicidade no culto, sem a suntuosidade presente nos ritos católicos.

ORGANIZAÇÃO

As igrejas protestantes são muitas e cada uma tem sua própria organização. Não existe uma unidade ou uma

definição como acontece no catolicismo. Essa liberdade para se definir a hierarquia ou a inexistência dela é uma das características dos protestantes.

ANJOS PRÓTESTANTES

A reação dos anjos católicos ao protestantismo foi violenta e por pouco o movimento não foi destruído na Cidade de Prata. Graças à esperteza dos Nimbus, a Reforma também ocorreu no Paraíso, transformando muito da Hierarquia Celestial. A Inquisição agiu para destruir muitos desses manipuladores que usavam as novas religiões apenas para objetivos pessoais e, com o tempo, a iminência de uma guerra civil desapareceu. As desavenças passaram para o campo do debate teológico e ocasionais disputas pessoais, porém nada que alarmasse tanto o Conselho quanto nos primeiros anos da Reforma.

Os anjos protestantes se recusam a viver nas dioceses dos Santos Católicos ou Ortodoxos. Preferem montar suas próprias vilas e assumir posições de liderança sobre as almas que eles mesmos buscam na Terra. Seus territórios não possuem uma hierarquia rígida e muitas vezes são liderados apenas por um Pastor que sobe a seu mandato por votação. A representação perante o Conselho é feita da mesma maneira.

As comunidades protestantes costumam ser tão variadas na Cidade de Prata quanto na Terra. Elas não têm o costume de se misturar e muitas vezes entram em discussão entre si, unindo-se apenas quando uma ameaça maior interfere. As ordens angelicais com influência evangélicas são poucas e seguem as mesmas diretrizes da comunidade que as originou.

ORTODOXIA

A Igreja Ortodoxa

CARACTERÍSTICAS

Estima-se que hoje existam cerca de 150 milhões de ortodoxos no mundo, a maioria vivendo na Grécia, Romênia, Bulgária e Rússia. Há cerca de 5 milhões vivendo nos Estados Unidos, que carregaram a religião durante a imigração da Europa Oriental. A Igreja Ortodoxa Russa tinha fortes tendências czaristas e foi bastante perseguida após a Revolução de 1917.

Uma das principais características do cristianismo ortodoxo é sua teologia negativa que afirma que não se pode definir o que é Deus, mas apenas o que ele não é. Uma alternativa para se expressar o divino são símbolos que possam sugerir o mistério do que Ele é. Os sete sacramentos são tão importantes para os ortodoxos quanto para os católicos e seguidos de maneira semelhante; o batismo mostra-se diferente por exigir a imersão da criança na água. A noção de salvação tem fortes influências da idéia da ressurreição de Christos. Os ortodoxos acreditam que o Filho de Deus foi, ao mesmo tempo, humano e divino, tendo ambas as características em sua plenitude. Ele traria a salvação demonstrando a vitória sobre a morte.

O credo de Nicéia, a razão de uma das brigas entre a Igreja do Ocidente e a do Oriente, é aceito e é regra para os ortodoxos. Ele define toda a religião e é a verdade fundamental da fé. A Tradição é outra parte essencial da ortodoxia. Ela inclui as Escrituras e soma o conhecimento passado de uma geração para a seguinte. Também pode ser encontrada nos Sete Concílios Ecumênicos da Igreja, aqueles dos primórdios do cristianismo; nos santos padres e escritos cristãos; nas liturgias e nos magistérios da Igreja; na legislação eclesiástica.

A fé vem da revelação de Demiurgo e não há motivo para se procurar motivos para a existência d'Ele; deve-se simplesmente compreender que ele existe e aceitá-lo. O Senhor e a Trindade não são resultado de especulações teológicas, mas da experiência com Ele.

ORGANIZAÇÃO

As igrejas ortodoxas possuem domínios próprios e não estão sob a jurisdição de uma autoridade maior. O governo dessas igrejas é feito através de sínodos, que são a reunião de bispos de regiões distintas para as discussões sobre a fé e os acontecimentos. Cada Igreja Nacional tem seu Patriarca e abaixo deles estão os bispos, seguidos pelos padres. Um padre da igreja ortodoxa tem o direito de se casar, porém só antes de ser ordenado. O mesmo não acontece com os bispos que devem manter o celibato.

ANJOS ORTODOXOS

A Cidade de Prata reconhece a Igreja Ortodoxa e muitos anjos mantêm sua fé, descendo a Terra para proteger esses fiéis. Ao contrário dos católicos, não existe liderança central nem uma grande organização entre os anjos ortodoxos. Eles se dividem em grandes patriarcados e seguem alguns poucos santos que já os comandam praticamente há mil anos, desde a separação entre a fé do Ocidente e do Oriente. Existem muitas ordens angelicais que seguem esses mesmos Prelados e atuam na defesa dos interesses da ortodoxia.

A quantidade de Recíperes ao lado da Igreja Ortodoxa é o que mais chama a atenção. Esses anjos assumem as formas dos rituais ortodoxos e mostram-se como homem de longa barba e vestimentas suntuosas. São figuras sérias que batalham por uma fé que acreditam ser a verdadeira e possuem sob suas asas milhares de fiéis que necessitam de uma proteção constante. Muitas vezes, os cristãos ortodoxos estão na Europa Oriental, onde os conflitos com os muçulmanos ou desavenças políticas tornam a vida perigosa.

Os Protetores e Corpores ortodoxos formam uma frente de batalha especializada na luta contra os malaks. Desde a criação do islamismo, eles foram os anjos que mais tiveram contato com a nova religião, forçados a um combate constante para se manterem de pé. Muitos Prelados ortodoxos ainda reclamam no Conselho e exigem uma luta imediata contra os infiéis. Outros já se acalmaram e reconhecem que a luta não é a melhor resposta. É uma pena que, em um Mundo de Trevas, suas vozes sejam pouco ouvidas.

O nome islamismo vem do árabe, da palavra íslam, que significa submissão. Para se tornar um muçulmano e alcançar a salvação, o homem deve se entregar completamente a Deus, submetendo-se à Sua vontade em todos os aspectos da vida.

HISTÓRIA

O islamismo teve origem árabe, mais precisamente na região do Hedjaz, hoje a Arábia Saudita. Era uma terra de povos desunidos cuja única lei era a de talião. Os povos faziam justiça pela vingança e o derramamento de sangue era freqüente. Todas as tentativas de unificar a região falharam até o nascimento do Islã. A religião teve início com Maomé, o Profeta. Órfão, criado pelo tio, ele cresceu entre comerciantes e veio a se casar com uma mulher mais velha aos 25 anos, a viúva Kadidja, com quem teve quatro filhas. Viveu com ela por mais vinte de cinco anos e só então teve outros casamentos, em um total de oito.

O Profeta tinha o hábito de se retirar para uma caverna do Monte Hira nos arredores de Meca e meditar. Foi em um desses momentos que o anjo Jibril, ou Gabriel, apareceu para revelar a palavra divina ao homem. O celestial transmitiu palavras ao homem que mais tarde seriam escritas no Alcorão. Maomé ficou convencido da existência do deus único, Allah, e de que todos deveriam se submeter a Ele para encontrar a salvação. Ele condenou o egoísmo e falou da iminência de um Juízo Final. No início, precisou pregar às escondidas e seus fiéis foram aumentando até que os senhores de Meca ficaram sabendo do que acontecia.

Naquela época, o politeísmo era comum na região e Meca era um centro de peregrinação para as várias religiões, devido à presença da Caaba. As autoridades temeram que as pregações de Maomé pudessem acabar com o equilíbrio econômico tão bem estabelecido. A perseguição não tardou e o Profeta foi obrigado a fugir, rumando para o norte em 622 d.C., para a cidade chamada Yathrib. A emigração foi chamada Hégira e se tornaria uma data marcante no Islamismo. Na nova morada, Maomé fundou uma comunidade religiosa, a Umma, que se tornaria um modelo para o Islamismo. Yathrib tornou-se tão importante que teria seu nome mudado para Medina ou Cidade do Profeta.

A vida em Medina não se baseava apenas na religião. Houve outras atividades como a guerra contra os coraixitas. Na Batalha de Badr, os muçulmanos venceram, porém foram derrotados mais tarde. Estabeleceu-se uma trégua de dez anos pouco depois que durou até os coraixitas a romperem. Com isso, os muçulmanos resolveram atacar Meca. Foi sem dificuldade que o exército acampou em volta da cidade e conseguiu a rendição dos coraixitas. Maomé entrou em Meca aclamado foi até a Caaba, derrubando os ídolos pagãos e conservando apenas a Pedra Negra, que seria um dos símbolos do Islã.

Os anjos acompanharam o avanço dos muçulmanos sem entender o que acontecia. A Cidade de Prata ainda não conhecia os planos de Gabriel. Para dizer a verdade, os planos daquele chamado de Príncipe da Morte sempre foram uma incógnita até para os grandes Serafins. Nem Metatron era capaz de responder às questões relativas a Gabriel. Soube-se apenas que ele desceu a Terra e conversou com Maomé por motivos que cabiam apenas a ele e aos Mistérios Maiores. Os anjos cristãos enfrentaram aquela situação tão estupefatos quanto os judeus quando a palavra de Christos foi espalhada. Mais uma vez, ninguém soube como condenar o que Gabriel fizera e suas ações tomaram repercussões impensadas até pelos maiores visionários.

Várias falanges se mobilizaram para lutar no Oriente Médio. Anjos cansados da hierarquia cristã e dos costumes judaicos tomaram partido da nova religião. Eles entraram na luta contra as divindades locais e lutaram até eliminarem uma a uma. Sua grande batalha foi a tomada de Meca. Apesar de os exércitos humanos não necessitarem de esforço, coube aos celestiais batalharem contra as forças espirituais do lugar. Ysrafil foi um dos mais atuantes, seguido por Izra'il, outro dos recém convertidos. O segundo teve um papel especial por mostrar sua forma ameaçadora e brandir uma espada que decepcionou os servos de Hubal, uma divindade da Lua que reinava na Caaba.

A MORTE DE MAOMÉ

Foi Abu Bakr quem assumiu a liderança da Umma após a morte do Profeta. Ele tinha poder político, militar e espiritual, porém não cabia a ele ser um profeta, missão destinada apenas a Maomé. Os protestos contra a liderança de Bakr não foram poucos. Muitos diziam que o líder deveria ser um membro da família do profeta. Essa primeira briga daria origem às duas principais vertentes do islamismo, os sunitas, a favor da escolha de Abu bakr e seguidores dos costumes, e os xiitas, a favor de Ali genro e primo do Profeta.

Mesmo com as divergências, Abu governou como Califa de 632 d.C. a 634 d.C., quando Omar al Khattab assumiu a liderança. Sob seu comando, a Umma cresceu, indo para o Egito, Síria e Pérsia. Ele foi substituído por Othman, homem que continuou as conquistas, porém foi assassinado e, finalmente, Ali subiu ao poder. Sob seu governo, ocorreu uma guerra civil em que surgiu o movimento kharigita. Foi um desses zelosos seguidores do islã, que acreditavam que seus líderes deveriam ser isentos de qualquer pecado, que matou Ali, encerrando a era que os muçulmanos consideraram a dos Califas Bem Guiados.

Depois de Ali, o Califado tornou-se hereditário. Os sunitas começaram a se tornar a corrente mais influente no Islã e o império continuou a crescer. Os anjos o seguiam em suas lutas e participaram das batalhas contra os persas, destruindo sem piedades muitos dos anjos de Ahura Masda, uma das

poucas divindades de Paradísia que tinha alguma aliança com a Cidade de Prata. A partir de então, a divisão entre os malaks e os anjos judeus e cristãos se tornou clara. Eles emigraram da Cidade de Prata com o que chamaram de a Hégira Celestial e fundaram sua nova morada, os Jardins de Allah, às vezes chamados de Meca dos Céus ou só de Paraíso. Foi um movimento de impacto em Paradísia, pois poucas vezes uma nova cidade celestial era criada assim, ainda mais com a separação de um grupo tão poderoso quanto a Cidade de Prata. As divindades de outros panteões comemoraram a princípio, vendo uma brecha para atacar os monoteístas, porém acabaram vendo o quanto estavam errados quando viram a agressividade da luta dos malaks pela fé única.

Os malaks entraram em guerra direta contra os anjos da Cidade de Prata quando os muçulmanos tentaram conquistar Constantinopla em 674 d.C. e em 715 d.C. sob o comando dos líderes omíadas. As mesmas lutas se repetiram na Península Ibérica quando os territórios da Espanha foram conquistados e o Reino Visigodo caiu.

A família omíada continuou no poder até 749 d.C. quando foi vencida e os abásidas subiram ao poder, formando um novo califado. O novo Califa fundou Bagdá e a transformou no novo centro político do Islã. Nessa época, vários povos já haviam sido conquistados e o conhecimento dentro do

islamismo fora ampliado com a assimilação dessas culturas. Porém a decadência começou, havendo dispersão no império. Mais tarde, com a conversão dos turcos seljúcidas, uma nova era começaria no mundo islâmico. Esse povo tomou Bagdá em 1055 e retirou o poder político do Califa, reduzindo-o apenas a líder espiritual. O sultão, líder turco, não se importou com a ofensa e passou a representar o islã nas guerras futuras. O império começou a se fragmentar em pequenas guerras e não havia mais a mesma unidade.

O aparecimento dos cruzados foi uma etapa importante para a reunificação dos muçulmanos e para o processo de volta do fundamentalismo. A presença cristã no oriente reacendeu a chama que levou os povos muçulmanos à Jyhad, a guerra santa. Os malaks desceram dos céus em grandes falanges para combater os católicos. Ao mesmo tempo, havia a luta contra os anjos ortodoxos no Império Bizantino que fraquejavam cada vez mais, incapazes de lutar sozinhos já que as forças mortais já não tinham condições de vencer os turcos.

A RECONQUISTA

A Espanha foi um território de disputa importantíssimo tanto para os cristãos quanto para os muçulmanos. Ela marcava ao avanço máximo do Islã na Europa e o orgulho do Cristia-



Hagia Sophia

nismo ferido e dominado. A Reconquista foi uma cruzada para se retomar esses territórios para os católicos. Foi a partir de muita luta que os muçulmanos foram finalmente expulsos em 1492 d.C. com a tomada de Granada.

As ordens de magia e os anjos foram personagens ativos das batalhas ibéricas. O Assassinos, os magos Petros, a Escola de Yamesh, os templários... todos lutaram em lados diferentes e fizeram alianças ocasionais até o fim do domínio islâmico. Novas inimizades foram feitas e durariam indefinidamente.

⊕ FIM DE CALIFADO

Os mongóis invadiram o Oriente Médio em 1258 liderados por um sobrinho de Gengis Khan, Hulegu. Eles tomaram Bagdá e não se importaram com a existência do califado. Era a derrocada do império, quando o poder espiritual havia perdido seu grande líder. Foi um tempo em que ex-escravos dos turcos, chamados mamelucos, tornaram-se poderosos e tentaram formar um novo califado. A tentativa não atraiu a boa fé de muitos muçulmanos e acabou em 1517, quando eles foram vencidos pelos otomanos. Os novos conquistadores tiveram um papel importante no mundo islâmico, pois eram os mesmos que tomaram Constantinopla em 1453. Eles se tornaram representantes dos sunitas e reinaram na Síria, no Egito e na Arábia.

A tomada de Constantinopla foi uma batalha decisiva entre os anjos ortodoxos e os malaks. A vitória muçulmana marcou um tempo de humilhação para os anjos que tanto fizeram para afirmar suas crenças. A inimizade das duas religiões se tornaria tão grande que as batalhas entre os grupos se estenderiam da Terra para Spiritum e Paradísia, acalmando-se apenas quando outros líderes religiosos interferiram.

Em 1501, a Pérsia, mais tarde chamada de Irã, foi conquistada por povos de tendência xiita e o primeiro Xá foi proclamado. A partir daí, seria um país com uma religião oficial daquela vertente.

Os malaks marchavam pelo mundo muçulmano dividido e apenas esperavam. Não havia mais as grandes guerras contra os anjos, apenas escaramuças que não se equiparavam às batalhas das cruzadas ou da tomada de Constantinopla. Apenas com o reaparecimento dos povos europeus na África e no Oriente Médio os problemas recomeçariam.

⊕ IMPERIALISMO EUROPEU

Napoleão conquistou o Egito sem dificuldades e levou consigo muitos sábios e estudiosos. Eles redescobriram a antiga cultura egípcia e trouxeram de volta velhos males e divindades quase esquecidas. O Templo de Ísis e Osíris sorriu ao perceber que a sabedoria que tentavam preservar teria nova importância, apesar do preço que deveriam pagar por isso. Já os malaks e as ordens islâmicas não gostaram do que os europeus despertaram. Eles se viram no meio de uma luta contra anjos e contra as criaturas antigas que ressurgiam com nova força.

Os franceses foram embora do Egito, porém para serem substituídos pelos ingleses. Tumbas foram destruídas e os espíritos ressurgiram furiosos para atacarem tanto muçulmanos quanto cristãos. Seu poder fora reabilitado pelo interesse contínuo dos europeus pelo Egito Antigo e os deuses e magos acompanharam as obras de arte, múmias, sarcófagos e tesouros roubados pela a Europa. Aqueles que ficaram contaram com o apoio do Templo de Ísis e Osíris para derramarem o sangue de anjos e malaks nas areias. Eles se lembravam muito bem da opressão cristã nos últimos dias do império egípcio e sabiam que os muçulmanos fariam o mesmo.

⊕ FIM DE UM MILÊNIO E INÍCIO DE OUTRO

Várias sociedades islâmicas tentaram combater o imperialismo, porém foi inútil. Os países só teriam sua libertação após a Segunda Guerra e os ânimos dos fundamentalistas já estariam exaltados, prontos para as ameaças que tanto surpreenderiam o ocidente. Depois de tanta opressão e manipulação, era difícil entender o motivo de as potências ocidentais estarem surpresas com os golpes que receberam.

Os malaks viram como ditaduras foram colocadas no poder e seu povo foi controlado para que os interesses comerciais de antigos inimigos fossem satisfeitos. Viram os Estados Unidos colocarem um ditador no Iraque, para depois o retirarem. O mesmo aconteceu no Afeganistão e os servos celestiais do Islã, criados para adorar o homem, não gostaram de saber que os ocidentais estavam jogando com a vida dos muçulmanos. Haveria mais guerra. Não importava se tantas vezes moderadas aconselhassem a não usar as armas. Aquele era um Mundo de Trevas e eles não hesitariam no contra-ataque.

A situação dos malaks não é nada fácil. A volta do arquimago Adapa culminou com a criação de uma nova ameaça para o território espiritual dos anjos muçulmanos.

CRENÇAS

Muçulmano é aquele que acredita em um Deus Único e Uno e na importância de Maomé como profeta do Senhor, fazendo as últimas revelações de Allah na Terra. Allah, em si, não é o nome próprio da divindade, apenas uma palavra árabe para deus. Os mortais não conhecem Seu nome, apenas sabem de sua onipotência e submetem-se a ele para encontrarem a salvação. Para o islamismo, todo homem já nasce muçulmano, pois é uma lei natural estar submetido a deus. No entanto, os mortais possuem livre arbítrio e podem ou não seguir o caminho do bem. Quando aceitar as palavras do Profeta, estará de acordo com as leis naturais.

A essência divina é baseada na noção de que Allah existe e não foi criado, não tendo princípio ou fim. Ele é incomparável e uno, ciente de tudo o que acontece, além de onipotente. Sua vontade lhe permite fazer o que quiser, sem estar restrito a nada e Sua vida é ativa e presente, sentida com maior avidez por quem se volta a Ele. Allah está constantemente atento, ouvindo os clamores dos necessitados e as palavras de quem

lhe vira as costas, mesmo que sejam sussurradas. Olha por todas as criaturas e se comunica com elas, principalmente por Seu livro sagrado.

Duas das grandes diferenças entre o islamismo e o cristianismo é a noção da Trindade e da importância de Christos. Os muçulmanos não podem crer na possibilidade de Allah ser um e ao mesmo tempo três pessoas. Deus é único para eles, diferente do que ocorre na Santíssima Trindade cristã. Christos também não é visto como se fosse divino, apesar da importância como profeta. Nem mesmo Maomé é visto como divino na religião muçulmana. O Profeta é humano, pessoa de suma importância a quem Allah revelou Sua sabedoria. Enquanto os cristãos crêem que a mensagem de Deus está contida em uma pessoa, Christos, os islâmicos acreditam que Allah se revelou por um livro, o Alcorão.

⊕ LIVRO SAGRADO

Todas as revelações que Allah entregou a Maomé através do anjo Gabriel estão contidas no Alcorão, que significa leitura ou ler alto. O livro está dividido em 114 suras, também chamadas suratas, ou seja, capítulos que mostram o caminho da salvação. As subdivisões são os versículos e todas as suratas começam com o chamado Bismallah: "Em nome de Alá, o clemente, o misericordioso"! Existem trechos que remetem tanto ao Antigo quanto ao Novo Testamento.

O Alcorão costumava ser decorado e recitado constantemente pelos antigos árabes. O próprio Maomé o fazia e suas palavras foram escritas por seus companheiros. Todavia, nem todas as passagens do livro sagrado eram perfeitamente compreensíveis. Preocupados com isso, pois a salvação estava em seguir as Escrituras, os fiéis pediam conselhos ao Profeta. Essas novas palavras, que explicavam os escritos, eram os chamados hadith, que viriam a constituir a suna. Durante muito tempo, houveram inúmeros hadith falsificados que serviam apenas para justificar interesses econômicos e políticos. Foi mais tarde que Bujari compilou aproximadamente 7 mil, após um trabalho árduo de pesquisa.

⊕ OS CINCO PILARES DA FÉ

Os muçulmanos possuem obrigações religiosas fundamentais. O primeiro deles é o testemunho da fé ou **chahada** que é expresso quando o muçulmano recita: Não há outra divindade senão Allah, e Maomé é seu Profeta (La ilaha illal-la, Muhammad Rassullah, em árabe). A Chahada é o postulado da fé islâmica, as primeiras palavras que um recém-nascido deve ouvir e as últimas que devem ser murmuradas nos ouvidos de um moribundo.

A oração ou **salat** islâmica deve ser feita cinco vezes ao dia, em horários fixos e pré-definidos. O chamado para o momento de orar é feito pelas torres das mesquitas. Antes de começar, o muçulmano deve se purificar, lavando-se em água corrente. Acredita-se que as pessoas se tornam impuras devido às atividades do corpo, o que inclui as relações sexuais.

Pode-se orar em qualquer lugar, apesar de a mesquita ser o mais indicado. A oração geralmente é feita por versículos do Alcorão, recitados em árabe, porém também existem súplicas pessoais. O fiel deve se lembrar de voltar a face para Meca.

As orações na mesquita são dirigidas pelo imã, que pode ser qualquer homem adulto, já que não há sacerdócio organizado no Islã. Deve-se comparecer com vestes respeitáveis e retirar os sapatos antes de entrar. Os homens se dirigem ao salão principal, enquanto as mulheres ficam em uma galeria anterior.

O terceiro pilar é a caridade ou **zakat** que é uma espécie de imposto definido como 2,5% da renda do muçulmano que deve ser doada aos pobres. Como tudo no mundo pertence a Allah, cabe ao homem rico fazer bom uso das posses que lhe foram confiadas. A **zakat** é um meio de purificar essa riqueza e deve ser concedida, segundo Maomé, para os pobres e destituídos, a quem se empenha na administração das esmolas e é simpático à Fé, para a libertação de escravos e devedores, para o avanço da causa de Allah e para o viajante necessitado.

O jejum ou **saum** é um meio de purificar a carne e de lembrar ao homem que não deve viver em função do corpo. O islamismo proíbe a ingestão de carne de porco e de álcool, além de haver o grande jejum durante o mês do Ramadã. Desde que o sol nasce até se pôr, o muçulmano não pode comer, beber, fumar ou ter atos sexuais. Quando a noite cai, costuma-se haver festas com boa comida e bebida ou reuniões para se ouvir o Alcorão nas mesquitas. Crianças, mulheres grávidas, doentes e viajantes estão liberados do jejum, sendo indicado que o cumpram em outro momento.

O quinto pilar, porém não menos importante, é a peregrinação a Meca ou **hajj** que é a viagem que todo muçulmano adulto, que dispõe de meios, deve fazer a Meca uma vez na vida. Lá ele encontrará a Caaba e a circundará sete vezes, depois percorrerá a distância entre os montes Safa e Marwa sete vezes. Os homens costumam raspar a cabeça e as mulheres cortam os cabelos. Todos usam vestimentas simples chamadas ihram para eliminarem as diferenças culturais e de classe. No fim das festas, um animal é sacrificado e sua carne distribuída para os necessitados.

A MESQUITA

O templo sagrado dos muçulmanos é a mesquita, onde eles se reúnem toda sexta-feira a partir do meio-dia para as orações. Não há cadeiras ou outras acomodações dentro dela. As poucas estruturas significativas para a religião são o **mihrab**, que indica a direção para a qual o fiel deve orar; o **kursi**, a estante em que o Alcorão deve ser apoiado para a leitura; o **mimbar**, que é um pequeno púlpito.

MECA

A cidade de Meca, localizada na Arábia Saudita, é considerada o centro do mundo para os muçulmanos. Foi em suas proximidades que ocorreram muitos fenômenos da história religiosa, como o reencontro de Adão e Eva no monte Ararat após a expulsão do jardim do Éden. Ali está localizada a Caaba,

uma estrutura oca, quadrangular e coberta por um tecido preto construída por Abraão e Ismael. Segundo os muçulmanos, os árabes descendem do primeiro filho do patriarca bíblico com a escrava Agar, quando Deus ainda não havia dado a benção de um filho a Sara, a legítima esposa dele. A Pedra Negra encontra-se dentro da Caaba e tem um significado simbólico muito forte para o islamismo.

COSTUMES

Os muçulmanos possuem seus próprios costumes baseados na tradição e na fé. A circuncisão é um ato comum que, além do significado religioso, indica higiene pessoal. Apesar de haver a tradição da clitoridectomia, essa não é prevista pela religião. A partir dos 12 anos, a criança já começa a participar do jejum do Ramadã.

Os casamentos são grandes festas em que os parentes e amigos são convidados. O homem muçulmano pode se casar com mulheres de qualquer religião, mas esse direito é vedado ao sexo feminino. A poligamia ainda é um costume comum, apesar de que o Alcorão trazer exigências que a tornam quase humanamente impossível. Espera-se que o marido trate igualmente todas as mulheres, tanto nas relações afetivas quanto sexuais. Um homem pode ter até quatro esposas. Existe a diferença entre se ter quatro mulheres e quatro esposas, já que se implica em quatro famílias.

Uma mulher leva consigo para o casamento um dote que só pode ser usado quando ela assim o desejar. Se é repudiada, entretanto, o dinheiro não é devolvido. Existem leis que protegem a mulher, porém há outras que implicam em sua submissão ao homem que pode até recorrer à violência para discipliná-la.

Todo muçulmano deve viver segundo a xariá ou shariah, o verdadeiro Caminho. Ele é expresso pelas leis que Allah revelou a Maomé. Muitos estados islâmicos baseiam o direito na xariá, não havendo distinção entre as leis religiosas e leigas. As decisões para se melhor seguir o caminho podem ser tomadas por analogia, comparando-se a situação vivida com os escritos. Também podem ser resolvidas por consenso, já que Maomé disse que a comunidade, em sua maioria, não poderia votar em favor do erro.

O Alcorão não dita apenas a vida religiosa. Há citações para todos os aspectos vividos pelo muçulmano, desde o comércio até a moral e o status da mulher. A usura é proibida, apesar de não ser um costume seguido usualmente. O Profeta salienta que as riquezas podem afastar um homem de Allah.

JIHAD

O termo jihad quer dizer empenho, a luta do muçulmano pela causa de Allah. Há tanto uma guerra externa contra interna a favor d'Ele. O homem deve combater tudo o que é de profano em seu interior, empenhando-se para vencer o ego, a deturpação da verdade e a avareza. É uma luta pessoal que diz respeito a cada ser humano para não se desviar do caminho da submissão a Allah.

O segundo significado da Jihad é a luta externa contra as forças infiéis, quando o muçulmano batalha para vencer aqueles que não aceitam a revelação do Profeta. O objetivo é propagar o islamismo e demonstrar o poder divino. Os fundamentalistas costumam seguir esse conceito literalmente, pegando em armas para combater os infiéis.

AS FESTAS

O calendário muçulmano é composto de 12 meses lunares que começam exatamente durante a lua crescente, concluindo-se assim o motivo de esse símbolo ser associado à religião.

O ano novo é celebrado para se lembrar a Hégira, ponto de partida para o islamismo e o ano zero para seu calendário. Outra data comemorativa é o nascimento do Profeta no dia 12 do segundo mês islâmico. O costume começou no século XII e continuou, incluindo orações, a troca de presentes e festas.

O Ramadã é considerado o mês santo, período em que o jejum deve ser estritamente seguido. A razão de ser comemorado é porque se considera que Gabriel revelou o alcorão a Maomé nesse período. O Id al-Fitr é o primeiro dia do mês de Shawwal e marca o fim do Ramadã. A data é celebrada com muitas festas, doações e troca de presentes.

A peregrinação à Meca geralmente é feita no último mês do calendário. A festa do sacrifício também ocorre nessa época e é chamada Id al-Adha.

DIVISÕES NO ISLAMISMO

Existem várias tendências islâmicas no mundo, porém as duas maiores divisões são as dos xiitas e dos sunitas. Sua separação se deu por motivos políticos e, atualmente, apesar de ambos serem muçulmanos, alguns pontos nas crenças são diferentes. A propaganda ocidental induz ao pensamento de que apenas os xiitas são fundamentalistas, porém esse aspecto da fé pode ocorrer em qualquer divisão do islã.

SUNITAS

Os sunitas acreditam que ninguém pode interceder pelos homens perante a Allah. Crêem piamente que a redenção dos humanos depende exclusivamente da fé em Allah, nos Profetas e na crença de Maomé como profeta final e das boas ações. Apenas pela misericórdia divina pode-se alcançar a redenção. Até mesmo Maomé depende de Allah para alcançar esse objetivo.

Há um respeito aos imãs por parte dos sunitas, porém eles são considerados apenas homens virtuosos. Não existe atenção excessiva à suas palavras. Por sinal, os sunitas crêem que a atividade clerical pode ser exercida por qualquer homem, sem que seja necessário um treinamento anterior. Acreditam que é preferível o consenso da comunidade para se tomar decisões.

XIITAS

A principal crença dos xiitas está na autoridade do Imã. Segundo o xiismo, doze imãs sucederiam Maomé e eles seriam descendentes de Ali, o primo e genro do Profeta. Esses homens santos seriam os guias da comunidade islâmica e rejeitá-los seria equivalente a dar as costas para as palavras de Maomé. Porém, até mesmo os Imãs podem ser desviados de seu caminho e perderem sua posição. As funções deles seriam três: liderar a comunidade, explicar as ciências religiosas e a lei e ser o líder espiritual para levar o entendimento aos homens. Quando o caminho da shariah está para ser interpretado, e a analogia e o consenso falham, a palavra do imã é tomada como a verdadeira.

A crença da volta do décimo segundo imã, Mahdi, é forte no xiismo. Seu retorno purificará a religião do islã e trará a salvação final. A exultação do martírio é tão forte quanto no Cristianismo e no Judaísmo e existe a permissão para esconder sua fé para evitar problemas públicos, enquanto a mantém em aspecto privado. O casamento pode ter um período pré-determinado que pode ser de um dia a noventa e nove anos.

Vários movimentos derivaram do xiismo devido a divergências sobre quem deveria ser o imã, como é o caso do zaydismo, hoje forte no Yêmen. Os ismaelitas se separaram dos xiitas com a vinda do sétimo imã e assumiram posições extremistas e com bases neo-platônicas.

SUFIS

O sufismo prega a meditação e a reclusão para o encontro com Allah. Os sufis imaginam com um encontro com a divindade, compartilhando com ela uma união mística. Os adeptos costumam usar roupas de lã, de onde origina o nome do movimento. O ascetismo é incentivado, ainda que não seja uma exigência. O que se prega é uma posição fiel à religião para purificar o corpo e comungar com o divino.

ANJOS MUÇULMANOS

Os chamados malaks são criaturas criadas por Allah para servirem Sua vontade e atenderem aos humanos. Segundo o Alcorão, eles não são dignos de serem louvados, tanto é que o Senhor os fez se ajoelhar perante Adão assim que o primeiro homem foi criado. Os malaks aceitam a tarefa humildemente, pois sabem que a maior criação de Allah foi a humanidade.

O Paraíso em que vivem os anjos muçulmanos é chamado de Jardins de Allah ou Meca dos Céus. É uma cidade sem a diferenciação em distritos da Cidade de Prata, onde a paisagem tem forte influência árabe. A única separação está no terreno das castas. Cada uma coordena uma das partes do Paraíso, atraindo os fiéis para o que eles mais desejam ter quando se encontram na presença de Allah.

As lideranças dos malaks são ocupadas por quatro anjos principais. O primeiro deles é **Jibril**, também conhecido

como Djibril ou Gabriel, o grande mensageiro de Allah. Ele é uma incógnita para todos os celestiais, inclusive para os malaks. Eles só não o questionam por causa da rígida hierarquia da Meca Celestial, que não permite insubordinação ao imã dos Malaks. O mais incrível é que mesmo Gabriel, a despeito do seu poder, curva-se diante dos humanos. Foram raras as ocasiões em que isso foi visto, porém a atitude deixou alguns celestiais mais antigos bastante surpresos. Há quem especule que ele assim o faz por fingimento enquanto outros argumentam que os planos de Gabriel são de proteger a humanidade da ameaça que os seres de Paradisia podem se tornar. Quando comparece à Cidade de Prata, ele age normalmente, como se nada houvesse acontecido desde sua aparição a Maomé. Senta-se no Grande Conselho Prateado como sempre fez e age como um anjo imparcial nos debates entre cristãos e judeus. Ele nunca nega que apareceu para Christos ou Maomé, porém só age como mensageiro de um profeta ou de outro quando no respectivo local de adoração.

Micail, ou Miguel, é um dos líderes de guerra dos malaks. Conhecido por não sorrir, ele não vive com os mesmos mistérios de Gabriel. Desde o início, deixou bem claro que não lutaria contra outros anjos a não ser que a palavra do Senhor surgisse em revelação. Jurou proteger os humanos e os seres celestiais, batalhando em nome da glória divina e esquecendo-se de diretrizes religiosas. Essa posição não é bem encarada por Israfil, que sempre alerta os companheiros de que Micail pode um dia voltar-se contra eles se for convencido pela Cidade de Prata. Os outros afirmam que não, pois o Príncipe da Guerra segue a vontade do Senhor e, como sua opinião é de que eles próprios estão certos, é mais provável que o contrário aconteça.

Israfil é aquele que convoca para a ressurreição. Sua trombeta marcará o Juízo Final e decretará as mortes, para depois trazer a vida de volta. Ele é o anjo que acompanhou o Profeta durante três anos e é considerado um dos mais piedosos entre os malaks. Dizem que quando olha para o Inferno, seus olhos enchem-se de tantas lágrimas que elas inundariam o mundo se Allah não impedisse. Israfil já era conhecido por lutar a favor da humanidade em qualquer caso desde antes do Islamismo. Ele foi um dos primeiro a aceitar a proposta da nova religião e lutar para a emancipação dos malaks. É uma das figuras mais ativas na vigília da Terra, combatendo os usuários de magia em Paradisia que ousem corromper a vida humana.

Izra'il é o anjo da morte e líder de todo malak responsável por descer à Terra para separar a alma do corpo e levá-la para o paraíso. Sua fidelidade à causa islâmica já foi testada várias vezes principalmente nos primeiros dias da religião. Izra'il batalhou contra anjos e demônios que afirmavam que a alma dos muçulmanos não tinha espaço em Paradisia. Ele venceu todas as lutas e levou os espíritos um a um para a presença de Allah. O reconhecimento de seu poder se espalhou por Paradisia e deuses de outras religiões tentaram desafiá-lo. Foram todos massacrados e o título de Anjo da Morte foi mais bem compreendido. Conta-se que Izra'il lutou ao lado de Laoviah durante muitos séculos e eles provaram para todas as outras cidades de Paradisia o poder do monoteísmo.

criação de personagens

Em JYHAD, a criação de um personagem é algo bastante fácil de se fazer. Normalmente, existem algumas 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.

Nos RPGs, 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

O poder de cada personagem é definido pela idade. Antes de começar a criá-lo, vocês devem se reunir com o Mestre e definir que tipo de campanha irão jogar. Cada uma delas 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. Exemplos de tipos de Personagem:

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 têm muito a aprender. Geralmente nunca foram em missão fora dos Jardins de Allah ou 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.

Veteranos: anjos com 11 a 100 anos de criação. Já fizeram algumas missões para os malaks 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.

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 divina. Muitos também cuidam da política em

Paradísia, enfrentando problemas com Aasgard, Olympus, Metrópolis e outras regiões do mundo celestial.

Heróis: anjos mais antigos, com 201 a 400 anos de criação. Já resolveram muitos problemas e realizaram muitas missões. Já possuem muito poder político dentro de suas cidades místicas, 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.

PONTOS INICIAIS

Atributos: cada Personagem anjo começa com 100 pontos de Atributos mais 1 ponto a cada dez anos de criação.

Perícias: o Personagem recebe 5 Pontos de Perícia por ano de idade. O máximo que pode colocar em uma perícia é um valor igual a 50% ou metade de sua idade.

Poderes Angelicais: o celestial recebe 5 Poderes Angelicais mais um poder novo a cada 10 anos.

Aprimoramentos: o Personagem começa com 3 pontos de Aprimoramentos e recebe um ponto extra de Aprimoramento a cada 20 anos de criação.

2. CRIE UMA HISTÓRIA MORTAL

Antes de se tornar um celestial, 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 foi 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?

Criação:

1. Quanto tempo demorou o renascimento dele?
2. Quem foi seu mentor? A qual casta pertence?
3. Como foi seu desenvolvimento e treinamento?
4. Quais são seus sentimentos com relação à sua própria morte?
5. Quantos anos passou estudando e treinando?
6. Qual é o seu nome celestial e casta?
7. Como se comporta em relação a seus companheiros de casta?
8. 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?
6. O que ele faz para sobrepujar esse obstáculo?
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?
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?

Nosso exemplo será o da Hayyoth Sarah. Ela nasceu em 1917 em Varsóvia. Levava uma vida normal como enfermeira até a chegada dos nazistas em 1939. Sarah foi levada junto com sua família e amigos para Dachau, onde passou o que restou de sua vida cuidando dos prisioneiros da melhor

maneira que pode. Sarah foi fuzilada em outubro de 1941 e seu espírito foi levado para Jerusalém.

Nos anos seguintes, Sarah desenvolveu suas novas habilidades celestiais, servindo principalmente como auxiliar nas centenas de milhares de almas judias que chegavam dos campos de concentração e da guerra.

Mais tarde, com o final da guerra, Sarah juntou-se a um grupo de aventureiros para atuar em Paradisia, o Reino dos Céus, como embaixadores de Jerusalém em Asgard.

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 coordenar a história do seu Personagem com a dos outros membros 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.

A campanha está estruturada na década de 90, portanto Sarah possui cerca de cinquenta anos de criação (embora sua aparência seja de apenas vinte e poucos anos). Seus companheiros de grupo são Seneazah, da casta dos Malachim, líder do grupo, Elemiah e Soraya, da casta dos Erelim, responsáveis pela organização dos relatórios da equipe e Mathia, da casta dos Elim, o guarda-costas do time.

4. DATAS, LOCAIS E CASTA

Escolha as características relativas a seu Personagem e coloque-as na Ficha de Personagem, nos locais indicados. Recomenda-se que o Mestre controle 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 dos anjos islâmicos ou judeus, os anjos recrutam seus guerreiros entre as almas dos mortos na Terra. Escolha uma das 10 castas (Malachim, Erelim, Seraphim, Hayyoth, Ophanim, Hamshalim, Elim, Elehim, Bene-Elohim ou Ishim) se o personagem for judeu ou das 5 castas (Hafasa, Haris, Dalil, Mujahid ou Qarib) se for muçulmano.

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 JYHAD, 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.

Sarah possui aproximadamente 50 anos de criação, portanto possui 105 pontos para gastar em atributos, que dividimos da seguinte maneira:

| Atributo | Valor | Modificador | Teste |
|--------------|-------|-------------|-------|
| Constituição | 10 | - | 40 |
| Força | 10 | - | 40 |
| Destreza | 11 | - | 44 |
| Agilidade | 12 | - | 48 |
| Inteligência | 16 | - | 64 |
| Will | 16 | - | 64 |
| Carisma | 15 | - | 60 |
| Percepção | 15 | - | 60 |
| Total | 107 | | |

Consulte o capítulo de atributos 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. Eles começam com 5 poderes e para cada 10 anos de treinamento, o anjo adquire 1 Poder Angelical. Maiores detalhes sobre estes poderes podem ser encontrados no capítulo de Poderes Angelicais.

Sarah possui 10 poderes angelicais, escolhidos da seguinte forma: Telecinesia 2, Disfarce 1 (Máscara), Proteção vs. Trevas 2, Alimentos, Imunidade à Doenças, Hipnosis, Blenden e Asas Astrais 1.

7. PONTOS DE APRIMORAMENTO

Sua ficha já está bem avançada, mas falta ainda gastar os pontos de aprimoramento do Personagem. Sarah possui 50 anos, portanto 5 (3+2) pontos de aprimoramentos.

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 no capítulo Aprimoramentos.

Decidimos gastar os pontos de Aprimoramento assim:

2 pontos: sensitiva. Sarah 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. Ela também possui um sexto sentido que beira a paranormalidade para presenças sobrenaturais.

2 pontos: tutor. Seu tutor é uma criatura sobrenatural chamada Jedaiah. Um anjo Erelim nascido em 206 AC, na Grécia. Ensinou a ela sobre a Magia e sobre seus poderes angelicais. Jedaiah vive em uma nuvem nos céus de Andorra e pode entrar em contato com Sarah através de rituais se for necessário.

1 Ponto: contatos. Jhillah, anjo muçulmano que possui um castelo nos céus da Jordânia. Tornou-se seu amigo pessoal há mais de 20 anos, e já a auxiliou contra os magos shair árabes mais de uma vez.

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.

Cada Personagem deve começar a Campanha com um inimigo, escolhido pelo Mestre de comum acordo com o jogador. O inimigo serve como um gancho para aventuras; um nêmesis que pode ser usado pelo Mestre para criar situações perigosas para o Personagem.

Quanto mais velho o Personagem, maior o número de inimigos que ele possui. Recomendamos um inimigo para cada vinte ou trinta anos de existência, mas eles devem ser criados com bastante cuidado pelo Mestre, pois devem ter algum tipo de ligação com o Personagem e uma razão para existirem.

O Inimigo de Sarah é Elias Norberg, comandante-chefe das tropas da Gestapo que invadiram Varsóvia e que a colocou em um campo de concentração. Após sua morte, Elias tornou-se um demônio, comandante das legiões nazistas do Sétimo Círculo do Inferno. Sarah encontrou-se com ele recentemente, durante uma missão de patrulha em Praga, quando sentiu uma energia familiar e decidiu seguir a trilha mística de seu sexto sentido. Encontrou Elias em uma estação de trem. Os dois lutaram mas Elias conseguiu escapar e Sarah descobriu que ele possui um pequeno séquito de demônios. A campanha começa com Sarah investigando esta seita para saber do que se trata.

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 fórmula abaixo:

$$\text{Pontos de Perícia} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

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.

Sarah possui 580 pontos de Perícia (500+80) para gastar. ela decide investir seus pontos da seguinte maneira:

| Armas | Atributo | Gasto | Total |
|----------------|----------|-------|-------|
| Espada longa | 11/11 | 30/30 | 41/41 |
| Espada de fogo | 11/11 | 35/35 | 46/46 |

Para as perícias comuns, proceda como nas perícias com armas, mas com uma diferença: algumas perícias possuem valores iniciais, outras não. Elas estão especificadas no capítulo de Perícias.

| Perícias | Inicial | Gastos | Total |
|------------------------|---------|------------------|-------|
| Acrobacias | 12 | 50 | 62 |
| Armadilhas | 15 | 40 | 55 |
| Falar Inglês | 0 | 50 | 50 |
| Ler e Escrever inglês | 0 | 50 | 50 |
| Pesquisa | 15 | 50 | 65 |
| Primeiros Socorros | 16 | 40 | 56 |
| Rastreo | 15 | 50 | 65 |
| Religião | 0 | 30 | 30 |
| Sobrevivência | 15 | 40 | 55 |
| +10 Ciências Proibidas | 0 | 30 (+10) | 40 |
| +20 Artes (desenho) | 11 | 20 (+20) | 56 |
| Total | | 580 (+30) | |

10. PONTOS DE VIDA E O ÍNDICE DE PROTEÇÃO

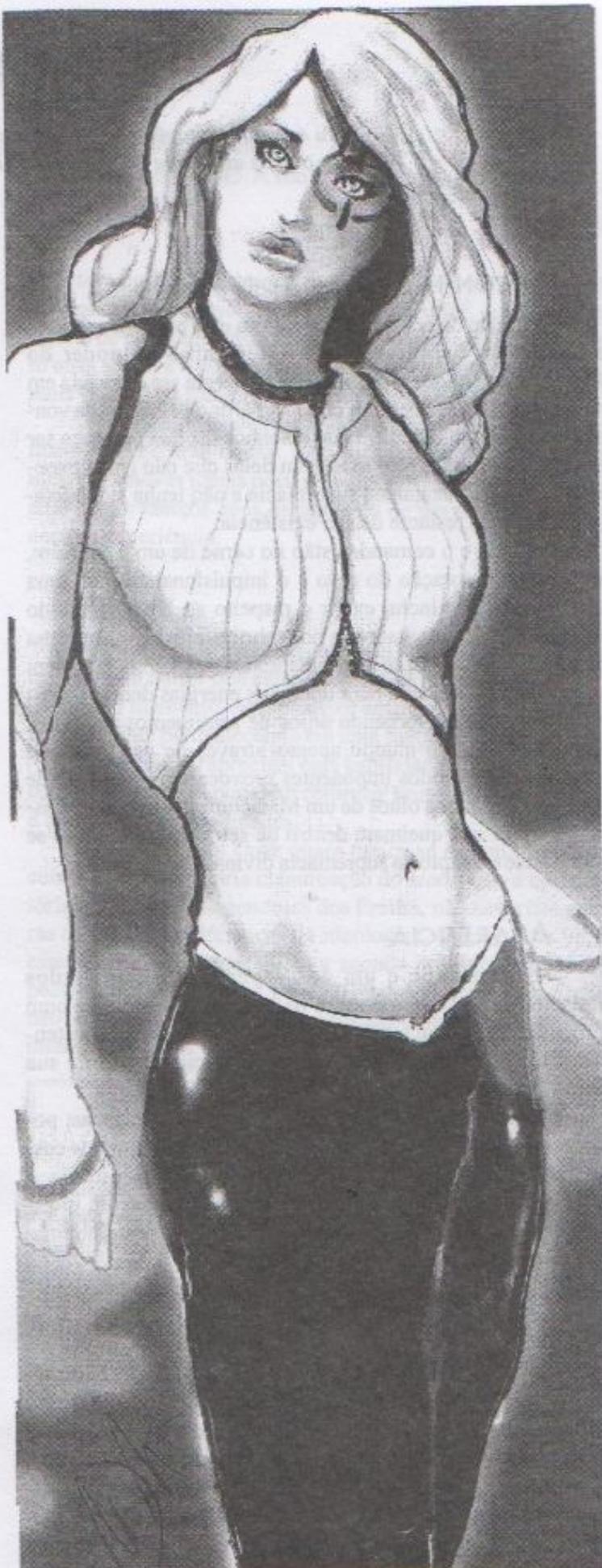
Calcular os Pontos de Vida de um personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima. Para o IP, verifique se o anjo possui Índice de Proteção de pele e que tipo de armadura está usando. Lembre-se que cada ponto de IP representa uma penalidade de -1 em DEX e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

Sarah possui FR 10 e CON 10. Somam 20 pontos. Dividido por 2 dá 10. Sarah não usa armaduras, portanto possui IP 0.

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.



MALACHIM

*"Tu és meu primogênito, minha força e o princípio de meu vigor,
o mais excelente em alteza e o mais excelente em poder."*

Gênesis 49:3, A Bíblia

ALCUNHA: CØRØADØS

A origem do comando dos elohim está nos anjos da casta Malachim. São as grandes testemunhas do poder do Demiurgo no estado bruto, antes de a energia ser colocada em movimento. Um Malachim é criado a partir da essência da vontade maior no momento em que o Senhor faz Sua presença ser sentida no universo. Não existe um deles que não tenha experimentado esse instante de supremacia e não tenha sido afetado por ela pelo restante de sua existência.

A glória e o comando estão no cerne de um Malachim, envolvendo o coração do anjo e o impulsionando para uma missão única que inclui exigir o respeito ao povo escolhido pelo Demiurgo. Carregados de poder bruto, eles vivem em uma mistura de introspecção e atividade. Os Malachim possuem uma grande dificuldade para liberar as energias dentro de seu corpo e acabam se tornando anjos de sentimentos fechados, que se mostram ao mundo apenas através de seu poder de comando. Seus modos imponentes provocam a submissão de seus pares. Mirar os olhos de um Malachim é enxergar as faíscas de poder que queimam dentro de seu corpo e assustar-se com aquele exemplo da supremacia divina.

APARÊNCIA

A sobriedade é um dos aspectos principais dos Malachim. Se estiverem entre os humanos, vestem-se com ternos de cores pouco brilhantes que evitem chamar a atenção. Eles preferem mostrar sua imponência através de sua própria personalidade.

Contrastando com isso estão os troféus de batalha, política ou não, que sempre guardam. São jóias de valor que costumam conter algo que lembre os inimigos derrotados.

Seus avatares quase sempre são de pessoas de meia-idade, com uma certa aura de respeitabilidade inerente, ampliada por seus poderes de influência mental.

ORGANIZAÇÃO

Os Malachim vivem em uma competição árdua para galgarem posições dentro de sua própria casta. O desejo de supremacia e a força de vontade imbuem um orgulho que não deixa que se acomodem com as menores posições. Eles sempre tentam procurar a liderança dos chamados sete níveis. As disputas são feitas em jogos políticos ou demonstrações de poder puro. Um Malachim de primeiro nível vive ansioso para

desenvolver sua força interior e submeter aqueles da posição mais alta, trocando as posições para alcançar o topo.

Cada nível dos Malachim tem uma quantidade de membros baseada em múltiplos de sete. O grande conselho, formado por quem está no sétimo nível, tem sete membros. Os níveis seguintes, sexto, quinto, quarto, terceiro, segundo e primeiro possuem, respectivamente, 49, 343, 2401, 16.807, 117.649 e 823.543 membros. Obviamente, nem todas as posições estão ocupadas, principalmente no primeiro nível. Existe uma regra que dita que a posição seguinte deve ter no máximo um sétimo dos elohim da anterior. Há uma constante especulação se já houve tantos Malachim assim. De todos eles, apenas um décimo desce à Terra, o que reduz drasticamente seus números e a chance de se elevar de posição quando no mundo dos mortais.

MISSÃO

Todos os elohim crêem que os Malachim são a fonte do poder que eles colocam em movimento. Quando o conselho dos anjos judeus se senta, é um líder Malachim que tem a palavra maior e o voto final de decisão. A maioria das falanges dos elohim tem um Coroado como líder, apesar de essa não ser uma regra. Muitas vezes, mesmo os anjos mais velhos dentro desses grupos concedem a liderança, ou parte dela, ao Malachim para evitar disputas de poder que aparecerão quase inevitavelmente.

Os Coroados não são apenas comandantes, muitos deles também desejam ser guerreiros implacáveis que desconhecem momentos de covardia. Estão sempre na ânsia de aumentarem suas habilidades para vencerem inimigos mais poderosos.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Glifo, Keter, Lextalionis, Nimbus, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.

כתר

ERELIM

“E andarei em liberdade; pois busco os teus preceitos.”

Salmos 119:45, A Bíblia

ALCUNHA: SÁBIOS

A força dos Erelim está em colocar as energias em movimento. Eles precisam dar liberdade às idéias, fazê-las fluir no mundo. Um Erelim é incapaz de conceber a imagem de um mundo estacionário, sem o movimento constante e a geração de novos conceitos. Eles precisam carregar o poder divino para todas as partes do universo para mostrar a palavra de Demiurgo a todos as criaturas.

Os Erelim são criaturas impacientes cujas mentes não podem se fixar em um conceito durante um tempo prolongado. Eles passam a idéia adiante, transmitem a centelha que dará origem à obra de arte, que permitirá ao homem sair de seu estado estacionário e melhorar sua existência.

A grande maioria destes celestiais anda ao lado dos grandes artistas, pensadores e filósofos e não é incomum encontrá-los nas maiores metrópoles cosmopolitas do mundo, como Londres, Nova York e Berlim.

Os Erelim possuem uma mente tão jovial que muitas vezes os anjos de outras religiões se perguntam de onde vem esta alcunha: sábios. A verdadeira sabedoria desta Casta consiste na grande capacidade de analisar qualquer tipo de problema por múltiplos ângulos e formas, sempre chegando a uma resposta sábia.

APARÊNCIA

Os Erelim nunca possuem a mesma aparência. Eles mudam de forma constantemente, assim como de roupa. Sempre estão lançando moda na Cidade de Prata, para a irritação dos líderes mais radicais. Suas formas celestiais são sempre ativas e lembram movimento e impaciência. O brilho dos olhos demonstra as idéias constantemente geradas na mente do Erelim. Aliás, os olhos de um Erelim são seu maior denunciante: basta olhar atentamente durante alguns segundos nos olhos de um anjo desta Casta e o observador terá certeza de enxergar um pequeno universo em movimento dentro dele.

Na terra, usam roupas extravagantes e estão sempre na moda (ou trabalham ligado a alguma produtora de moda, vídeo, arte ou ateliê). Quando precisam realizar alguma missão utilizando um avatar, escolhem sempre figurinos chamativos.

ORGANIZAÇÃO

A organização dos Erelim é estritamente social e sem uma hierarquia definida. Eles se espalham pela Cidade de Prata

e se tornam conhecidos ou respeitados de uma maneira tão caótica que é praticamente incompreensível. É quase como se aquele de quem se falasse mais fosse o mais importante. Quanto mais se ouve o nome de um Erelim ou de suas novas idéias, mais se sabe de sua influência entre os Sábios.

O respeito à idade existe, mas não é tão rígido quanto na maioria das outras castas. Para eles, respeito é conquistado através de novas idéias postas em prática e isto pode vir de um anjo com trezentos anos de idade ou de um serafim de 4.000 anos de experiência.

MISSÃO

Os Erelim são magos, guerreiros, líderes, rebeldes, artistas, o que se quiser que eles se tornem ou o que passa por suas mentes no momento. Muitos deles entendem de tudo um pouco, raramente permanecendo em uma função por muito tempo.

Os celestiais apreciam essa habilidade e tentam aprender com os sábios para poderem reformar seus próprios conceitos e usarem novas habilidades.

Os anjos desta casta quase nunca se metem na política celestial, pois a própria manutenção do *status quo* é contraditória para eles. Se dependesse dos Erelim, não haveriam guerras celestiais ou diferenças de ideologias. Claro que às vezes este pensamento esbarra com a agenda dos outros anjos, especialmente os seculares, gerando disputas internas. Os Erelim não costumam colecionar inimigos, procurando ignorar as inimizades passadas (o que não quer dizer esquecer-las!).

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Chokmah, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Druidia, Energização, Glifo, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.

חכמה

SERAPHIM

"A quem o Senhor dera sabedoria e inteligência, para saber como haviam de fazer toda a obra para o serviço do santuário, conforme a tudo o que o Senhor tinha ordenado."

Êxodo 36:1, A Bíblia

ALCUNHA: SAGAZES

Muitas vezes confundidos com os Serafim dos Protetores, esses anjos são as mentes brilhantes dos elohim. A principal característica dos Seraphim é coordenar o conhecimento, dar forma a todas as idéias e ao poder originado anteriormente.

Os Sagazes são os escribas que vivem registrando as novidades e a interpretam para as tornarem úteis. Eles observam o mundo para saberem quando devem capturar o conhecimento e desenvolvê-lo.

Um Seraphim é um ser paciente que dá valor a qualquer obra e tenta dar forma a tudo para mostrar que nada é inútil no mundo. E, se aquilo o é, então ele espera que uma nova idéia surja para aperfeiçoar aquele conceito. Eles também lidam com a fé, observando as manifestações das crenças humanas e ajudando os mortais a definirem os conceitos do que acreditam. Os Seraphim são mestres em reconhecer e fé e dão suma importância a essa parte da alma que reúne as forças divinas em movimento e as concentra para aproximar os mortais de Demiurgo.

APARÊNCIA

Todos os Seraphim são criaturas de aparência sábia, seja vestindo mantos ou trajando ternos. Quando na Terra, alguns usam óculos apenas para transmitir uma idéia de valor intelectual. Eles também gostam de se vestir com símbolos de fé religiosa ou como clérigos. Suas formas angelicais sempre possuem identidades bem definidas e rígidas, totalmente reconhecíveis e únicas, moldadas pelo coração do próprio elohim.

Boa parte deles prefere togas, mantos ou roupas muito antigas, feitas sob medida e que deixam suas asas soltas. A maioria deles não gosta das roupas ocidentais porque estas não deixam um espaço adequado para suas enormes asas, que são motivo de orgulho para os Seraphim.

ORGANIZAÇÃO

O nível de conhecimento e o trabalho árduo fazem a organização dos Seraphim. Não existe uma distinção direta na hierarquia, apenas um grande baixar de cabeças e cumprimentos respeitosos quando um elohim de maior conhecimento entra no ambiente.

As reuniões dos Seraphim são longas e de muito debate, feitos com uma organização comparável a poucos grupos da Cidade de Prata. Elas sempre terminam com cânticos de fé que podem se estender por horas ou dias.

MISSÃO

Se existe uma hipótese a ser comprovada ou uma pesquisa a ser feita, os Seraphim estão lá para garantir que o trabalho seja terminado com sucesso. Eles não apreciam o caos e fazem questão de colocar ordem nas coisas.

Os Seraphim também fazem parte das comissões que julgam as heresias entre os elohim. Muitas vezes eles fazem parte do júri que observa o caso e dá a palavra final, porém existem alguns acusadores entre eles que observam atentamente quando alguém está transgredindo as palavras de Demiurgo.

Uma última, porém não menos importante, missão dos Seraphim é a de encaminhar a almas dos judeus pelos Distritos da Cidade de Prata, em um trabalho muito semelhante aos Anjos Recíperes Católicos. Eles devem escolher a qual casta elohim elas pertencerão e definir como serão treinadas.

Existem também lendas entre os Seraphim a respeito de negociantes de almas, nos mesmos moldes dos Recíperes. Estes anjos utilizariam de sua influência para recolher as almas indicadas por entidades extremamente poderosas que possuem recursos para pagar pelos serviços prestados. Se for descoberto, o Seraphim passa a coordenar seus negócios fora da Cidade de Prata, em alguma outra base de operações (embora a grande maioria dos que escolhem esta trajetória já possuam um plano secundário, pois sabe-se que, entre os anjos que cometem faltas graves, não é uma questão de "se" você for descoberto, mas "quando" descobrirem).

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Binah, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Dreno, Energização, Feudo, Glifo, Passagem Astral, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.

בינה

HAYYOTH

"Ouve, Senhor, e tem piedade de mim, Senhor; sê o meu auxílio."

Salmos 30:10, A Bíblia

ALCUNHA: PIEDOSOS

A bondade está no coração de todos os Hayyoth. São as criaturas incapazes de cometer o mal e dispostas a sacrificarem tudo o que possuem para os atos de caridade para com o próximo. Eles ouvem as mazelas humanas e sentem as consciências pesadas por estarem em uma situação diferente. Ficam confusos se não conseguem ajudar e, no entanto, estão em melhor situação que outra pessoa. São tão bondosos que demonstram piedade até mesmo dos próprios inimigos e são capazes de perdoar com uma facilidade que assusta as autoridades mais severas.

Esta Casta é a que possui a maior quantidade de seres do sexo feminino (embora a imensa maioria dos anjos da Casta Hayyoth acabe se tornando gradativamente andrógena com o passar dos séculos, boa parte dos Hayyoth assume a forma feminina pela eternidade, sendo conhecidas como "as grandes mães").

APARÊNCIA

Os Hayyoth assumem formas que lhes permitam entrar em contato com quem precise de ajuda. Vestem-se conforme seja mais plausível no momento, assumindo características parecidas com muitos mortais.

Eles gostam de caminhar junto à humanidade para ter mais chance de ajudar os necessitados e é muito comum vê-los disfarçados de humanos ajudando em campanhas na África, América Central e Ásia. Suas formas angelicais são a de pessoas de rosto bondoso em que a piedade está à mostra desde o brilho dos olhos até às marcas da expressão facial.

Vestem-se com roupas simples e discretas e nunca chamam muita atenção. Em missões, na maioria das vezes estão vestindo roupas assistenciais.

Os mais velhos escolhem morar em castelos ou torres construídas em Arcádia ou sobre as nuvens terrestres, de onde podem observar a Terra todo o tempo.

ORGANIZAÇÃO

Os Hayyoth se consideram todos iguais e não possuem organização maior. A maioria deles está sob o comando de um membro importante de uma outra casta ou apenas segue os desígnios dos Malachim.

As palavras de um Hayyoth são tão carregadas de serenidade e compaixão que mesmo os membros de outras castas

sempre prestam a maior atenção possível nos conselhos ou sugestões dos Hayyoth e, por esta razão, muitos governantes de outras cidades celestiais escolhem membros desta casta para servirem como embaixadores ou representantes dos Anjos hebreus nas reuniões que não estejam relacionadas a guerras ou a tratados militares.

Há apenas um conselho fixo de Hayyoth, que se encontram de tempos em tempos em uma torre na Cidade de Prata para discutir a situação da humanidade e novas formas de ajudar a todos. O mesmo acontece quando existe um problema maior que exija a atenção da casta. Quando isso ocorre, há uma atenção especial às palavras dos mais velhos.

MISSÃO

Fica claro que a principal missão dos Hayyoth é ajudar ao próximo. O apoio pode aparecer de todas as maneiras, seja na cura de uma doença, na superação de um desafio ou no ensinamento. Eles fazem o bom uso das idéias geradas pelos celestiais, colocam em boa prática o conhecimento acumulado dos Seraphim e mostram como o poder dos Malachim pode gerar bons frutos.

Muitas falanges de guerra gostam de ter pelo menos um Hayyoth em suas fileiras para não esquecerem jamais de que o Senhor não é apenas uma criatura de fúria pura, podendo ser piedoso mesmo nas batalhas.

PÓDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Chesed, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Druidia, Energização, Glifo, Mensageiro Celestial, Querúbia, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.

תוס

⊕PHANIM

*“Ouve, então, desde os céus a sua oração,
e a sua súplica, e faze-lhes justiça.”*

2 Crônicas 6:35, A Bíblia

ALCUNHA: SEVEROS

A justiça divina sempre se mostrou implacável durante toda a história dos hebreus, fosse com o próprio povo escolhido pelo Senhor ou com seus inimigos. Os Ophanim são uma representação dessa severidade de Demiurgo, que não precisa aceitar os erros constantes da humanidade. Se Ele fosse representado apenas pelos Ophanim, o sofrimento dos pecadores seria ainda maior. Esses elohim desconhecem o significado da palavra perdão. Eles são juízes e algozes que enxergam apenas as transgressões e qual seria a punição mais adequada a elas. Não há nada relevante que possa atenuar a natureza do crime. Para os Ophanim, existe apenas o erro e ele deve ser punido.

Os Severos vivem com uma política constante de rigidez moral e empenho da força física. Eles sabem que dependem de ambos para demonstrarem qual é o exemplo a ser seguido e intimidarem as mentes mais fracas, mostrando o que acontecerá se seguirem o caminho errado.

Os Ophanim possuem uma moral elevada e nunca, em hipótese alguma, sequer cogitariam entrar em pecado. Por esta razão, quase nunca se teve notícia de um Ophanim Caído. Os anjos desta casta preferem a própria destruição do que a vergonha de ter caído.

APARÊNCIA

Os Ophanim vestem-se sempre com trajes militares, sejam eles modernos ou antigos. A maioria ainda prefere as armaduras e roupas de combate dos tempos anteriores à dispersão judaica e impõe o mesmo costume aos anjos mais novos. Exigem asseio e boa conduta, além de força física. Outra característica é a ligação com o fogo, que costuma ser ardente em seus olhos.

⊕ORGANIZAÇÃO

Os Severos seguem uma rígida hierarquia militar dividida em dez níveis. A posição mais inferior é a dos Fortes, os soldados diretos na luta dos Ophanim pela justiça. Essa posição possui três subdivisões chamadas de Punhal, Espada e Fúria, que nada mais são do que títulos que demonstram a influência e a importância do Ophanim entre seus pares, pouco valendo frente às outras castas.

No segundo nível, estão os Observadores, também divididos em Punhal, Espada e Fúria. Eles são os responsá-

veis por caçar criminosos, sendo a parte mais ativa da inquisição dos elohim. São criaturas atentas muitas vezes chamadas de fariseus, por conhecerem todas as leis e estarem prontos para fazer acusações.

A seguir aparecem os Justos, que já são encarregados dos julgamentos. Eles também são divididos em Punhal, Espada e Fúria como os Fortes. São os juízes mais imparciais da Cidade de Prata, reconhecendo os crimes e ajudando a acabar com disputas mesmo entre os elohim.

O último posto é ocupado pelo Juiz Máximo, o grande representante dos Ophanim frente às outras castas ou qualquer outro anjo da Cidade de Prata. É uma criatura respeitada por anjos de qualquer religião. O atual é chamado Iofiel, grande rival do Serafim Dalaiah, chefe da Inquisição Celestial cristã. Apesar de os dois seguirem preceitos elevados de justiça e serem bastante respeitados, sempre estão em briga devido à jurisdição. Nenhum deles aceita que anjos de sua religião sejam julgados em um tribunal de outra crença.

MISSÃO

Os Ophanim podem ser guerreiros ou juízes e serão úteis da mesma maneira. Os Malachim os comandam para assumirem as duas funções e buscam manter pelo menos um deles em cada falange para garantir que não haja desvios entre os elohim. Eles sabem muito bem que os olhos e ouvidos dos Ophanim são muito atentos e sua imparcialidade garante que os culpados recebam as punições adequadas.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Avidan, Bênção, Capture, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Geburah, Glifo, Regeneração, Simulacro e Sombrati, Telecinesia..

גבורה



HAMSHALIM

*"Tens tu noticia do equilíbrio das grossas nuvens
e das maravilhas daquele que é perfeito nos conhecimentos?"*

Jó 37:16, A Bíblia

ALCUNHA: BELΘS

A primeira palavra que a maioria das pessoas tem para definir os Hamshalim é beleza. De fato, os elohim da casta dos Belos são conhecidos por suas aparências estonteantes e modos tão sutis e majestosos que encantam as pessoas. O mais incrível é que eles são assim simplesmente por sua natureza. Não há excesso nem traços de perversão tanto no interior quanto no exterior de um Hamshalim.

Eles procuram encontrar a harmonia em todos os lugares e vivem em uma paz constante. Muitas vezes se sacrificam pelo bem do todo, usando do próprio sangue para equilibrar as forças ambientes. Agem como mediadores, sendo conhecidos como grandes advogados a serviço da verdadeira justiça. Estão entre a bondade abundante dos Hayyoth e a severidade opressiva dos Ophanim.

APARÊNCIA

As roupas e formas angelicais dos Hamshalim são sempre belas e equivalem ao ambiente onde estão. Elas não se destacam por nenhum excesso, seja de cor ou de acessórios. Um Hamshalim não usa maquiagem, não só pelo fato de não precisar, mas também por considerarem uma beleza artificial.

A grande maioria das Hamshalim possui porte de "supermodels" e chamam bastante atenção quando estão em missões na Terra. Os celestiais desta casta são incapazes de criarem "avatares feios" ou mesmo "avatares comuns", mesmo em situações de emergência. Suas formas sempre se destacam na multidão e são praticamente impossíveis de se manter discretos, mesmo quando tentam agir discretamente.

ORGANIZAÇÃO

A democracia é o fundamento da organização dos Hamshalim. Eles sempre se reúnem em conselhos para discutirem as decisões e definirem os caminhos a serem tomados. Geralmente são debates curtos e sem brigas, seguidos de festas em que a harmonia da casta é celebrada. As opiniões dos anjos mais antigos são sempre respeitadas.

Não existe um líder declarado para os Hamshalim. A representação deles no Conselho ou junto a outros elohim é sempre definida no momento de necessidade. Através dos poderes de Comunhão, eles fazem uma votação rápida entre os anjos que estiverem presentes para definir quem será o melhor porta-voz para cada ocasião.

Além dos anjos organizados, existem os solitários, boa parte deles responsáveis pela (má) fama de fúteis entre os Hamshalim, que vivem entre os humanos aproveitando-se de sua beleza. Como não é de se estranhar, eles possuem a maior porcentagem entre os Anjos Caídos, quase sempre vítimas da luxúria ou vaidade. Os que não caíram mantem-se como excelente fonte de informações entre os mortais.

MISSÃO

Os Hamshalim descem à Terra para harmonizar as relações políticas, estruturais e até pessoais entre os anjos.

São a pedra fundamental quando há divergências demais ou quando a balança pende para um lado. Se o poder dos Malachim torna-se muito grande, eles orientam para que a energia seja mais bem distribuída. Se os Hayyoth querem perdoar seus inimigos, cabe a um Hamshalim averiguar se o perdão é justo ou se não vem apenas da bondade. Quando um Ophanim usa da justiça opressora, o Belo toma uma atitude para averiguar os motivos do réu e defendê-lo de uma pena muito árdua e assim por diante.

PØDERES DA CASTA

Durante a criação de Personagem, o Hamshalim é obrigado a gastar 15 pontos em CAR, mas recebe automaticamente um ponto extra em Aumento de Atributos (CAR), elevando-o para pelo menos 18.

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bardo, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Feudo, Glifo, Passagem Astral, Querúbia, Regeneração, Simulacro, Telecinesia e Tipharet.

תפארת

*"Prepara-se o cavalo para o dia da batalha,
porém do Senhor vem a vitória."*

Provérbios 21:31, A Bíblia

ALCUNHA: CONQUISTADORES

O fogo é o elemento mais característico dos Elim e o motivo disso é a natureza instintiva e o desejo de conquista da casta. São elohim belicosos e ameaçadores que se fazem notar pelos sentimentos sempre expostos. É difícil um Elim ser um mentiroso, pois sua própria natureza espontânea e sentimental o dota de uma sinceridade avassaladora. Algumas vezes, são tão impulsivos e sinceros que causam ofensas.

A casta dos Elim é composta de anjos muitas vezes rebeldes que se recusam a aceitar ordens, preferindo conquistar posições elevadas para garantir que seus sentimentos sejam respeitados. Eles são guerreiros, combatentes tanto no campo social quanto no de batalha.

São conhecidos como "Portadores da Fúria Divina" e podem ser encontrados em várias citações na Bíblia.

Sua competitividade, tanto com outros anjos como dentro da própria casta, é marcante e costuma superar até mesmo a fama dos Malachim.

APARÊNCIA

Os Elim tentam ser diferentes entre si, assumindo aparências que revelem seus pensamentos e a missão em que estão engajados. Não se importam de andar carregados de armas se são guerreiros ou com roupas provocantes se lidam com o lado sentimental. Suas formas angelicais costumam ter características animais ou ligadas ao fogo, revelando o contato que têm com a natureza.

A grande maioria dos guerreiros prefere vestir armaduras clássicas dos períodos mais antigos da civilização, que são consideradas a vestimenta "oficial" dos Elim, mas alguns preferem roupas que lembram os druidas.

Os Elim utilizam-se de armamentos simples, como lanças celestiais ou espadas, sem muitas ornamentações em suas armas. Seus escudos carregam símbolos místicos relacionados com a falange ao qual pertencem.

ORGANIZAÇÃO

A lei do mais forte rege os Elim. Se um deles quer respeito, deve demonstrar através da força sentimental ou física. A importância de se conquistar o que deseja é fundamental para se conseguir seguidores ou ter alta consideração dentro da casta. Não existe uma hierarquia formal, apenas demonstrações de poder que logo indicam quem é o líder. O representa-

te da casta nunca é o mesmo, sendo substituído sempre que aparece um elohim mais poderoso para desafiá-lo.

Na Terra, seguem o mesmo padrão, adotando grupos coordenados pelo Elim mais poderoso da região. Por esta razão, esta casta de celestiais costuma permanecer em grupos isolados dos outros anjos, por não aceitar a liderança de alguém de outra casta. mesmo assim, não se recusam a cumprir ordens que venham da Cidade de Prata, desde que estas ordens não sejam conflitivas com suas intenções.

MISSÃO

A vitória é o grande objetivo dos Elim, seja trazida pela força ou por jogos sentimentais. Eles seduzem, eles brandem armas, eles alcançam a vitória.

São enviados para missões que exijam um apelo imediato à causa e rapidez nas atitudes. Se existe a necessidade de violência, mais fácil ainda ser um Elim o responsável por ir à Terra e cumprir as ordens. Por mais que não gostem de ser comandados, eles sabem que precisam ouvir os superiores, pois se eles chegaram ao comando é porque são mais fortes. O que acontece é o costume que os Elim têm de interpretar ordens segundo suas próprias convicções, para a irritação dos líderes de outras castas.

De todas as castas hebraicas, os Elim são os preferidos pelo Conselho para missões suicidas ou que exijam um esforço concentrado, especialmente missões de operações especiais como caçada ou perseguição. Em muitos aspectos, lembram os Anjos Captares.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Aças Astrais, Avidan, Bênção, Captare, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Glifo, Neyzach, Regeneração, Simulacro, Telecinesia e Tempia.



HA ELEHIM III

"Guia-me na tua verdade, e ensina-me, pois tu és o Deus da minha salvação; por ti estou esperando todo o dia."

Salmos 25:5, A Bíblia

ALCUNHA: RESPLANDECENTES

Os Elehim guardam um dos grandes esplendores do Senhor, a verdade. É a casta responsável pela razão e pela consciência. Procuram desvendar todas as mentiras que tentam ocultar Demiurgo dos olhos e ouvidos mortais.

Eles desfazem as ilusões, enxergam através das aparências para garantir que apenas o interior seja visto. São capazes de analisar o indivíduo e perceber tudo o que há de falso tanto na mente quanto nas atitudes.

Os Elehim costumam se aliar aos Ophanim com frequência para demonstrarem os erros dos pecadores, porém alguns são mais moderados e agem ao lado dos Hayyoth e dos Hamshalim. Seu pensamento racional às vezes impede que usem da bondade, colocando-os em conflito com os planos misericordiosos de muitos de seus irmãos, porém há uma procura incessante por eles para que possam enxergar a parte boa das pessoas e a verdade dentro da alma.

APARÊNCIA

Um Elehim é uma criatura magnífica por natureza. Seu poder sobre a verdade atrai a atenção das pessoas. Os olhares atentos deles sempre estão sobre os corações dos indivíduos e não há um momento em que pareçam distraídos.

Vestem-se com roupas que demonstrem a seriedade que têm com seu trabalho e a vida. A imagem de um Elehim é o que ele sente e pensa, porém sem os modos espalhafatosos ou explosivos dos seus irmãos Elim.

ORGANIZAÇÃO

Os Elehim organizam-se em uma hierarquia conhecida como "As Palavras". As Palavras são as divisões dos Elehim, uma hierarquia bastante flexível, baseada nas ações do anjo para mostrar a verdade de Demiurgo ao mundo. Existem nove níveis que são chamados simplesmente de Primeira Palavra, Segunda Palavra e assim por diante.

A norma geral é que as Palavras são divididas com base na idade do anjo, mas isso pode variar muito, de acordo com a capacidade de oratória e debate de cada celestial.

Elas definem não só a posição do elohim, mas também quando ele terá permissão para falar, portanto um Primeira Palavra sempre pode falar antes de um Oitava que, por sua vez, notará que um colega Nona Palavra esperará calado por sua vez de falar. A oportunidade para se subir de posi-

ção é feita por votação do nível seguinte, quando os superiores aceitam o novato em seu meio. É um debate longo, cheio de provações e testes e o candidato tem que apresentar teses e teorias que serão argumentadas até a exaustão e prova de que são verdadeiras.

Não há limite para o número de Elehim para ocupar os níveis a não ser o de Primeira Palavra, que é um posto único, representando tudo o que a casta acredita. O líder tem uma opinião bastante relevante nos conselhos de castas e até no Grande Conselho da Cidade de Prata.

MISSÃO

Se a verdade é posta em questão, o Elehim deve averiguar os motivos e tratar de demonstrar os fatos que levaram a isso. Ele se torna a prova viva dos acontecimentos, e sua palavra dita muitas das decisões futuras. Quando alguém tem certeza de sua inocência, sempre procura por um Elehim como advogado, pois sabe que será defendido até o fim. Porém, se o réu esconde algo, é bem possível que seu defensor se volte contra ele durante o julgamento.

Muitos consideram os Elehim como os investigadores celestiais, recrutando-os constantemente para missões na Terra ou em outras regiões da Orbe. Muitos adoram o clima de Arcádia e passam muito tempo de sua vida auxiliando na coordenação de cidades nos reinos Espirituais.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Glifo, Hod, Lextalionis, Percepção Divina, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.



BENE ELOHIM

*"Por que se dá luz ao homem, cujo caminho é oculto,
e a quem Deus o encobriu?"*

Jô 3:23, a Bíblia

ALCUNHA: ⊕CULT⊕S

A casta dos Bene Elohim está encarregada da pedra fundamental do mundo, da ligação final entre o espiritual e o material. São elohim que entendem como funciona a maquinaria invisível da existência. Percebem as forças atuantes que estão todo tempo em conflito, matéria e espírito. É uma oportunidade que permite desvendar segredos em nome de Demiurgo.

Os Bene Elohim gostam de se manter em ambientes ocultos para observar de longe. Possuem facilidade para desaparecer e mudar a aparência das coisas, impedindo que segredos perigosos sejam descobertos.

Ao contrário dos Elehim, os Bene Elohim trabalham para que os segredos que não devem ser revelados permaneçam na escuridão. Desnecessário dizer que as duas castas vivem em um permanente jogo político sobre o que deve e o que não deve ser revelado à humanidade.

APARÊNCIA

Os Bene Elohim são quase sombras em forma de anjos. Como criaturas taciturnas e ansiosas por privacidade, preferem aparências que os tornem menos visados. A maioria deles tem formas que os deixa desaparecer facilmente na multidão.

Além disso, conhecem diversos rituais capazes de mudar sua forma e suas vestimentas, tornando-os indetectáveis até mesmo pelos mais poderosos rituais.

Pode-se afirmar com uma certa dose de certeza que a grande maioria dos membros desta casta se veste com roupas negras ou de cores escuras.

⊕RGANIZACÃ⊕

Não existe organização aparente entre os Bene Elohim, a não ser pelos chamados Mestres Secretos, encarregados de cuidar dos segredos mais perigosos que eles descobrem.

A casta comunica-se pouco entre si, usando os poderes de Comunhão apenas para avisar quando uma ameaça maior os persegue. Eles preferem não espalhar o que descobrem, reportando apenas aos superiores. Sabem que uma vez que um segredo seja transmitido, é bem provável que ele torne-se público rapidamente.

Os Bene Elohim atuam como pequenas células secretas, compostas de três a seis membros, com um supervisor responsável pela célula e um vigilante encarregado de proteger o supervisor, mas cuja identidade permanece em se-

gredo até mesmo do próprio supervisor. Com este estratagem, qualquer membro de uma célula que seja capturado não trará muito prejuízo em termos de vazamento de informações (mesmo porque eles possuem rituais capazes de esconder as informações ou, em casos extremos, destruí-la para que ninguém consiga acesso a ela), ao passo que os vigilantes saberão imediatamente que algum problema ocorreu dentro de sua célula.

Os Bene Elohim são protegidos pelos Malachim, especialmente quando em missão na Terra.

MISSÃ⊕

Um Bene Elohim deve procurar por segredos e escondê-los. É uma tarefa dupla que os incumbe de adquirir informações e ao mesmo tempo impedir que elas sejam descobertas por outras pessoas. Eles devem observar o funcionamento do Universo e aprender o que está em desordem para avisar aos superiores, que deverão tomar uma atitude. Muitas vezes os próprios Bene Elohim são enviados juntamente com os grupos de missão para tratar de que tudo continue secreto.

É comum entrarem em conflito com os Elehim, que muitas vezes acreditam que a verdade deve se tornar pública. Há alguns Elim e Erelim que seguem o mesmo raciocínio. Se não fosse pelo apoio dos Malachim e Seraphim, a casta teria grandes problemas com seus rivais.

P⊕DERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Dreno, Energização, Glifo, Nimbus, Percepção Divina, Regeneração, Simulacro, Sombrati, Telecinesia e Yesod.

יְסוֹד

"O galardão da humildade e o temor do Senhor são riquezas, honra e vida."

Provérbios 22:4, A Bíblia

ALCUNHA: HUMILDES

Os Ishim foram considerados, por muito tempo, apenas uma subdivisão dos Bene Elohim. Quando os Ocultos eram mais ativos e estavam mais dispostos a darem ordens, agiam como líderes dos Humildes, porém algo aconteceu que fez a casta assumir a posição de privacidade e esconderijo. Dizem que uma grande verdade foi descoberta, afetando todos aqueles elohim e provocando a separação total dos Ishim. Até hoje se menciona o fato de que os Malachim se apressaram para criarem líderes para os Humildes e retirarem a responsabilidade dos ombros dos Ocultos. O segredo ainda permanece do conhecimento de poucos, porém os Elim e Elehim lutam para descobrir o que é e para tomarem alguma atitude. Quanto aos Ishim, eles não perguntam. Estão satisfeitos demais pela honra de serem uma casta separada.

A humildade é o fator mais marcante dos elohim mensageiros que estão na base da hierarquia dos anjos judeus. Eles são os responsáveis pelo contato direto como homem, assumindo posições e anjos da guarda. São encarregados por vigiar o mundo material e, algumas vezes, são chamados de Observadores, porém é um nome que caiu em desuso.

Alguns Ishim preferem nem se chamar de Humildes, brincando que falar assim fez parecer que são orgulhosos de sua humildade.

APARÊNCIA

Um Ishim não tem asas brilhantes ou uma armadura ameaçadora. Suas penas são como a de um pássaro comum, demonstrando o poder divino, mas sem exagero. Eles não querem assustar ninguém, muito menos passar a noção de que um mortal possa louvá-los por os considerar imponentes.

Não existem apetrechos que tornem suas armas mais bonitas. Uma espada é só uma lâmina com uma empunhadura. Não há desenhos ou símbolos. Se precisarem se calçar, usam sandálias simples de couro.

ORGANIZAÇÃO

Os Ishim não se organizam, nem possuem líderes indicados por eles mesmos. Ficam muito felizes quando os Malachim indicam os responsáveis por coordenar os grupos de vigilância nas cidades. Na maioria das vezes, os Ishim não precisam ser comandados, fazendo seu trabalho e reportando com frequência. Não existe uma estrutura rígida e toda a posição de

destaque é deixada para as outras castas. Eles simplesmente não se importam, preocupando-se mais com seu trabalho do que com guerras políticas.

MISSÃO

Alguns elohim pensam que podem se aproveitar da humildade do Ishim, transformando-os em carteiros com asas ou para ter alguém em quem descontar sua raiva. É uma atitude comum por parte dos Elim e dos Ophanim.

Era de se esperar o mesmo por parte dos Malachim, porém o pacto entre as duas castas impede que isso aconteça. Os Ishim acabaram se tornando grande fonte de informação para os Coroados. Quanto aos outros, os Humildes demonstram muito bem que não se ofendem facilmente e costumam apenas dar as costas para os elohim mais impetuosos.

Um Ishim é humilde, mas está longe de ser burro ou ter a bondade excessiva dos Hayyoth. O Humilde sabe que sua missão deve ser cumprida com um trabalho árduo e que não existem para serem explorados. Agindo como mensageiro, anjo da guarda ou vigilante, o Ishim segue seu caminho imperturbável frente às ameaças e brigas dos colegas.

PØDERES DA CASTA

Durante a criação de Personagem, o Ishim recebe automaticamente um ponto extra em Aumento de Atributos (CAR), que reflete a sensação agradável de se estar acompanhado de um membro desta Casta.

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Glifo, Malkuth, Mensageiro Celestial, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.

מלכת



HAFASA

"Adore Deus como se o visse, porque mesmo que não o vejas, ele certamente vê a ti."

Hadith do Profeta

ALCUNHA: GUARDIÕES

Os Hafasa são os malaks encarregados de proteger os homens de todo espírito mal que os ameaçam. Eles são os anjos da guarda que oferecem proteção às almas enquanto ainda estão na Terra. Após a morte, o encargo passa para os Dalil e o Hafasa procura cuidar de outra pessoa. O guardião nunca fica ocioso, pois sempre que um muçulmano nasce, ele é colocado em atividade.

A posição de anjo da guarda exige muito dos Hafasa, principalmente quando o protegido trilha caminhos dominados por espíritos malignos. Os malaks passam por maus momentos quando andam pelos desertos ao lado dos beduínos e precisam defender os homens dos djins e magos pagãos. Nesses casos, é normal que se unam para melhor servirem os protegidos na empreitada.

Os Hafasa são extremamente dedicados ao trabalho e estão propensos ao martírio quando é necessário para defender o protegido. Preferem morrer ao lado do mortal a fugir dos perigos. As ameaças nunca são grandes quando o devotado anjo de Allah luta. Ele se empenha com todas as forças, chama por colegas de batalha e continua com a espada brandida.

Um dos princípios dos Hafasa é não ser agressivo. Embora alguns se comportem conforme a conduta do protegido, a maioria não toma nenhuma ação agressiva enquanto não vê a vida do mortal ameaçada. Se um espírito inimigo aparece, o malak demonstra sua insatisfação e ameaça, porém não reage antes que tenha certeza de que o combate é necessário.

APARÊNCIA

Os Hafasa têm o costume de se identificar com o protegido, vestindo-se com roupas parecidas. É hábito ser sóbrio nas vestimentas para não atrair a atenção, muito menos eclipsar a pessoa que defende. O malak deve lembrar-se sempre que está lá para servir e não para parecer superior ao mortal. A maioria deles tem aparência árabe e prefere as vestimentas mais simples que a pessoa utiliza. Outros adotam roupas que o protegido usa para comparecer às cerimônias religiosas.

ORGANIZAÇÃO

Os níveis de organização dos Hafasa são apenas três: guardião ou mensageiro, guardião da cidade e guardião celestial. Os primeiros são os malaks encarregados de vigiar os mortais ou encarregados de entregar alguma mensagem quan-

do não estão defendendo ninguém. O guardião da cidade é o anjo encarregado de administrar a distribuição dos malaks na comunidade humana. Ele supervisiona o trabalho dos outros e cuida de defender o local da invasão de outros espíritos. O guardião celestial vive nos Jardins de Allah e serve como centro de informações para os outros Hafasa do mundo. Sempre que um guardião ou mensageiro precisa de um aliado em outra localidade, ele recorre ao guardião do céu, que indicará um outro anjo da guarda que possa ajudá-lo.

MISSÃO

O objetivo dos Hafasa é de defender um mortal, entretanto não deve ajudá-lo a atingir a salvação. A redenção só poderá ser concedida por Allah e o homem deve se submeter à vontade divina, portanto o Hafasa não deve, em momento algum, tentar mudar as decisões que o homem ou a mulher toma. Ele apenas observa e impede que espíritos tentem agredir o fiel. Também não age contra as agressões que um homem possa gerar contra si mesmo. Se um protegido procura uma briga, o Hafasa nada pode fazer além de deixar que ele continue, agindo apenas se alguma entidade sobrenatural se envolver. No entanto, a maioria dos malaks reconhece que esses problemas praticamente não existem quando o fiel segue os ensinamentos do Profeta.

Algumas vezes um Hafasa pode assumir a posição de guarda-costas de outro anjo em missões extraplanares. Ele o escolherá como protegido e o seguirá até que o objetivo seja cumprido. Apenas um protegido pode ser escolhido e a dedicação é feita através de uma promessa antes da partida.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Combate, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Dreno, Energização, Feudo, Glifo, Hassan, Lextalionis, Mensageiro Celestial, Proteção, Regeneração, Simulacro, Telecinesia.

المَلَكُ
الْمَلَكُوتِ

HARIS

"Crês que vais entrar no Paraíso antes de haver passado o mesmo que passou quem os precedeu?"

Hadith do Profeta

ALCUNHA: EMISSÁRIOS

Allah sempre está atento ao que os fiéis fazem e não há um momento cósmico em que Ele não saiba das ações dos homens. Os Haris estão incumbidos de questionar a fé dos muçulmanos em nome do Senhor. Eles pretendem submeter a provações quem realmente segue as Revelações feitas ao Profeta e quem não toma o verdadeiro caminho. Todos os dias os Haris descem dos Céus para questionar a alma humana em um trabalho incansável para evitar que sementes ruins possam crescer entre os fiéis de Allah.

Os Haris são malaks calmos e pouco ruidosos. Fazem seu trabalho quase em silêncio, preocupando-se em falar apenas quando precisam fazer as perguntas aos humanos ou a outros malaks. Alguns são bastante educados quando entram em territórios vigiados por membros de outras castas, pedindo uma permissão polida para continuar o trabalho em nome de Allah. Outros se sentem no direito de continuar seu caminho e não gostam de ser questionados, afirmando que estão fazendo o que devem e ninguém mais pode interferir.

APARÊNCIA

A túnica negra é a vestimenta comum dos Haris. É raro um malak não a vestir quando está para questionar alguém. Se estiver em viagem ou peregrinação, ele pode assumir outras formas. Alguns deles gostam de se vestir conforme a cultura onde estão para se mesclarem ao ambiente e não perturbarem a ordem. Outros fazem questão de demonstrar a posição como Haris e impõem suas crenças como se fizesse parte de uma guerra pessoal.

Todo Emissário carrega consigo um livro com anotações sobre perguntas e as respostas de quem ele inquiriu. Ele também escreve sobre o ambiente que a pessoa frequenta e chega a avaliar o Hafasa que a protege. Algumas vezes até coleta dados sobre as cidades pelas quais passou para reportar.

Carregam sempre um exemplar do Alcorão com eles e prezam muito estes livros. Dizem que os Haris procuram na Terra exemplares raros e antigos para suas coleções e que o Alcorão que carregam consigo é considerado um sinal de hierarquia e antigüidade entre eles.

ORGANIZAÇÃO

A força dos Haris está em sua organização dividida entre os Escribas, os Inquiridores e os Juízes. Todos os registros

compilados pelos Inquiridores são transcritos pelos Escribas em longos pergaminhos dos arquivos do Jardim de Allah. As informações compiladas são analisadas diariamente pelos Juízes e até pelos mesmos malaks que as transcreveram.

Cada grupo de Haris tem o conselho de líderes que está encarregado de decidir qual será a próxima missão de um malak. Os chefes dos Inquiridores decidem para qual área os anjos serão enviados e depois apenas esperam a volta deles para entregarem os escritos para os Escribas.

Os líderes daqueles que transcrevem escolhem quem fica encarregado de revisar os pergaminhos e relatar as informações mais importantes e quem apenas cuida da pena e da tinta. O Conselho dos Juízes decide sobre caso maiores que exige maior debate ou quando um malak ofendido pede para testemunhar.

MISSÃO

Os Haris não são encarregados de julgar os mortais. Eles podem fazer isso com os anjos, porém com os fiéis é diferente.

Sua missão para com as almas é apenas a de interrogá-las e anotar as informações. A pessoa raramente percebe o que está acontecendo, podendo ser abordada por um malak disfarçado ou através de poderes para isso. Muitos Haris mudam de forma para fazerem jogos que questionam melhor a fé do mortal ou do anjo, dentro de suas possibilidades.

PODERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bardo, Bênção, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Glifo, Lextalionis, Mensageiro Celestial, Questionamento, Regeneração, Simulacro e Telecinesia.

DALIL

"Isto, porque Deus é Verdadeiro e vivifica os mortos, porque é onipotente."

Alcorão, 22:6

ALCUNHA: GUIAS

A missão dos Hafasa com seus protegidos acaba no momento em que dão o último suspiro. Depois disso, os Guardiões procuram outro mortal para defenderem ou tornam-se mensageiros. A missão de cuidar das almas cabe aos Dalil. Eles vagam pela Terra separando o espírito da carne morta e levando para o Paraíso. Lá, após o julgamento final, a pessoa recebe o destino de compartilhar da misericórdia de Allah ou ser jogada no Inferno.

Um Dalil está sempre preocupado com a situação espiritual do mundo. Ele vaga tanto pela Terra quanto por Spiritum procurando por almas às vezes ao lado de Hafasa que conheçam o caminho ou de Haris que já tenham feito relatórios naquela região. Frequentemente estão acompanhados de guerreiros Mujahid, quando eles mesmos não são mestres na arte da espada.

Os Dalil são malaks felizes, pois se sentem gratos de resgatar almas e levá-las à presença do Senhor. Costumam sempre sorrir quando encontram um espírito novo e ficam satisfeitos quando o entregam para a redenção. Alguns se compadecem das almas pecadoras e tentam imaginar o que houve de errado naquelas vidas, porém basta uma nova missão e o reconhecimento de outra alma salva para que seus sorrisos voltem.

APARÊNCIA

Os Dalil se dividem quanto aos trajes usados nos trabalhos. Alguns assumem completamente o aspecto de anjo da morte e se vestem com cores escuras para recepcionar a alma. Uma alternativa é a daqueles que querem deixar o espírito tranquilo na viagem e tentam não parecer figuras ameaçadoras em um momento tão importante. Obviamente, nem todos possuem alternativa e são obrigados a portarem armadura o tempo todo quando precisam enfrentar demônios que esperam ansiosos para roubar as almas dos fiéis.

ORGANIZAÇÃO

A divisão dos Dalil é bastante simples. Existem os Vagantes que nunca param seus caminhos e vivem em Spiritum lutando contra os demônios e fantasmas que ameaçam a paz espiritual. Eles estão longe da política do Jardim de Allah e comparecem à cidade apenas na migração anual que todo anjo deve fazer, seguindo os Cinco Pilares do islamismo.

Os Vigias estão sempre encarregados de zelar pelo desti-

no dos mortais, anotando os momentos das mortes e passando a informação para um Vagante ou um dos Guias. Após o relatório da morte, eles apenas esperam que a alma seja trazida para depois indicarem qual será seu destino no Jardim de Allah.

MISSÃO

Os Dalil podem agir como agentes independentes, lutando em nome de Allah nas partes mais distantes de Spiritum ou da Terra, indo para as terras mais ermas aonde a palavra do Senhor ainda não chegou. Alguns tentam recuperar almas perdidas que ainda não tiveram a oportunidade de ouvir as Revelações do Profeta. Outros apenas batalham contra as criaturas do mal como julgam ser o dever de todo malak. Esses Dalil independentes geralmente sofrem com a visita dos Haris sempre desconfiados da distância dos irmãos. Os Emissários não hesitam em entrar em território perigoso para cumprir o que lhes foi determinado.

O mais comum é que um Dalil desça dos céus para resgatar os espíritos dos mortais. Nem sempre a missão é tranquila. Às vezes é preciso o apoio dos Hafasa ou dos Mujahid para que o resgate seja concluído. Ocasionalmente, um Haris os acompanha para fazer relatórios do trabalho do Guia ou para questionar a alma. Os Qarib aparecem vez por outra para interceder pelo mortal ou nos casos mais graves, quando a elite guerreira é exigida.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Bênção, Caminho, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Dreno, Energização, Glifo, Passagem Astral, Regeneração, Simulacro, e Telecinesia.

المَلَائِكَةُ

MUJAHID

"Combatei, pela causa de Deus, aqueles que os combatem; porém não pratiqueis agressão, porque Deus não estima os agressores."

Alcorão, 2:190

ALCUNHA: VITØRIØSØS

A guerra dos muçulmanos pela religião é conhecida como Jihad. Em geral, é vista como uma das manifestações da agressividade contida no islamismo. A propaganda é enganosa, partindo apenas das ações de alguns indivíduos belicosos. Os Mujahid, grandes guerreiros dos malaks, são a prova espiritual de que o islã não prega a guerra. Eles lutam para expandir a religião e para se defenderem de ameaças externas, porém são guerreiros honrados que esperam para combater apenas quando a palavra de Deus está de acordo.

Existem alguns Mujahid que estão sempre ansiosos pelo combate e desafiam anjos de outras religiões com frequência. O mais comum, no entanto, é que os mortais entrem em conflito e os anjos acabem envolvidos de uma maneira ou de outra. Isso é especialmente comum no Oriente Médio, onde os fundamentalistas tanto judeus quanto muçulmanos entram em combate e os anjos da guarda de cada lado precisam atuar. As batalhas acabam se alastrando como fogo em palha, aumentando a adesão de outros guerreiros. Os Mujahid, defensores do Islã, não ficam de fora. As armas dos Vitoriosos são erguidas para encontrarem os corpos dos inimigos.

Um Mujahid pode até hesitar entrar em uma luta, escolhendo analisar a situação antes, porém nada o faz sair de uma após gritar um dos nomes de Allah e brandir a arma. São anjos de atitude rápida, cujo pensamento primordial é ajudar a causa muçulmana na questão das armas.

APARÊNCIA

Quase todos os Mujahid lembram guerreiros muçulmanos ainda do tempo das Cruzadas. Vestem roupas antigas e portam cimitarras ou machados. As vestimentas variam bastante, porém é muito comum que usem turbantes ou que cubram o rosto. As armas estão sempre visíveis em seus trajes, para demonstrarem que sua missão é proteger através da força e nenhuma outra. O diálogo cabe aos Hafasa ou aos Qarib. Um Mujahid simplesmente ergue a espada e luta.

ØRGANIZAÇÃØ

Os Mujahid são guerreiros e, como é de se esperar, têm uma hierarquia rígida e baseada em conceitos militares. Seus grupos de guerra são compostos por dez malak liderados por um Espada de Allah. Quando cinquenta guerreiros se reúnem, a liderança é passada para o Mujahid mais velho, o mesmo

acontecendo cada vez que a quantidade dobra. Porém, essa é apenas uma estratégia de comando antiga usada quando os grupos de guerra se reúnem às pressas. Normalmente existem oficiais de posto alto nas chamadas províncias. Um líder de província pode designar os chamados Espadas Sagradas de Allah para cuidar de regiões menores. O grande comandante dos Mujahid, depois de Allah, é a Lâmina Ordenada do Senhor, residente na Meca Celestial.

MISSÃØ

A luta dos Mujahid é uma constante seja na Terra, em Paradísia ou em Spiritum. Eles podem agir como guarda-costas em missões de malaks de outras castas ou simplesmente como guerreiros na defesa de um território. Os Hafasa os chamam quando precisam de ajuda para seus protegidos.

Alguns Mujahid fundamentalistas assumiram a posição de assassinos ou terroristas no campo celestial. São uma minoria perigosa que age de duas maneiras. Alguns são como os assassinos habituais dos dias de hoje, agindo na escuridão e fazendo vítimas em nome de Allah. Outros fazem atentados públicos, matando para desafiar as outras religiões ou criaturas que oprimem o Islã. É um meio de mostrar a força dos malaks e o quanto eles estão prontos para lutar em nome da causa sagrada.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Avidan, Bênção, Captare, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Glifo, Hassan, Jihad, Regeneração, Simulacro, Sombrati, Telecinesia e Tempia.

QARIB

"Recita em nome de teu senhor, aquele que tudo criou! Que criou o homem de um coágulo. Recita! Teu Senhor é o mais Generoso, Ele, que ensinou com o câlamo - ao homem -, o que este não sabia."

Alcorão, 96:1-5

ALCUNHA: PRÓXIMOS

A alcunha dos Qarib é Próximos por um motivo importante, eles são os anjos que sempre rezam perante Allah e pedem pela almas dos homens. Suas orações são sempre de misericórdia para que o Senhor perdoe os erros cometidos pelos mortais. Um Qarib é um malak em constante preocupação com o estado da humanidade e vive para testemunhar os erros e acertos. Ele está sempre em contato com os Haris para saber pelo que deve rezar e como interceder perante Allah pela alma de alguém.

Um Qarib não é só um anjo encarregado de rezar. A casta também forma um grupo guerreiro de elite encarregado de proteger a Caaba e as mesquitas. Fazem um trabalho fervoroso que julgam ser exclusivamente pela causa do homem. Alguns deles se tornam fanáticos na preocupação em defender os muçulmanos e partem para a agressividade quando alguma religião ou costume de outro povo interfere na salvação daqueles que se submetem a Allah. Os fundamentalistas são constantemente alertados sobre erro de interpretação da missão dos Próximos.

As discussões sobre a ação de orar em nome dos mortais ou agir para ajudá-los na salvação são uma constante entre os Qarib e afeta muitos dos malaks que os seguem. Os Mujahid esperam que esses líderes decidam sobre como será a batalha contra os infiéis. Com o avanço do mundo cristão sobre o árabe, há uma constante discordância sobre o uso das armas ou da diplomacia e tolerância.

APARÊNCIA

Os Qarib são guerreiros sagrados e de elite e seu comportamento e vestimentas evidencia isso. Suas roupas são sempre belas e bem feitas, lembrando a seda mais fina do mundo ou a lã mais bem tecida pelos anjos. As armas estão sempre escondidas para demonstrar que seu primeiro intento não é a batalha, mas sim orar pelas pessoas. As belas vozes desses malaks anunciam com antecedência quando é o momento de sacar as armas e lutar.

ORGANIZAÇÃO

Existem apenas duas distinções entre os Qarib que é a classe dos líderes e a dos malaks que recebem as ordens. Toda mesquita tem um Próximo responsável que coordena as ações da comunidade dos anjos muçulmanos. Os outros são encar-

regados de fazer os trabalhos diretos. Em cidades maiores, pode haver um conselho Qarib, assim como em grandes territórios muçulmanos.

O líder máximo da casta se encontra em Meca, protegendo a Caaba e rezando pelas almas dos mortais. Os Próximos só recorrem a ele quando os conselhos não conseguem tomar uma decisão ou se um anúncio de batalha maior deve ser feito.

Durante a Peregrinação, o momento de reunião dos Qarib é de pura oração com suas belas vozes alcançando os Céus enquanto circundam a Caaba voando. Até aqueles que ficam diante do trono do Senhor e o sustentam aderem às orações e alguns até são enviados para protegerem os fiéis durante o evento religioso.

MISSÃO

Os Qaribs são praticamente os imãs dos malaks. As reuniões para orar na mesquita são coordenadas por eles assim como os grupos de ataque de elite. Os Qarib são muitas vezes confundidos com os Capture ou Protetore Dominação por causa da liderança nas ações imediatas que requerem guerreiros especialmente preparados. Os Mujahid podem até ser os combatentes oficiais, porém estão mais para os soldados de campo de batalha aberto ou missões de assassinato. Cabem aos Qarib as lutas contra inimigos que exijam maior planejamento ou o uso de talentos especiais de defesa e ataque.

PØDERES DA CASTA

Aumento de Atributos, Asas Astrais, Avidan, Bênção, Combate, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Glifo, Hassan, Iluminação, Regeneração, Simulacro, Sombrati e Telecinesia.

القوي
جل جلاله
جل جلاله
جل جلاله



3ARATA 2.4

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 | FR Carregar (kg) | bônus Levantar (kg) | 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 |
| 5D | 25 | 225 | 450 | +6 |
| | 26 | 250 | 500 | +6 |
| | 27 | 280 | 560 | +7 |
| | 28 | 310 | 620 | +7 |
| | 29 | 355 | 710 | +8 |
| | 30 | 400 | 800 | +8 |
| 6D | 31 | 450 | 900 | +9 |
| | 32 | 500 | Carro | +9 |
| | 33 | 560 | 1120 | +10 |
| | 34 | 630 | 1260 | +10 |
| | 35 | 710 | 1420 | +11 |
| | 36 | 800 | 1600 | +11 |
| 7D | 37 | 900 | 1800 | +12 |
| | 38 | 1000 | 2000 | +12 |
| | 39 | 1100 | 2200 | +13 |
| | 40 | 1250 | 2500 | +13 |
| | 41 | 1400 | 2800 | +14 |
| | 42 | 1600 | 3200 | +14 |
| 8D | 43 | 1800 | 3600 | +15 |
| | 44 | 2000 | 4000 | +15 |
| | 45 | 2200 | 4400 | +16 |
| | 46 | 2500 | 5000 | +16 |
| | 47 | 2800 | 5600 | +17 |
| | 48 | 3200 | 6400 | +17 |
| 9D | 49 | 3600 | 7200 | +18 |
| | 50 | 4000 | 8000 | +18 |
| | 51 | 4400 | 8800 | +19 |
| | 52 | 5000 | 10000 | +19 |
| | 53 | 5600 | 11200 | +20 |
| | 54 | 6400 | 12800 | +20 |
| 10D | 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; ocultismo; OVNI; psionicismo; 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); arqueira (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, dimensional, astral].

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].

NØVAS PERÍCIAS

Cimitarra de Fogo (DEX): engloba lutar com as espadas criadas pelo Ritual Cimitarra 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 Muçulmanos.

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.

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).

Conhecimento de Casta (0): engloba conhecer a estrutura da casta, como ela funciona e como age. Saber quem são os líderes, onde eles estão e o que podem ou não fazer por você.

Conhecimento sobre Mecca (0): inclui conhecimento sobre os anjos e habitantes que residem em Mecca; seus procedimentos, leis e regras.

Conhecimento sobre A Cidade de Prata (0): inclui conhecimento sobre os anjos e habitantes que residem na Cidade de Prata; seus procedimentos, leis e regras.

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): 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 JYHAD 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.

CLER@

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.

C@NJURAC@

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 entende-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: Mjolnir (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 SAGRADO

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.

PACTOS

variável: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum 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.

PÓDERES 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.

PONTOS DE FÉ

As regras para utilização e restrições de Pontos de Fé estão nas páginas 80 a 81.

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.

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 AGUCADOS

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 às Castas descritas neste livro. 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 sem sofrerem danos.

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).

AVIDAN

(Ophanim, Elim, Mujahid e Qarib)

Nível 1: *Brandir a Espada.* O anjo está sempre com a espada preparada para o ataque, não importando a situação em que o combate se inicie. Ele não precisa gastar nenhum turno para sacar a arma ou aponta-la para o inimigo. Esse poder dá um bônus de +1 na Iniciativa.

Nível 1: *Marcar o Assassino.* O anjo pode marcar um assassino uma vez que tenha o tocado ou arremessado algum objeto contra ele. Todos os celestiais que possuírem esse poder ou poderes Capture reconhecerão o crime do indivíduo e terão liberdade para eliminá-lo.

Nível 2: *Passagem sem Rastros.* O anjo não deixa rastros de sua presença em qualquer lugar por que passe. Uma vez que tenha saído do local, não haverá meios místicos ou naturais de saber que ele esteve ali.

Nível 3: *Lâmina Ensanguentada.* O anjo corta a si mesmo com sua arma e a banha com sangue celestial, ratificando sua adesão à justiça divina. Após o sacrifício de 4 PV, ele recebe um bônus de 20% no teste de ataque e +2d6 no dano. Serve apenas para o primeiro ataque.

Nível 3: *Ataque Súbito.* O primeiro ataque do celestial é completamente mascarado por esse poder. O alvo só percebe-

rã que o anjo sacou a arma depois de ser atingido pelo ataque, perdendo qualquer oportunidade de se defender, seja por meio místico ou mundano.

Nível 4: Isca: a aparência do anjo muda para se tornar igual à do alvo de um assassino. O verdadeiro objetivo do homicida não poderá ser percebido, mesmo que esteja diante dos olhos dele. Apenas o anjo será visto como o alvo. O assassino se sentirá tentado a atacá-lo, pois o poder o induz a pensar que aquele é o momento perfeito, não importando o que estiver acontecendo a seu redor. Apenas a mente do inimigo, ou dos inimigos, é afeta por essa habilidade. A identidade do anjo não poderá ser identificada por nenhum meio místico. Vale lembrar que o anjo também não pode identificar ou enxergar os inimigos escondidos pelo uso desse poder.

Nível 5: Ataque Circular. O anjo gira o corpo em torno de si mesmo e faz um único ataque que atingirá todos os oponentes que o cercam. O dano recebe um bônus de + 4 e 5 PV devem ser sacrificados.

BARDØ

(*Hamshalim e Haris*)

Nível 1: Sinfonia de Ninar. Faz todos os seres humanos em um raio de 5m adormecerem por 2d6 rodadas se não tiver sucesso num teste de 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 Anjo 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 Anjo pode paralisar uma pessoa 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 Anjo 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 teste de WILL vs. WILL.

Nível 2: Canção dos Fatos. O anjo pode tocar uma música que desperta 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 Anjo diz enquanto ele está cantando ou tocando. Todas as palavras do anjo serão tomadas como a mais pura verdade, até que alguém consiga convencer a vítima do contrário. Qualquer tentativa de desmentir o Anjo tem um redutor de -20% nos testes. A vítima chega a ficar irritada caso haja muita insistência. A credulidade do celestial 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 anjo 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.

BENÇÃӨ

(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 ou demônios 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 levianamente, o anjo será punido pelos Celestiais mais velhos.

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.

BINAH

(somente Seraphim)

Nível 1: Dedução. O anjo recebe mais 10% em jogadas de Investigação ou de algum Conhecimento devido à capacidade ampliada de dedução, garantida pelos dons divinos.

Nível 1: Perceber a Fé. O anjo pode perceber a fé de uma pessoa e qual a religião que ela segue caso seja bem sucedido em um Teste de Percepção. Até mesmo o número de Pontos de Fé pode ser percebido. O Mestre pode permitir uma disputa contra a Força de Vontade do alvo caso ele esteja ciente do poder do anjo.

Nível 2: Ampliar a Fé. O anjo pode ampliar a fé do alvo na razão de um Ponto de Fé para cada 3 PVs que sacrificar.

Nível 2: Estabilizar Energia. O anjo pode estabilizar tanto a energia mágica quanto divina, diminuindo a possibilidade de alguém a utilizar. Os magos precisarão testar Força de Vontade contra a do anjo ou suas magias terão o Focus diminuído em 2d6.

Nível 3: Dar Forma. O anjo pode dar a forma que quiser à energias mágicas e divinas, transformando os efeitos gerados por Pontos de Magia e Pontos de Fé. Um exemplo clássico é o do anjo que transforma a bola de fogo em um círculo e a deixa passar por ele sem causar dano. O anjo precisa sacrificar um número de PV igual ao investido na magia ou milagre em questão.

Nível 4: Conhecimento. O anjo amplia seu contato com o conhecimento universal, aproximando-se da onisciência divina. Após adquirir esse poder, o anjo pode sacrificar Pontos de Vida para aumentar o Teste de uma Perícia em 5% por PV (não é válido para Perícias de Combate).

Nível 5: Centro de Estabilidade. O anjo expande seu poder sobre o controle de energia para a área a seu redor. Qualquer tentativa de utilizar Pontos de Magia ou Pontos de Fé em um raio de 40 metros deve passar por uma disputa de Força de Vontade com o anjo.

CAMINHӨ

(somente Dalil)

Nível 1: Conhecer a Alma. Observando um espírito durante um turno, o anjo pode saber de onde ele veio, quais as energias que o tocam, há quanto tempo desencarnou e seu poder.

Nível 1: Velocidade: Para facilitar o trabalho como mensageiro, anos com esse poder terão uma velocidade de vôo ou corrida duas vezes maior. Não confere nenhum bônus em combate.

Nível 1 a 5: Proteção contra Spiritum. O anjo tem proteção contra o Caminho de Spiritum recebendo um número de dados de proteção igual aos pontos gastos nesse poder. Esses dados são rolados sempre que algum efeito místico baseado no Caminho de Spiritum for usado contra o anjo.

Nível 2: Esconder a Alma. O celestial pode unir um espírito a seu corpo na tentativa de protegê-lo. O espírito ficará em um estado de torpor e incapaz de sair enquanto o anjo não a libertar. Esse poder só pode ser usado em alguém que esteja de acordo. Caso o celestial seja destruído, o espírito também se perde. A essência de ambos é espalhada no Universo.

Nível 3: Liberdade Espiritual. O anjo consegue caminhar por Spiritum sem se preocupar com barreiras místicas ou qualquer tipo de paralisia que envolva poderes espirituais. Mesmo se for agarrada por um fantasma, ele se livrará e continuará seu caminho.

Nível 4: Armadura Espiritual. O anjo consegue convocar as forças espirituais para criarem uma proteção eficiente contra qualquer tipo de dano. Seu IP aumentará em 4 pontos por meia hora e pelo custo de 4 PV.

CAPTARE

(*Ophanim e Elim*)

Nível 1: Marca. Com este poder, um anjo é capaz de colocar sua marca mística em uma pessoa ou objeto. 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 anjos que estejam em seu campo de visão. As marcas brilham apenas para seus olhos, revelando onde estão.

Nível 2: Sentir Característica. O anjo 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 das condições.

Nível 2: Rastrear. 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 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: Rastrear de Marcas. Idêntico ao Rastrear, mas permite ao anjo enxergar todas as marcas de anjos colocadas em seu campo visual. (ele precisa se concentrar nas marcas dos anjos 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 anjo 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. Detecta 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 rastrear que não a visual. O alvo se torna literalmente impossível de se detectar via quaisquer métodos místicos. Esta marca sobrepuja 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 pelos companheiros.

CHESEED

(*somente Hayyoth*)

Nível 1: Perceber o Bem. O anjo pode perceber criaturas de tendência bondosa em um raio de vinte metros.

Nível 1: Caridade. O anjo pode transferir seus pontos de vida para uma criatura que esteja tocando na razão de um para um. Feito isso, o celestial só poderá recuperá-los por descanso, regeneração ou magia.

Nível 2: Paralisar. O anjo consegue paralisar um alvo, mantendo-o imóvel por 2d6 turnos ou enquanto estiverem se olhando ou se tocando. É preciso sucesso em uma disputa de Força de Vontade para que o poder tenha efeito. Caso o anjo perca, o alvo fica imune durante uma hora.

Nível 2: Obediência. Quando está em missão a partir de uma ordem concedida diretamente por um superior, o anjo pode escolher uma habilidade, relacionada com o objetivo e aumentar com 15% durante um dia.

Nível 3: Pacificar. O anjo consegue retirar as tendências violentas de um alvo. Se for bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade, o alvo perderá 25% em todos os testes de ataque.

Nível 4: Impor Misericórdia. O anjo afeta a mente do alvo e desperta sua consciência. Se for bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade, significa que o alvo não poderá matar durante um dia. Ele pode atacar e ferir, porém será incapaz de matar.

Nível 5: Ambiente Bondoso. Funciona como *Pacificar*, porém afeta todos em um raio de 30 metros.

CHΘKMAH

(*somente Erelim*)

Nível 1: Movimento Livre. O anjo pode se libertar de qualquer amarra ou meios de paralisia física caso seja bem sucedido em um Teste de Destreza.

Nível 2: Energizar Arma. O anjo pode energizar alguma arma com força celestial, aumentando o dano de um ataque em 2d6 pelo custo de 1 PV. O dano não pode ser acumulado, pois o anjo apenas transfere a energia e não pode estagná-la.

Nível 2: Desestabilizar Energia. O anjo consegue desestabilizar a energia acumulada, seja por magia ou meios físicos. Com isso ele pode anular por 1d6 rodadas a atividade de algum aparelho ou reduzir o poder de um encantamento em 2d6 pontos de Foco. Nesse último caso, é preciso uma disputa de Força de Vontade com o mago que realizou a magia.

Nível 3: Epifania. O anjo consegue aumentar subitamente sua percepção, identificando coisas que não notara antes. O poder pode ser usado uma vez em cada local e afeta um raio de duzentos metros. Quando usado, qualquer Teste de Perícia baseada em Percepção tem sucesso automático.

Nível 4: Desconcentrar Energia. Funciona como *Desestabilizar Energia*, porém desliga completamente um aparelho ou reduz a magia em 4d6 pontos de Focos. Também pode ser usada para eliminar espontaneamente 1d6 Pontos de Ma-

gia de um mago ou descarregar um item mágico. A disputa de Força de Vontade é necessária.

Nível 4: Transformação em Energia. O anjo se transforma em energia mágica para se deslocar. O único modo de pará-lo é através de magia ou poderes que afetem energia diretamente. Enquanto nessa forma, ele não poderá usar nenhum dos poderes.

Nível 5: Ataque Extra. O anjo está tão ligado às energias de movimento que consegue fazer um ataque extra por rodada.

Nível 5: Tufão. O anjo libera toda a força da criação divina a partir dele mesmo, criando um tufão mágico que atingirá tudo em um raio de vinte metros. O dano é de 5d6 e é preciso sacrificar 5 PVs sempre que o poder seja utilizado.

COMBATE

(*Hamshalim, Elim, Hafasa, Mujahid e Qarib*)

Nível 1: Imunidade à dor. O Anjo se torna 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. 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.

CONTROLE MENTAL

(*Malachim, Erelim, Seraphim, Hayyoth, Hamshalim, Elehim, Bene-Elohim, Ishim, Hafasa, Haris e Dalil*)

Nível 1: Hipnosis. Permite ao anjo (mediante 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 seu estado emocional.

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 dormin-

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 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 anjo que está ativando este poder precisa saber da existência do poder que deseja roubar para poder atacar seu oponente. 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 ou oração na Terra, em alguma mesquita ou sinagoga 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

(*Erelim e Hayyoth*)

Nível 1: Sentir Vida. O anjo 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 anjo 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 anjo não pode ver com seus próprios olhos enquanto não romper a ligação. O anjo também não tem controle sobre os atos do animal (exceto por outros meios).

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

Nível 3: Chamar Animais. O celestial 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 celestial pode se esconder dentro de uma árvore, impossível de detectá-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 celestial 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 anjo 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 anjo. 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 celestial. 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 anjo pode recriar a vegetação de uma área devastada de até 100m². O tipo de vegetação deve ser compatível com os arredores.

ENERGIZACÃO

(*todas as castas*)

Funciona de modo inverso à Absorção de Atributos. 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 (orando).

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). O anjo pode ceder até 5d6 PVs a cada 24 horas (nos rituais mais antigos contávia-se o tempo com o nascer e o pôr do sol).

FEUDΘ

(*Seraphim, Hamshalim e Hafasa*)

Nível 1: Sentir a Vizinhança. Quando o anjo 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 anjo 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 celestial 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 3: Simpatia. Com este poder, o anjo 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 anjo.

Nível 4: Encontrar. O anjo 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 anjo deve conhecer o alvo pessoalmente. Caso a pessoa não queira ser encontrada, tem direito a um Teste de WILL vs. WILL para resistir.

Nível 5: Expulsar. O anjo 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 anjo 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 anjo 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 Fé o outro perde também, se um leva dano o outro também.

GEBURAH

(*somente para Ophanim*)

Nível 1: Face Severa. O anjo assume o aspecto mais severo de Demiurgo para intimidar as pessoas. Recebe um bônus de 20% na Perícia Intimidar.

Nível 1: Aumento Instantâneo de Força. O anjo pode aumentar sua força em 1d6 + bônus de Força de Vontade pontos durante um turno.

Nível 2: Círculos de Fogo. O anjo pode arremessar círculos de fogo que parte de suas próprias. É preciso sacrificar 3 PV por círculo e o dano de é 2d6.

Nível 3: Espada Inclemente. O anjo se torna um verdadeiro algoz. Quando está em missão para punir algum criminoso ou lutando contra um demônio, pode somar um bônus de +3 no dano da arma e +10% no ataque.

Nível 3: Força Moral. Esse poder indica a força do anjo quando tem um objetivo em mente. Ele sacrifica 3 PVs e tem um aumento de 15% em qualquer Teste de Resistência quando alguém tenta impedi-lo de chegar a seu objetivo.

Nível 4: Roda de Fogo. O anjo assume a forma de rodas de fogo, podendo voar a uma velocidade de 80 m/s. Caso toque alguém, causará 3d6 pontos de dano por fogo. É preciso sacrificar 4 PVs para se ativar e dura até meia hora. O anjo não sofrerá ataques físicos enquanto estiver nessa forma, porém também não poderá usar nenhum de seus poderes.

Nível 5: Severidade. As ações do anjo são suportadas pela imponentia da justiça divina. Ele consegue ampliar sua força de ataque quando persegue um inimigo em especial. O alvo deve ser escolhido com antecedência e não poderá ser modificado até que seja, de alguma forma, punido pela justiça

divina. Toda vez que enfrentar o alvo, o anjo tem um bônus de + 5 no dano que causa e + 20% nos testes de defesa e ataque. Se existem servos diretos do alvo que estejam batalhando para deter o anjo, ele pode sacrificar 5 PV para ativar esse poder contra esses indivíduos.

GLIFØ

(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 de Paradísia. 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.

Vampiros, zumbis, esqueletos e todos os mortos-vivos corpóreos são afetados. Espíritos são imunes a este glifo.

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. 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.

HASSAN

(Hafasa, Mujahid e Qarib)

Nível 1: Inimigo Escolhido. O anjo escolhe um inimigo para a missão e recebe um bônus de +3 no dano toda vez que enfrentá-lo.

Nível 1 a 5: Golpe Furtivo. O anjo tem a oportunidade de um ataque furtivo contra um oponente que esteja imobilizado ou que não perceba o golpe. Os pontos vitais serão mirados para causar um dano maior, aumentado em um número de dados igual aos pontos gastos nesse poder. Com cinco pontos gastos, o dano será aumentando em 5d6.

Nível 2: Envenenar. O anjo pode produzir venenos especiais que afetam até seres sobrenaturais. Essas substâncias podem ser colocadas na comida ou nas lâminas do assassino. Uma vez que penetrem no corpo do inimigo, causarão 2d6 de dano.

Nível 3: Ataque Súbito. O primeiro ataque do celestial é completamente mascarado por esse poder. O alvo só perceberá que o anjo sacou a arma depois de ser atingido pelo ataque, perdendo qualquer oportunidade de se defender, seja por meio místico ou mundano.

Nível 3: Avisos Intimidadores. O anjo deixa avisos para a vítima, criando um clima de tensão que a deixará aterrorizada até que o assassinato ocorra. Durante esse tempo, todos os testes do indivíduo terão um redutor de 15% a não ser que ele seja bem sucedido em um teste de Força de Vontade todos os dias.

HØD

(somente para Elehim)

Nível 1: Perceber a Mente. O anjo pode perceber criaturas racionais em uma área com um raio de 30 metros. Ele se concentra e sente as mentes. É preciso um Teste de Percepção e a posição exata não é indicada, apenas a direção em que estão.

Nível 1: Despertar. O simples toque do celestial é capaz de despertar uma pessoa de qualquer estado de inconsciência, seja o simples sono ou um desmaio.

Nível 2: Perceber Ilusão. O anjo pode ver através de ilusões caso seja bem sucedido em um Teste de Percepção. Esse poder funciona apenas contra ilusões criadas com magias de Focus até 3 ou poderes de nível até 3. À medida que compra outros poderes Hod, o nível limite aumenta na razão de um para um. Portanto, um anjo que tenha adquirido *Consciência Elevada* pode ver através de ilusões geradas por magias de Focus 6 ou poderes de nível 6.

Nível 3: Força da Verdade. O celestial é um representante da verdade divina, o que reforça suas habilidades sociais quando tenta convencer as outras pessoas. O anjo recebe um bônus de 25% nos Testes de Perícias sociais. Além disso, qualquer pessoa com quem esteja conversando terá dificuldade em mentir, precisando ser bem sucedida em um Teste de Força de Vontade para fazê-lo.

Nível 3: Revelar os Segredos: O anjo olha diretamente nos olhos do alvo ou toca em sua cabeça e faz uma pergunta. Após uma disputa de Força de Vontade, o celestial terá a res-

posta verdadeira revelada se for bem sucedido. Caso vença, o alvo fica imune ao poder durante um dia.

Nível 4: Ampliar Consciência. O anjo expande sua consciência para saber tudo o que ocorre à sua volta, podendo ouvir todas as conversas, procurar objetos ou pessoas escondidas. Exige o sacrifício de 5 PV e os respectivos Testes de Investigação ou Percepção para encontrar o que está escondido. A vantagem é que vários lugares podem ser vistos de uma vez só, sem perda de tempo e todos os testes se tornam fáceis.

Nível 5: Consciência Elevada. O anjo escolhe um tipo de criatura e concentra nela, podendo sentir a direção em que os seres daquela espécie estão. O poder funciona em um raio de 800 metros e exige o gasto de 2 PVs. A localização exata não é indicada.

ILUMINAÇÃO

(somente *Qarib*)

Nível 1: Raios de Luz. O anjo compartilha do poder do Senhor e o concede a seus seguidores. Ele brilha e toca os aliados com a luz divina, distribuindo sua força. Quem estiver iluminado em um raio de 10 metros recebe um bônus de 10% nos Testes de uma Perícia definida pelo celestial. Dura enquanto o anjo estiver realizando a mesma tarefa ou simplesmente orando. Ele mesmo não recebe o benefício desse poder.

Nível 1: Brandir a Espada: O anjo está sempre com a espada preparada para o ataque, não importando a situação em que o combate se inicie. Ele não precisa gastar nenhum turno para sacar a arma ou aponta-la para o inimigo. Esse poder também dá um bônus de + 1 na Iniciativa.

Nível 2: Interceder. O anjo pode orar pela proteção de alguma pessoa, pedindo para que o alvo receba auxílio divino. Enquanto o celestial estiver orando, sem fazer qualquer outra coisa, o alvo recebe IP 2 e + 10% em testes de Perícia para se defender, seja de armas ou em um diálogo, quando está sendo acusado.

Nível 2: Lâminas Voadoras. O anjo consegue arremessar qualquer tipo de arma como se estivesse lidando com uma flecha. O dano recebe o bônus de + 1.

Nível 3: Inércia. O anjo assume a capacidade de se manter no estado em que se encontra, seja imóvel ou em movimento, sob qualquer circunstância. Qualquer tentativa de movê-lo ou parar seu movimento exige um Teste difícil de Força. No caso de habilidades místicas, há um redutor de 2d6 ou 15% seja nos dados de magia, do poder utilizado ou do Teste de Perícia do oponente.

Nível 4: Feixe de Luz. O anjo pode emitir um feixe de luz divina que causa 4d6 de dano em apenas um inimigo. Cada vez que invoca o poder, deve sacrificar 4 PV.

Nível 4: Interromper Oração: O celestial reza para os Céus e pede para que os anjos interrompam as orações feitas pela misericórdia de um indivíduo, geralmente um infiel ou um anjo traidor. Devido a isso, todos os testes de resistência, defesa ou esquiva do alvo recebem um redutor de - 20% e o IP é reduzido em 3 pontos. O efeito dura apenas um combate e só pode ser usado uma vez contra um certo indivíduo.

Nível 5: Línguas de Fogo: O corpo do celestial se expande em línguas de fogo, símbolos da ira divina. As chamas podem servir tanto para o ataque dos inimigos quanto para proteger os amigos. Elas não afetam os aliados, porém causam 4d6 de dano por fogo e luz a todos em um raio de 15 metros. Exige o sacrifício de 5 PV e dura por um número de turnos igual à metade da Força de Vontade.

IHAD

(somente *Mujahid*)

Nível 1: Arma Celestial. A arma do anjo torna-se mágica e dá um bônus de + 1 no dano, + 2 contra demônios.

Nível 1: Arma Fiel. A arma do anjo está ligada a sua essência e nunca deixará sua mão. É impossível desarmá-lo em uma luta e, caso ele a perca de alguma outra maneira, poderá invocá-la e fazê-la voar até seus dedos.

Nível 2: Grito de Guerra. O anjo avança contra seus inimigos gritando o nome de Allah. É um ataque mágico que intimida os adversários, diminuindo sua defesa em 15% e aumentando o dano causado pelo primeiro ataque do celestial em + 2. Só pode ser usado uma vez no início do combate.

Nível 3: Força de Guerreiro. O anjo empunha sua arma com ambas as mãos, deixando de lado o seu escudo e aumentando a força dos golpes. O bônus de força no dano será dobrado e um ataque a cada 5 rodadas.

Nível 3: Arma Contra o Infiel. A arma do anjo adquire a capacidade de ferir os infiéis com maior força, procurando pelo sangue daqueles que são inimigos de Allah. Durante todo um combate, o anjo terá um bônus de + 2 no dano e + 10% no ataque.

Nível 4: Vitória Furiosa: Cada vez que recebe dano em combate, o anjo se enfurece mais e fica mais agressivo. Para cada ponto de dano recebido em um turno, ele recebe um bônus de + 1 no dano para o próximo golpe. a cada 10 PV perdidos, o anjo recebe um bônus de 5% nos testes de ataque.

Nível 5: Temor a Deus. O anjo é o arauto da guerra divino e invoca esse poder para amedrontar os inimigos. Qualquer pessoa na frente do anjo deve vencer uma disputa de Força de Vontade com ele para não receber um redutor de 25% em todos os testes enquanto esteve na presença do anjo.

KETHER

(somente *Malachim*)

Nível 1: Submeter. O anjo utiliza sua vontade para fazer o alvo se ajoelhar. É um dos meios de se mostrar como representantes da onipotência divina. É feita uma disputa de Força de Vontade. Caso o alvo perca, deve parar o que está fazendo e permanecer ajoelhado enquanto seus olhos se encontrarem com o anjo. Se o alvo vencer a disputa, fica imune ao poder durante o restante da cena.

Nível 2: Força Interior. O anjo pode controlar seu poder interior, distribuindo as forças física e mental. Durante 2d6 turnos, ele pode descolorar pontos de sua Força para a Força de Vontade e vice-versa. Só pode ser usado uma vez a cada hora.

Nível 3: Vontade. A força interior do anjo aumenta tanto que amplia sua resistência mental. Ele passa a ter direito a um Teste de Força de Vontade para resistir a qualquer poder mental. Se o poder já permite isso, o teste torna-se automaticamente fácil.

Nível 3: Submissão Múltipla. O poder de *Submeter* do anjo funciona contra um número de alvos igual a sua Força de Vontade.

Nível 4: Poder Concentrado. O anjo pode usar toda a energia concentrada em sua natureza para ampliar outro de seus poderes poder que o afete. Pelo custo de 5 PVs, ele duplica o efeito. Ressalta-se que só poderes próprios que afetem exclusivamente ao anjo podem ser afetados por Poder Concentrado.

Nível 5: Energia Elevada. Os poderes internos do anjo tornam-se uma verdadeira pira de energia. Qualquer um que tentar invadir sua mente ou sua essência vital ou poderes sofrerá 5d6 pontos de dano se não for bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade.

LEXTALIΘNIS

(*Elehim, Hafasa e Haris*)

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

Nível 1: Senhor da Lei. O anjo 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 celestial 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 anjo 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 celestial pode encantar e 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 anjo.

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.

IIIALKUTH

(*somente para Ishim*)

Nível 1: Mensagem. Qualquer mensagem, seja oral ou verbal, poderá ser fundida ao corpo do anjo de forma que não poderá ser roubada ou lida por outros, mesmo por meios mágicos. Nem o próprio anjo conhecerá o conteúdo da mensagem e ela só será liberada para o destinatário. Só uma mensagem poderá ser guardada por vez.

Nível 1: Velocidade. Para facilitar o trabalho como mensageiro, anjos com esse poder terão uma velocidade de vôo ou corrida 2 vezes maior. Não confere nenhum bônus em combate.

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

Nível 2: Humildade. O anjo manifesta o poder da humildade com tanta sinceridade que é difícil os outros o convencerem com elogios ou através da ameaça. Qualquer ação social ou uso de poderes que tente convencer o anjo a alguma coisa com intimidação, elogios ou outros aspectos que afetem o ego terá um redutor de 15%.

Nível 2: Esconderijo Material. O anjo pode se fundir com a matéria para se esconder. Ele pode permanecer naquele ambiente por algumas horas e só poderá ser detectado por meios místicos criados por magias de Focus acima de 2 ou poderes maiores do que o nível 2. Ao sair do esconderijo, deverá aparecer no mesmo lugar pelo qual entrou.

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

Nível 3: Transformação Material. O anjo pode tocar um objeto resistente e assumir o aspecto daquela matéria para se proteger. Ele adquire automaticamente IP 3 durante uma hora. Exige o gasto de 3 PV.

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 afeta-lo. A única forma de deter este anjo é 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: Transporte por Elementos. O anjo pode se transportar através da matéria. Ele entra em um espaço e percorre aquele mesmo material, podendo sair em um ponto até 500 metros. Portanto, se o anjo se funde com um prédio de concreto, ele poderá percorrer o material e sair em qualquer ponto do prédio, porém não no jardim da praça próxima, pois lá já haverá terra, um material diferente.

IIIENSAGEIRO CELESTIAL

(*Hayyoth, Ishim, Hafasa e Haris*)

Nível 1: Velocidade. Para facilitar seu trabalho como mensageiros, anjos com este poder terão uma velocidade de

vão 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 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.

NETZACH

(somente Elim)

Nível 1: Despertar Instinto. O anjo pode despertar o instinto sexual ou a fúria em outras pessoas. Essa alteração do estado mental torna o alvo dificulta suas habilidades sociais, diminuindo os testes de perícias sociais em 10%. Dura 1d6 turnos por PV gasto pelo celestial.

Nível 1: Desejo de Vitória. O anjo aumenta o desejo de sucesso de uma pessoa, o que a faz se dedicar mais a uma tarefa específica. Quando ativa esse poder, o celestial pode escolher uma habilidade para aumentar em 10% durante 1d6 turnos por PV gasto pelo celestial.

Nível 2: Instinto Animal. O anjo desperta os instintos animais em si mesmo, aumentando sua capacidade de reação. Esse poder aumenta automaticamente a Iniciativa em 1 e os testes de Percepção em 10%.

Nível 2: Distúrbio da Razão. O anjo pode afetar os pensamentos racionais do alvo, dificultando suas ações que exijam maior esforço mental. Durante 1d6 rodadas, o alvo tem um redutor de 15% nos Testes de Perícia baseados em Inteligência. Magos afetados pelo poder precisam testar Inteligência para não perderem 1 ponto de Focus nas magias. O efeito dura 1d6 turnos, o anjo precisa gastar 2 PV e ser bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade.

Nível 3: Fúria Divina. O anjo assume um estado de fúria pura que aumenta o dano em +3 e os testes e ataque em 15%. Dura 1d6 turnos e é preciso gastar 2 PV.

Nível 3: Pensamentos Instintivos. O anjo liga sua mente ainda mais aos instintos. Aumenta a Iniciativa em 2. Ler a mente do celestial é muito mais complicado e exige um teste difícil de Inteligência para conseguir definir as informações.

Nível 4: Vitória Furiosa. Cada vez que recebe qualquer tipo de dano em combate, o anjo se enfurece mais e fica mais agressivo. Para cada ponto de dano recebido em um turno, ele recebe um bônus de +1 no dano para o próximo golpe. A cada 10 PV perdidos, o anjo recebe um bônus de 5% nos testes de ataque.

Nível 5: Conquistador Divino. O anjo pode sacrificar 5 PVs para aumentar o dano que causa em +5, os Testes de ataque, defesa e Intimidação em +20%. O poder dura 1d6 turnos. É uma manifestação da glória divina como a força que submete todo o Universo.

NIMBUS

(Malashim e Bene-Elohim)

Nível 1: Ataque Mental. O anjo 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 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 anjos podem se comunicar com outros celestiais 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 anjos. 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 celestiais 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 anjo 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 anjos 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 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 celestiais conhecimento sobre TUDO que está a sua volta.

PASSAGEM ASTRAL

(*Seraphim, Hamshalim e Dalil*)

Nível 1: Portais para a Terra. O anjo 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 O Jardim de Allah. Semelhante ao portal para a Terra, mas acende-se velas roxas. Quando as velas apagarem, o anjo estará de volta a seu santuário nos Jardins do Paraíso de Allah.

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 o Sonhar, e carregar consigo até duas pessoas.

Nível 3: Arcádia. O anjo consegue abrir um portal para os reinos de Arcádia, 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 celestial 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, Infernun ou Edhen.

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

PERCEPÇÃO DIVINA

(*Elehim, Bene-Elohim*)

Nível 1: Sentir Magos. Concentrando-se por uma rodada, o anjo 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 anjo pode entender como funcionam as estranhas invenções humanas. Após observar o dispositivo por 1d6 rodadas, o celestial saberá para que serve. Exige um teste de INT. Perceba que o anjo conhece a utilidade do dispositivo, mas não recebe habilidade para manuseá-la.

Nível 2: Neutralização Sobrenatural. O anjo 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 anjo 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 celestial 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 anjo.

Nível 4: Sentido Alienígena. Com este poder o anjo pode detectar a presença de 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 anjo interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina mecâni-

ca ou eletrônica. Caso o anjo 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.

PROTEÇÃO

(somente Hafasa)

Nível 1: Sentir o Protegido. O anjo pode sentir a localização e o estado de saúde de seu protegido a qualquer momento. Os dois possuem uma leve comunicação telepática e poderão responder com frases como “sim” e “não”.

Nível 1: Velocidade. Para facilitar o trabalho como mensageiro, anjos com esse poder terão uma velocidade de vôo ou corrida 2 vezes maior. Não confere nenhum bônus em combate.

Nível 1: Defesa Dedicada. As habilidades de defesa do celestial são aumentadas pela fé e pela missão de proteger. O anjo recebe um bônus de 10% nos testes de defesa com qualquer arma.

Nível 2: Escudo. O anjo pode criar um escudo mágico para defender seu protegido. Este escudo concede IP 4 contra qualquer tipo de dano. Gastando 3 PV, o anjo pode estender este escudo para um raio de 5 metros ao redor do protegido.

Nível 2: Tomar as Dores. O anjo pode transferir os pontos de dano sofridos por seu protegido para ele mesmo. Os dois não devem estar a uma distância maior do que 100 metros.

Nível 3: Força Vital. Uma vez por dia, o anjo pode se aproveitar da fé de seu protegido ou da importância de sua missão para invocar energias para se recuperar. Seus pontos de vida voltarão ao total, assim como pontos de magia e pontos de fé. O anjo não pode estar a uma distância maior do que cinco metros do mortal.

Nível 3: Conhecer o Protegido. O anjo pode ler a mente de seu protegido a qualquer momento, pode enxergar através de seus olhos e sempre saberá onde ele está.

Nível 4: Escudo Maior. O celestial nem sempre se preocupa apenas com seu protegido, mas também com os amigos dele ou outras pessoas também ameaçadas. Usado o *Escudo Maior*, o anjo pode criar uma barreira circular com IP 6 que afeta um raio de 15 metros. O custo é de 5 PV.

Nível 5: Ataque Defensivo. Se lutar ao lado do protegido, o anjo tem a oportunidade de um ataque extra. Sempre que um inimigo atacar diretamente aquele a quem defende, o celestial pode atacá-lo. Pode ser usado apenas para ataques corporais desferidos por armas brancas.

QUERUBIA

(Hayyoth, Hamshalim)

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

Nível 1: Alívio. Toda vez que o anjo 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 anjo curar 1d6 de pontos de vida em outra criatura. Pode ser usado apenas uma vez por dia.

Nível 2: Felicidade. O anjo 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 anjo 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 anjo 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 celestial 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 celestial pode purificar a alma de um humano, perdoando-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 Capture (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 anjo precisa tirar um sucesso crítico em um teste de WILL (metade do valor normal). Este poder gasta todos os pontos de Fé do anjo por uma semana.

QUESTIONAMENTOS

(somente Haris)

Nível 1: Perceber o Anjo. Apenas observando um anjo durante um turno, o celestial pode perceber sua idade, casta e até mesmo quantos pontos de fé ele tem.

Nível 1: Livro de Registros. com este poder, o anjo pode criar um livro de registros mágicos que anota automaticamente

tudo o que acontece em um interrogatório e só pode ser aberto por ele. Qualquer tentativa física de se abrir o livro sem a permissão do anjo falha, a não ser que seja feita por meios místicos.

Nível 2. *Disfarce Angelical.* O celestial pode mudar sua aparência angelical, parecendo-se com membros de outras castas e andando sem problemas em qualquer cidade tanto da Terra quando de Paradisia, sendo considerado uma pessoa comum naquele local. As autoridades podem não gostar de m anjo disfarçado em seus domínios caso descubram a verdadeira identidade do anjo.

Nível 3. *Perceber o Pecado.* Olhando diretamente nos olhos de um anjo ou um mortal, o celestial saberá qual dos Dez Mandamentos ou dos Cinco Pilares da Fé ele já transgrediu e quando o pecado foi cometido.

Nível 3. *Revelar os Segredos.* O anjo olha diretamente nos olhos do alvo ou toca em sua cabeça e faz uma pergunta. Após uma disputa de Força de Vontade, o celestial terá a resposta verdadeira revelada se for bem sucedido. Caso vença, o alvo fica imune ao poder durante um dia.

Nível 4. *Interrogatório Astral.* O anjo pode interrogar um mortal em um plano astral, seja arrancando a alma do corpo ou enquanto ele já dorme. Se retirar o espírito da carne, a pessoa cai inconsciente imediatamente. Uma vez separada, a alma está à mercê do anjo para que quaisquer perguntas sejam feitas. Todos os Testes sociais relacionados com o interrogatório se tornam fáceis para o anjo. Deve haver uma disputa de Força de Vontade para se retirar a alma do corpo e o anjo deve gastar 3 PV para ativar o poder.

Nível 5. *Autoridade de Juiz.* O anjo adquire a posição de autoridade judicial entre seus pares. Ele tem passe livre em todas as cidades da Terra e a permissão para questionar o mortal ou celestial que quiser, sem se preocupar com os desejos dos outros. Seu poder de autoridade é tão forte e imponente que afeta até outros espíritos, que precisam testar Força de Vontade para olhar o anjo diretamente. Sucesso indica que ficam imunes ao poder durante um dia.

REGENERAÇÃO

(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 o Avatar for

destruído, o seu espírito volta para Paradisia, 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.

SOMBRA TI

(*Ophanim, Bene-Elohim, Mujahid e Qarib*)

Nível 1: *Modificar Identidade.* O anjo pode mudar sua identidade, assumindo um novo nome. Ele passa por um batismo, imergindo-se nas águas e recebe um novo nome. Sempre que alguém tentar ler a mente o anjo ou descobrir sua real identidade, ficará sabendo apenas da nova personalidade assumida. O batismo deverá ser renovado toda semana. O anjo não estará mentindo quando fala esse novo nome.

Nível 1: *Sussurros.* O anjo pode sussurrar uma palavra e a enviar para os outros de um indivíduo que esteja a até um quilômetro de distância. Será apenas uma única palavra e a mensagem não poderá ser enviada mais de uma vez a cada dez minutos.

Nível 2: *Ouvir as Aflições.* O anjo pode ouvir qualquer oração de uma pessoa aflita em um raio de 500 m.

Nível 2: *Autoflagelação.* O anjo adere aos rituais de autoflagelação para expiar seus pecados. Ele pode se chicotear ou usar outros modos de machucar o próprio corpo para se livrar dos erros que cometeu. Deve perder pelo menos 10 PV para cada Mandamento transgredido.

Nível 3: *Fragmento de Luz.* O celestial desperta o fragmento de luz em si mesmo para aumentar a própria esperança ou a de um mortal. Pode ser usado uma vez por dia e recupera os ferimentos de uma pessoa em 1d6 pontos de vida, além de conferir um bônus de 10% em todas as ações durante uma hora.

Nível 3: *Mensagem Sombria.* O anjo pode enviar uma mensagem diretamente a seu superior, transmitindo-a através das sombras do mundo. É impossível interceptar uma mensagem sombria e ela não pode conter mais do que 10 palavras. Só pode ser usada uma vez por dia.

Nível 4: *Assimilação.* O anjo assimila todas as características do ambiente para se tornar parecidos com aqueles com quem quer se misturar. Ele adquirirá todos os modos, os cheiros e até marcas místicas. Será impossível não identificá-lo como pertencente àquele meio. Até seus amigos poderão se enganar.

Nível 5: *Ausência de Deus.* O anjo percebe quando os mortais se sentem tão afastados de divindade ou sofrem tanto que não são capazes de perceber que o Senhor olha por eles e os toca. Valendo-se disso, ele pode se recolher ao mesmo estado, 5d6 de proteção contra quaisquer poderes usados por habitantes de Paradisia. Esses dados devem ser subtraídos de qualquer habilidade usada contra ou a favor do celestial. Requer o sacrifício de 4 PV e dura uma hora.

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.

TEMPLIA

(Elim e Mujahid)

Nível 1: Carga. O anjo faz um ataque veloz contra o inimigo, usando toda a fúria e poder divinos. Recebe um bônus de +2 no dano e +10% no primeiro ataque, porém a defesa cai em 15%.

Nível 2: Ataque Coordenado. Quando o anjo luta ao lado dos amigos e sob uma liderança eficiente, tem o poder aumentado ao seguir as ordens. Enquanto o líder estiver em combate e gritado ordens, o celestial receberá um bônus de +15% nos testes de ataque e de defesa.

Nível 3: Espalhar Sangue. Os anjos que usam esse poder são combatentes primorosos e violentos. Eles usam o sangue dos oponentes feridos para aterrorizar todos os inimigos. A cada 10 pontos de dano que causa, o celestial faz os inimigos perderem 10% nos testes de ataque, pois o sangue daqueles que feriu se espalhará pelo campo de batalha para acabar com o espírito guerreiro dos outros.

Nível 4: Ataque Brutal. O ataque do anjo é um golpe tão forte e brutal que estilhaça tanto a proteção quanto o corpo do oponente. O celestial sacrifica 5 PV e recebe um bônus de 3d6 no dano, além de diminuir o IP do alvo em 1 ponto até que ele, de algum modo, possa recuperá-la (regenerando o ferimento, consertando a armadura, etc...)

Nível 4: Vitória Furiosa. Como o mesmo poder de nível 4 de Netzach.

TIPHARET

(somente Hamshalim)

Nível 1: Aparência Bela. a forma angelical ou humana do anjo sempre terá uma aparência bonita, o que aumenta em 15% os Testes de Perícia baseados Carisma. Vale lembrar que só funciona quando o alvo puder enxergar a aparência do anjo.

Não importa se ele a acha atraente ou não, ela é um sinal de manifestação divina, o que gera a sensação de estar diante de um fenômeno único.

Nível 1: Percepção do Equilíbrio. O anjo pode perceber quando o equilíbrio da natureza é afetado. Ele sente e iminência da batalha ou as desavenças que existem em um recinto. Caso seja bem sucedido em um teste de Percepção, o anjo pode identificar qual o problema que leva à perda do equilíbrio. Afeta apenas uma área de 10 metros.

Nível 2: Bons Modos. O modo de agir do anjo torna-se perfeito. A voz, a educação, tudo é uma manifestação de como ele deve se comportar no ambiente. Todos os testes de Perícia baseados em Carisma aumentam em 15%.

Nível 3: Visão do Desequilíbrio da Alma. O anjo pode perceber o desequilíbrio da alma ou de seres espirituais. Ele sente os erros e pecados da vítima, apesar de não ser capaz de reconhecê-los. Intuitivamente, o anjo aprende como lidar com a pessoa, o que aumenta em 25% todos os testes sociais. Com um teste de Percepção, o anjo pode perceber se o alvo está mentindo.

Nível 4: Fascínio. O anjo é capaz de fascinar o alvo de tal modo que ele não conseguirá se mexer nem se for atacado. O alvo entregará sus armas e simplesmente observará o anjo, não se importando em ser ferido até a morte. O celestial precisa vencer uma disputa de Força de Vontade e gastar 3 PV para ativar o poder. O alvo tem direito a uma nova disputa a cada 10 pontos de dano que receber se for atacado.

Nível 5: Eliminar Máculas. O anjo é capaz de eliminar todas as marcas de um indivíduo, sejam elas cicatrizes, distúrbios mentais ou maldições. Ele precisa gastar 8 PV para usar o poder.

YESOD

(somente para Bene-Elohim)

Nível 1: Ilusão Estática. O celestial é capaz de criar uma ilusão simples e imóvel que dura enquanto ele estiver no ambiente. O custo é de 1 PV.

Nível 2: Interferir em Magia. O anjo é capaz de interferir na barreira entre os mundos, o que afeta as magias. Ele desestabilizar a corrente de energia mística, dificultando o trabalho do mago. Custa 2 PV e o místico afetado deve fazer um teste de Força de Vontade para não perder 2 pontos de Focus na magia utilizada.

Nível 3: Segredo. O celestial consegue esconder seus segredos de qualquer pessoa. Não existe meio místico que consiga retirar alguma informação confidencial de sua mente. Ele só o faz por livre e espontânea vontade. Quando está sendo torturado, pode escolher esquecer completamente da informação, perdendo-a para sempre, porém evitando a tentação de revelá-la.

Nível 4: Fechar Portais. O anjo pode controlar o manto da realidade e impedir que portais sejam abertos. Ele evita invocações se seres de outros planos e a entrada e saída através de qualquer meio místico. Exige o gasto de 4 PV e uma disputa de Força de Vontade com que esteja tentando abrir um portal. Afeta uma área com um raio de 30 metros.

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 teológica: adesão e anuência pessoal a Deus, seus designios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos Anjos: 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 deseje mestrar. 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, assumo 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 anjo 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 cumprir 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 Anjo 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 Hayyoth 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 Anjo 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 anjos ou santos) 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 Anjo 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.



⊕ ORDENS E SEITAS ANGELICAIS

ANJOS DAS SOMBRAS

Tendência: cristã católica ou ortodoxa

Existem duas visões sobre os anjos das sombras na Cidade de Prata. A primeira é de que eles são um mito e a segunda é de que são uma perversão de tudo o que um anjo deveria ser. O principal motivo é a possibilidade de que eles possam pecar, ao contrário do que acontece com os outros celestiais. Como os anjos já estão diante de Demiurgo, eles não têm o mesmo direito que os humanos de duvidar de Sua existência ou de errar perante Sua glória. Os anjos das sombras são diferentes. Eles podem cometer pecados e a razão é a tentativa de os anjos possuírem um grupo que compreenda melhor as mazelas humanas, estando mais próximo do que a humanidade vive.

A vida de um anjo das sombras não é fácil. Ele nunca ouve diretamente a canção de Demiurgo e tem sérias restrições para visitar a Cidade de Prata. Nunca aprende a abrir portais e sempre precisa de ajuda para subir aos céus, o que só pode fazer após um ritual de purificação. Seu contato com outros de sua espécie é negado muitas vezes e eles precisam viver próximos da miséria humana, seja ela espiritual ou material. Eles não podem usar simulacros para comparecerem à Terra e o uso de seus próprios corpos os coloca frente à sensações e sofrimentos que a maioria dos anjos evita, além de aumentar a possibilidade de sua destruição total em um combate contra algum inimigo. Por conta disso, eles também não podem ter nenhum poder que os identifique diretamente como um anjo, notadamente Asas Astrais.

Um anjo das sombras pode pecar, porém não pode abusar do direito. Ele pode se desviar de um dos Dez Mandamentos quando estiver em missão divina, desde que este pecado esteja delacionado diretamente com a missão (por exemplo, ele pode assassinar um inimigo escolhido pelos líderes, mas não roubar seus pertences, a menos que isso faça parte da missão).

Os pecados são expiados através da penitência e da confissão, feitas através de poderes próprios a que eles têm acesso. Outra vantagem é a de que nenhum poder místico pode identificá-los como anjos, a não ser aqueles baseados na fé verdadeira em Christos, por sinal, maior do que seis pontos.

Muitos anjos das sombras se tornam espiões infiltrados em seitas ou entre os demônios devido à possibilidade mascararem melhor a luz angelical que há dentro deles. Correm um sério risco de encontrarem a Queda Final, porém cumprem a missão e demonstram sinais de fé ainda maior do que a quem que não gostam deles. A escolha de se tornar um anjo das sombras pode vir de qualquer celestial católico e deve ser indicada ao Conselho. Depois de receber os direitos e o toque que o aproxima da humanidade, o anjo das sombras permanecerá nesse estado eternamente.

Símbolo: anjos das sombras não usam símbolos. Eles se reconhecem quando se encontram.

Organização: anjos das sombras se reportam apenas ao Serafim das Sombras, ninguém mais. Ocasionalmente recebem visitas da Inquisição.

Aprimoramento: tornar-se um anjo das sombras requer o investimento de 1 ponto de aprimoramento. O celestial recebe um bônus de 15% nos testes de Furtividade e Empatia e acesso aos poderes de Sombrati, independente da casta a que pertença.

Inimigos: geralmente, qualquer grupo religioso ou celestial fundamentalista.

TEMPLARITAS

Tendência: cristã católica

A primeira reação dos anjos frente à criação dos templários foi imaginar o que seriam das almas guerreiras que diziam lutar em nome de Deus e da Igreja. Após a morte de Hugo de Payns, o Conselho analisou a possibilidade de criar uma nova ordem que acolhesse as almas alquebradas que viam nas batalhas contra os muçulmanos.

O primeiro grão-mestre do templo tornou-se também o primeiro Prelado daquele novo grupo, denominado templaritas ou *Angelus Commilitonum Christi Templique Salominici*. Esses novos celestiais faziam os mesmos votos da Terra e, ainda, cortavam suas asas em sinal de entrega ao Senhor. Muitas vezes, com os membros alados ainda sangrando, partiam de volta para a batalha contra os muçulmanos.

Os templaritas são grandes guerreiros e se organizam em templos-fortalezas nas redondezas da Cidade de Prata e em áreas de fronteira tanto na Terra quanto em Spiritum. Eles desafiam os lugares ainda não dominados pelos anjos e lutam para afastar as forças não-cristãs.

Outro objetivo é coletar relíquias e servir de ligação e posto de descanso para almas em jornada ou peregrinação. Enquanto sobem na ordem, vão aprendendo técnicas de negociação e conhecimento místico para atuarem como negociantes em nome do catolicismo. Assim como seus partidários humanos, os templaritas são grandes mestres da conspiração e seguidores da Virgem Maria.

Dizem que existem alguns anjos das sombras infiltrados entre eles. A maioria dos templaritas é formada por anjos das castas protetore e corpore, devido ao pensamento comunitário da ordem. Alguns nimbus também se interessam pelos objetivos do grupo e acabaram se tornando grandes guerreiros-conspiradores na ordem.

Símbolo: A cruz vermelha dos templários, com bordas realçadas. Também são conhecidos pelas asas cortadas, ferimentos que nunca cicatrizam e que, nos momentos de maior fúria, ainda sangram.

Organização: existem três graus entre os templaritas: irmão guerreiro, mestre e grão-mestre. O atual líder da seita é o guerreiro e conspirador Protetore Avahel. É o segundo grão-mestre, escolhido depois da destruição do anterior nas mãos de Moloch durante a Batalha do Limbo.

Aprimoramento: tornar-se um templarita requer o investimento de 4 pontos de Aprimoramento. Ele recebe uma armadura que confere IP 2, uma espada abençoada com bônus de dano + 2, bônus de 15% em uma Perícia com arma e Escudo, além de acesso aos poderes de Templia.

Inimigos: assim como na Terra, os templaritas seguem os mesmos preceitos dos templários e, portanto, possuem os mesmos inimigos, especialmente criaturas sobrenaturais ou anjos de outras religiões (muçulmanos em sua grande maioria). Enquanto os templários combatem esses inimigos na Terra, os templaritas os combatem em Paradísia e Spiritum.

ANJOS DE RAFAEL

Tendência: cristã católica ou ortodoxa

O Príncipe da Vida foi um dos primeiros anjos a aceitarem a fé de Christos e a lutar para que os cristãos fossem reconhecidos na Cidade de Prata. Ele os defendeu do ataque dos celestiais mais antigos e declarou que um inimigo dos cristãos seria inimigo dele. Alguns como Laoviah e Uriel riram da ousadia e da ingenuidade de Rafael, dando-lhe as costas e assumindo rivalidades veladas que apareceriam como grandes discussões no Conselho.

Rafael passou a organizar suas falanges em grupos de guerra e de apoio à causa humana. Eles sempre foram conhecidos pelo seu poder de ataque à distância, famoso deste o Príncipe da Vida derrotou Azazel com seu arco, e pelo poder de cura. Os primeiros rafaelitas deveriam entender das duas coisas, porém a necessidade de especialização para melhor atender aos mortais os dividiu.

Os anjos de Rafael seguem o ideal de entender a vida e providenciar para que ela continue no melhor estado possível. Alguns formam batedores que avançam para batalhar contra ameaças, porém a maioria já assumiu o papel de investigadores de novas técnicas de cura e de apoio aos mortais em hospitais. Onde há uma pessoa doente, há um anjo de Rafael para apaziguar seu sofrimento e conduzir sua alma à melhora. Eles são conhecidos por curar tanto a alma quanto o espírito.

Ao contrário dos templaritas, os rafaelitas não são tão aversos a anjos de outras castas, aceitando os Hayyoth hebreus entre seus membros, com algumas restrições em relação ao posto que estes anjos podem ocupar.

Símbolo: um arco e flecha dourado disposto sobre uma cruz branca.

Organização: os rafaelitas se reportam diretamente aos líderes da ordem na Cidade de Prata ou a um principado local. Fazem seu trabalho separadamente ou juntando-se a outros anjos, sem regras específicas. Os arqueiros, por exemplo, se unem a outros grupos de combate, saindo apenas quando são convocados para batalhar.

Aprimoramento: tornar-se um anjo do grupo dos rafaelita requer o investimento de 3 pontos de Aprimoramento. Ele receberá um bônus de + 15% nas perícias de Arqueirismo, Medicina e Primeiros Socorros. Um rafaelita adquire também a habilidade de tornar as flechas mágicas aumentando o dano em 2 pontos ou o de curar 2d6 pontos de vida três vezes ao dia.

Inimigos: os anjos rafaelitas possuem poucos inimigos, pois servem principalmente como força-de-apoio a outras falanges. Seus inimigos mais comuns são grupos de demônios ou abismais.

MALKA SHEKINAH

Tendência: Judaica

As malka shekinah são anjos com formas de mulheres que representam o aspecto feminino de Demiurgo. A ordem foi constituída durante a Idade Média por uma guerreira da casta dos Elim. Maayan queria demonstrar aos líderes judaicos a importância do aspecto feminino e encontrou como melhor forma o valor em batalha.

Ela reuniu um grupo de guerreiras e partiu para a luta contra os demônios, especialmente os servos de Lilith. O resultado foi uma derrota desastrosa que culminou com a morte de pelo menos metade do grupo. Maayan irritou-se com os acontecimentos e lamentou a perda das amigas, porém não desistiu. A vontade que teve de continuar e o sucesso posterior foi a prova de sua fé. Os líderes reconheceram as malka shekinah como uma ordem angelical e permitiram que se expandisse.

A força guerreira ainda é forte entre as elohim. O treinamento para as batalhas contra os demônios e o desenvolvimento da forma guerreira é constante. Nos tempos mais recentes, muitas começaram a adotar outros caminhos como o misticismo e a responsabilidade de cuidar do rebanho divino. Algumas malka shekinah apreciam o trabalho de cuidar das almas mais jovens e educá-las como se fossem mães. As elohim de tendência mais mística especializam-se nos Caminhos Humanos, Água e Spiritum.

As malka shekinah são respeitadas na Cidade de Prata, especialmente entre as captares, que permitem que elas treinem em seus Campos de Marte. Juntamente com as valquírias, formam uma tríade de falanges constituídas apenas por almas femininas.

Símbolo: uma rosa cujo cabo tem espinhos evidentes.

Organização: as malka shekinah administram a ordem em três graus, a Filha Divina, a Mãe Divina e a liderança de Maayan. As Mães Divinas são as enviadas diretas da líder para dar ordens ou coordenar uma falange mais nova de malka shekinah.

Aprimoramento: Tornar-se uma malka shekeniah requer o investimento de 3 pontos de Aprimoramento. A anjo receberá um bônus de 15% em uma Perícia com Arma, em Ocultismo e em Empatia. Ela ainda recebe a habilidade de invocar o poder divino para proteger aqueles a quem ama, aumentando suas habilidades de ataque em 20% e o dano em + 4 uma vez por dia durante um combate.

Inimigos: seus principais inimigos são organizações opressoras dos direitos femininos no oriente médio. Grupos tradicionalistas não aceitam mulheres em posição de comando e acabam, cedo ou tarde, tornando-se inimigos das malka shekinah

HISMA'IL

Tendência: islâmica

Recomenda-se utilizar apenas como NPC

A ordem dos Assassinos tem um lugar reservado no Paraíso. As almas deles são recebidas pelos malaks chamados de Hisma'il, aqueles que seguem as mesmas crenças do grupo terreno. A ordem dos Hisma'il é liderada por Kalahid da casta dos Mujahid.

Foi fundada assim que o primeiro membro da Sociedade de Hassan morreu em batalha e cresceu durante as cruzadas. Outras castas aderiram ao movimento de Kalahid para unirem as forças na luta contra os cristãos invasores. Com a vitória final da força islâmica, os Hisma'il partiram para lutar em outras frentes de batalha. Para sua infelicidade, foram derrotados na Espanha, quando os Templaritas se vingaram deles. Precisaram concentrar quase todas as duas forças contra os anjos ortodoxos ao ajudarem na tomada de Constantinopla.

Os Hisma'il são malaks fundamentalistas que não aceitam a união dos servos de Allah com os anjos da Cidade de Prata. Estão completamente engajados nas lutas do Oriente Médio, principalmente na Palestina. Alguns deles já migraram para o Ocidente com a missão de assassinar líderes angelicais ou demoníacos importantes. Poderia ser um avanço aterrador se não tivessem encontrado como inimigos a Irmandade Rubra, que acabara de ser libertada do Inferno, e os gabrielitas.

Como se não bastasse a oposição desses assassinos e matadores de assassinos, os templaritas são anjos ativos na caça aos Hisma'il. A América Latina e a Europa são os principais campos de batalhas desses grupos. Mesmo com toda a oposição, os Hisma'il não recuam. Os ataques continuarão incessantes até que uma brecha seja alcançada.

Símbolo: Uma adaga curva e os ossos da asa de um anjo ou demônio que já tenham matado.

Organização: A sociedade possui sete graus de iniciação: Protetor do Templo de Adão, Cavaleiro do Templo de Noé, Assassino Servo de Abraão, Mestre Assassino Escravo de Moisés, Grande Mestre Assassino Prosélito de Jesus, Hassamita Maometano e Iluminado de Mohamed.

Aprimoramento: Tornar-se um Hisma'il requer o investimento de 3 pontos de Aprimoramento. O anjo recebe um bônus de +15% em uma Perícia com arma, Furtividade, Disfarce e Intimidação. A seita concede uma adaga abençoada com dano + 2 e capaz de envenenar um alvo uma vez por dia, causando 2d6 de dano caso ele falhe em um teste de Constituição. Garante acesso aos poderes de Hassan.

Inimigos: os gabrielitas, mas também os templários, templaritas e a Irmandade Rubra.

GABRIELITAS

Tendência: Judaica

Gabriel assumiu o manto de Príncipe da Morte desde os primórdios da Criação. Como tal, ele conhece todos os aspectos da morte, inclusive como ela chega a um mortal ou ser sobrenatural. Um desses modos é o assassinato. Observando as forças infernais, Gabriel percebeu o quanto as seitas de assassinos proliferavam. Eram organizações muito atuantes que causam um dano significativo ao céu. Como resposta, o anjo resolveu criar sua própria ordem secreta de anjos da morte, os gabrielitas.

Os matadores de assassinos foram convocados entre os combatentes mais habilidosos e discretos da Cidade de Prata. Eram anjos que não procuravam renome ou que sabiam disfarçar sua missão. Receberam um treinamento especial assim como conhecimento das principais ordens de assassinos do Inferno. Os gabrielitas se tornaram um pesadelo para grupos como a Irmandade Rubra e os Auréolas Negras. Algumas seitas infernais foram destruídas sem nem saber por quem, já que os gabrielitas nunca devem deixar vestígio de suas ações.

Símbolo: Um crânio atravessado por uma espada.

Organização: Gabriel coordena diretamente seus matadores. Não há níveis diferentes entre eles, muito menos reconhecimento por fama ou glória na batalha.

Aprimoramento: Tornar-se um Gabrielita requer o investimento de 4 pontos de aprimoramento. O Gabrielita recebe um bônus de + 15% em uma Perícia com arma, Esquiva, Furtividade e Investigação. Além disso, ele pode usar poderes para fazer as pessoas esquecerem-se de que ele é um Gabrielita. Sua filiação aos anjos de Gabriel nunca poderá ser descoberta por meios místicos ou mundanos.

Inimigos: qualquer assassino, humano ou sobrenatural, especialmente os Hisma'il.



REGRAS E TESTES

Quanto mais regras você tem, mais problemas você tem

- Harry Hemsley

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, desmoronamentos 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
demorem 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.

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 confere 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 as 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 do 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 certeira 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.

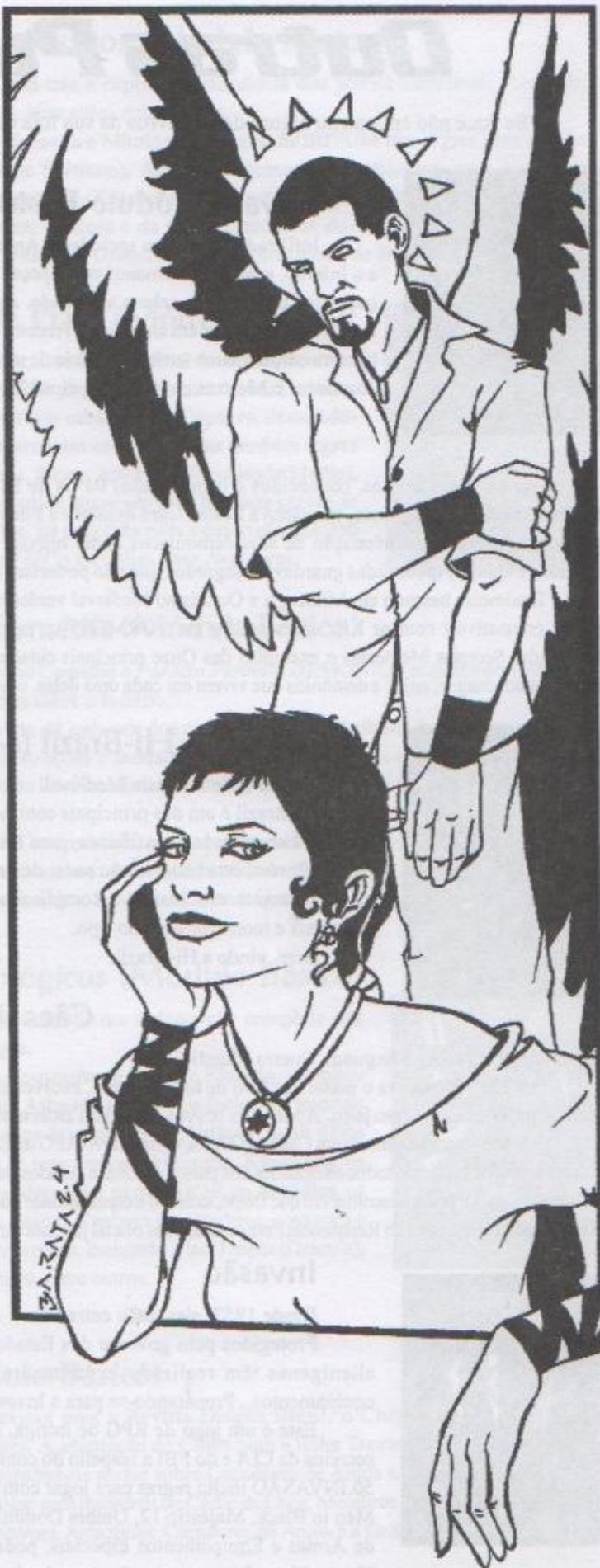
CURA

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!



JYHAD

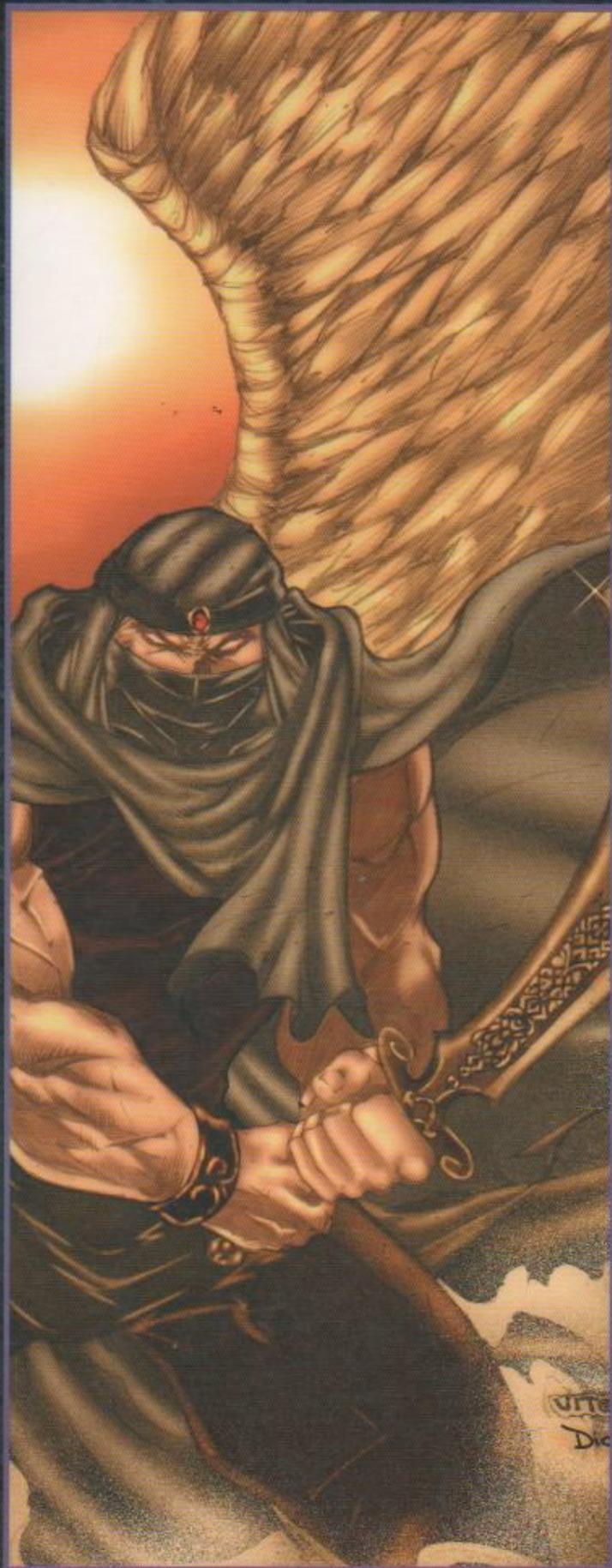
GUERRA SANTA

Jyhad: Guerra Santa explica detalhadamente as dez castas de anjos hebreus que habitam a Cidade de Prata e as cinco castas de anjos muçulmanos do Jardim de Allah, possibilitando a utilização de anjos tanto como Personagens quanto como NPCs.

Conheça os Malachim (Coroados), Erelim (Sábios), Seraphim (Sagazes), Hayyoth (Piedosos), Ophanim (Severos), Hamshalim (Belos), Elim (Conquistadores), Elehim (Resplandecentes), Bene Elohim (Ocultos) e Ishim (Humildes) baseados na mitologia judaica e os Hafasa (Guardiões), Haris (Emissários), Dalil (Guias), Mujahid (Vitoriosos) e Qarib (Próximos) das castas muçulmanas.

Este livro traz regras completas para começar a jogar RPG, regras para criação de Personagens, atributos, perícias, aprimoramentos, setenta novos poderes angelicais, quinze novas castas de anjos e explicação detalhada das três principais religiões monoteístas (Católica, Judaica e Muçulmana) para uso em campanhas de RPG.

Jyhad é compatível com toda a linha do Sistema Daemon (Trevas, Arkanun, Spiritum, Anjos, Demônios, Templários, Inquisição, Arcádia...) mas pode também ser utilizado como Módulo Básico.



ISBN 85-87013-19-X



9 788587 013194

Daemon
Editora