METRÓPOLIS

CONTÉM MATERIAL INADEQUADO PARA MENORES DE 18

ANTÔNIO AUGUSTO SHAFTIEL

iniciativa DAEMON

Sistema Daemon

Metrópolis

Criação e Desenvolvimento:
Antônio Augusto Shaftiel
Editor: Hatalíbio Almeida
Revisão: Hatalíbio Almeida
Capa: Tim bradstreet - Hellraiser
Arte Interna: Varios artistas do Deviant Art
Programação Visual: Lobo Lancaster
Diagramação: Lobo Lancaster
Ficha de Personagem: Nana Mariano

Índice

I	As estranhas Satisfações da História	5
II	A Vida Decadente	12
III	A cidade Torpe	20
IV	Filhos da Decadência	41
V	Senhores, Escravos e seus Círculos	56
VI	Aprimoramentos, Poderes e Fraquezas	72
VIII	Criaturas	85

Feito de Fã para Fã. Se você pagou por esta obra voce foi lesado, exija seu dinheiro de volta. Esta obra não tem fins lucrativos e pode ser encontrada gratuitamente na internet.

Twinlight Comunicação e Design
Projeto gráfico realizado gratuitamente por Lobo Lancaster. Toda e qualquer imagem neste netbook pertence a seus respectivos donos. Caso o artista se sinta prejudicado de alguma forma entre em contato com : ***lobolancaster@hotmail.com***

Esta é uma obra de ficção sem fins lucrativos. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizados, podendo ferir os participantes. Toda ordem secreta, seita draconiana/cavalariça e raças de dragões citados aqui são tratados de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Introdução

Metrópolis surgiu em uma das primeiras matérias para Trevas da extinta revista de RPG Dragão Brasil. Atraiu o interesse do público como a mancha de corrupção, a válvula de escape dos deuses em pleno Céu. A ideia de Marcelo Del Debbio surgiu de diversas inspirações, desde filmes antigos quase esquecidos aos mais novos e famosos entre os amantes do terror. Meu trabalho foi apanhar todas essas ideias e uni-las de modo a tornar essa cidade divina parte do universo de Trevas.

A produção desse livro foi baseada principalmente para o uso de personagens do mestre. Quase nada aqui é feito para os jogadores controlarem. O objetivo é criar um universo a ser enfrentado nas campanhas de Trevas, um lugar onde se perde a noção de dor e prazer. E, como todos sabem, basta um pouco dessas duas sensações para as percepções de tempo se alterarem. Tudo isso se encaixa nos temas de opressão de Metrópolis, um lugar onde os personagens dos jogadores se debaterão com os próprios medos e desejos, corrompendo-se no processo de alcançá-los ou até mesmo de negá-los. Metrópolis aceita tudo, desde hedonistas a acetas, basta um vício, seja na dor, no prazer, na fé ou no asco de conviver com o mundo para se ter acesso a essa cidade.

É pouco provável que o mestre permita que os jogadores usem Cenobitas ou Chezas como personagens em suas campanhas. Qualquer intenção disso deve estar restrita a pessoas maduras, dispostas a lidar com um conceito afastado na mente humana sadia. É preciso, portanto, muita atenção no uso desses personagens potencialmente destrutivos.

Metrópolis se encaixa em qualquer aventura de Trevas ou Arkanun. O modo mais fácil de colocar um personagem em contato com a cidade da dor e do prazer é pelos cubos já tão conhecidos na literatura de terror. A partir daí, basta um pouco de imaginação do mestre para colocar o personagem diante de seus maiores sofrimentos para evitar as tentações que a cidade oferece. Não se engane, pois Metrópolis oprime até mesmo ao dar liberdade. O objetivo do lugar é dominar tudo até simplesmente perder o interesse e deixar decair, ser consumido pelas ruas.

As entidades descritas em Metrópolis devem ser usadas com cautela para que seu potencial não seja perdido durante o processo de apresentação dos personagens. O Mestre de Jogo faria bem em nunca introduzi-las diretamente, mas apenas de relance com jogos de manipulação para atiçar a curiosidade dos jogadores e colocarem-nos na rede de intrigas sem que percebam.

Espero que aproveitem esse livro. Houve muita expectativa para o lançamento e foi com a ajuda de amigos e devotos do sistema de jogo de Trevas que conseguimos disponibilizá-los.

Antônio Augusto Shaftiel

As Estranhas Satisfações da História

Existe uma cidade nos céus cujo único objetivo é a satisfação. É o ápice de tudo o que pode ser considerado felicidade para qualquer criatura do universo. E falar dessa generalidade não é uma mentira ou uma mera propaganda. Não é à toa que essa cidade não é procurada ativa e ansiosamente, mas temida, odiada e, diversas vezes, perigosamente sedutora para as almas que mal entendem o que significa satisfação e a amplitude da palavra. O nome da cidade é Metrópolis, e a existência dela é uma mancha e uma vergonha para todos os deuses. Uma mancha que eles não conseguem lavar... E nem querem.

Batalha Divina

Há um mundo chamado Terra, onde vivem criaturas que se julgam sábias, poderosas e capazes de quase tudo e imaginam que sempre estão certos. Além desse mundo existe outro, em que os habitantes julgam as criaturas anteriores pretensiosas e incapazes enquanto falam da própria sabedoria, poder e de como seriam capazes de fazerem tudo e de como estão sempre certos. O nome desse mundo é Paradísia, o Céu, lugar onde vivem anjos, deuses e está localizada Metrópolis, mas, depois dali, encontra-se um outro mundo que ainda não existe nos sonhos dos mortais, mas é o sonho de tudo o que existe e existiu, sem contar do que existirá. É Edhen, lugar onde as criaturas são sábias, poderosas, capazes de tudo e sempre estão certas. Se estão erradas, elas se fazem certas, e assim sua vontade se torna realidade.

Foi assim que começou a batalha entre Leviatã e Bel Meritah, imposição de vontades e definição de certezas, afinal, duas certezas não se podem existir frente à quase onisciência. Então dois poderes travaram guerra na perfeição, onde trevas e luzes poderiam ser o destino do mundo e a sina do universo. O véu da realidade foi rasgado diversas vezes, novos fios para destinos e novas almas foram criados, retraçando definições do que seria o pensamento e o desejo, porque aqueles eram campeões. O primeiro era o que seria mais tarde chamado de monstro e o segundo aquele que um dia seria contado como herói, o campeão da luz que rasgou o céu que pairava sobre o Céu, e atravessou as nuvens e o azul em que os deuses solares cavalgavam em seus corcéis e bigas iluminadas.

Caíram os dois, quebrando um mundo inteiro com uma luta que enlouqueceu deuses em uma reação em cadeia, transferindo loucura para seguidores e provocando guerras em mundo após mundo, reino após reino, eliminando vidas e povos inteiros por uma questão de verdade e mentira. A luta teve o início do que os povos definiriam pateticamente como fim quando a espada iluminada de Bel Meritah cravou-se no corpo dracônico de Leviatã. Desciam em queda livre enquanto o sangue negro e apodrecido do monstro se espalhava pelo mundo divino. E mais uma vez a realidade fendeu, negando a existência de algo que era perfeito demais até para o Céu. A perfeita escuridão e a perfeita luz trombaram contra o chão de Paradísia e ele se abriu, quebrando-se para criar um fosso tão grande e profundo que não teria nome além da própria palavra que o caracterizava, o Fosso.

O Fosso

Os deuses viram a batalha. Alguns deles ficaram cegos, outros enlouquecidos devoraram os próprios filhos, alguns tiveram visões de mundos ainda por vir e traçaram planos. Os menos inteligentes foram averiguar

o que aconteceram. Encontraram uma terra devastada, que corrompia até mesmo criaturas tão próximas da perfeição como eles pisaram no sangue do monstro e sentiram o veneno da escuridão. Tocaram a chama do campeão da luz e queimaram-se com o fogo mais puro que o que residia nos corações das divindades do fogo. Alguns caíram, outros continuaram até alcançarem a visão do Fosso. Olhavam de perto e os urros que vinham lá de baixo, do meio das trevas impenetráveis, gelaram suas almas e fizeram voltar para casa criaturas sem amor ou paixão, aqueles que mataram suas amantes e não choraram pelos pais derrotados.

Ali havia o Fosso e ele não era nem vida, nem morte. Era o destino sem ambição que não fosse simplesmente ser pleno e satisfeito, pois ali estava a essência do campeão da luz que ninguém nunca mais viu e o corpo do monstro das trevas que muitos ainda queriam ver. Eles queriam encontrá-lo, queriam se refestelar na carne podre que estava na profundidade obscena.

As divindades mais atentas e pacientes ouviram a carne lá embaixo ser mordida, comida, defecada e transformada. Seguiu-se o bater de asas débeis e o barulho de uma escalada sofrida. Assim vieram eles, os primeiros Guardiões. Esses seres deformados voaram junto aos deuses e comeram a carne de alguns mortos e até daqueles vivos, estranhamente satisfeitos em serem devorados enquanto o corpo ainda pulsava.

Os Guardiões olharam de volta para o Fosso. Lá embaixo, havia algo que os chamava, mas o terror desse chamado impediu que descessem de novo para encontrar a existência da carne de onde haviam emergido. Esperaram em volta do Fosso e ali decidiram ficar, sabendo que no fim dos tempos, um ser faminto ressurgiria para se alimentar, sofrer, comer, morrer, viver e se satisfazer com uma nova realidade.

Fundação

A profanação não precisava de abundância de matéria prima para se propagar ou para construir. Do corpo de divindades mortas e vivas se fizeram os primeiros prédios em volta do Fosso. Eram construções pulsantes que sentiam, morriam, renasciam e sofriam. Foram remendadas com metal e madeira colhidos de minas sagradas e florestas divinas. Ali a visão de perfeição mudou e se diluiu em meio à idéia da satisfação e do prazer, tão bizarro quanto o que se queria. Esse mundo foi se alterando e crescendo, com os Guardiões tomando cada vez mais poder naquele território que os deuses evitavam. Anjos não pisavam ali, guerreiros sagrados não lutavam naqueles campos sem glória.

Metrópolis começou a ser erguida e os primeiros prédios foram um reflexo do que os humanos imaginavam serem eles mesmos, casas divinas que abrigavam a alma e o reflexo de deus. Aqueles prédios vivos passaram a reter partes de deuses, pegas pelos Guardiões para serem torturadas e paparicadas enquanto ainda existisse luz no mundo e até que as trevas não fossem mais a mentira.

A idéia do prazer começou a se espalhar pelo Universo. Deuses compareçam à pequena cidade que nascia. Metrópolis ganhou habitantes ilustres, divindades em decadência, mas viciadas no próprio poder e nos desejos que desse vinham. Já havia ali quem os atendesse, classes dentro de classes, nobres e plebeus, criaturas divididas pela aparência e pelas funções. Assim os Cenobitas nasceram, ascendendo entre os Guardiões de Leviatã como anjos deformados que sorriam ante sofrimento, confundindo a dor e o prazer e transformando as sensações em delícias perdidas e ansiadas pelos mortais e imortais.

Sedução Corruptora

Metrópolis não nasceu para tocar diretamente os humanos. Era um centro em que os desgarrados e perdidos de outros mundos se reunia, um antro de perversão dentro do Céu, uma válvula de escape diante de toda a luz e batalhas que conduziam a existência entre verdades e mentiras. Na cidade de Leviatã, a mentira e a verdade eram os conceitos mais frágeis, pois dependiam depois de quem os dizia e da força para mantê-la. A verdade de alguém poderia tornar-se tão poderosa que o mudaria. Ele se tornaria satisfeito com a nova crença.

Os Cenobitas recebiam as almas e as divindades para passearem por Metrópolis. Aqueles que ficavam permanentemente logo se tornavam parte integrante da cidade, pois ali sua sanidade se perdia, assim como a vontade de não se tornar plenamente satisfeito com a dor ou o prazer. E essas palavras se repediam em sua mente e em qualquer frase em que pensassem sobre Metrópolis.

Metrópolis nunca precisou procurar seguidores. Eles surgiram trazidos pelos deuses que se abrigavam na nova cidade. Outros eram almas desgarradas e enlouquecidas que encontravam suas verdades no ambiente inóspito ao redor do Fosso. Metrópolis atraía e seduzia sem precisar se mover. Não tardou a ser um sonho da humanidade. Uma bizarrice sem fim que alcançaria o inconsciente de uma raça, permeando os pensamentos e criando algo tão vil quanto seguidores e sacerdotes que procurariam levar almas para um lugar tão podre.

Deuses Ambiciosos

Os primeiros povos a se conectarem com Metrópolis eram ainda primitivos, aqueles cuja magia e a capacidade de pensar nas atrocidades em prol do prazer ainda engatinhavam para o que a humanidade poderia conseguir. Os povos mesopotâmicos aprenderam sobre os modos de se alcançar a Cidade do Fosso com mortes e autoflagelamento, arrancando a própria pele e cobrindo com a pele alheia enquanto se deitavam com vivos e mortos. Os deuses observaram os mortais pecarem assim. Alguns temeram e viraram os olhos, outros puniram quando reis participaram dos rituais. Ninguém disse nada além de gritar horrorizado quando divindades foram seduzidas pelo horror vindo da luz, quando elas mesmas haviam lutado para escapar do inferno que era seu mundo de origem.

Aquelas eram divindades de Ark-a-nun, acostumadas com a corrupção e, no entanto, impressionadas com a perfeição que Metrópolis insinuava quando se tratava desse aspecto tão banal em suas vidas. Seria inteligente se a maioria houvesse aprendido com os erros do passado, mas Metrópolis pareceu-lhes uma chance de lutar contra as criaturas que começavam a surgir na Palestina e que em breve criariam tantos problemas no Egito. Havia trevas no meio de toda aquela luz e seria um pouco a se aproveitar, uma falha no espaço e no tempo, oculta nos cantos que os seres perfeitos de Paradísia não enxergavam.

As divindades de Ark-a-nun não conseguiam visitar Metrópolis diretamente, mas o faziam através de seus seguidores e os ensinavam rituais para romper a barreira do espaço e do espírito. Às vezes, dominando mentes e fundindo seu pensamento à almas, até tinham vislumbres muito próximos de Metrópolis.

O conhecimento começou a se espalhar e em pouco tempo, os humanos não precisavam mais de seus antigos deuses. Abandonaram-nos em suas disputas mesquinhas para se ater a mesquinharias próprias. Cultos surgiram, morreram e batalharam para procurar por Metrópolis. Os perdedores das lutas se espalharam pelo mundo.

Portais

A entrada para Metrópolis não estava baseada apenas no espírito. Descobrir isso foi difícil. Ao contrário de muitas das cidades de Paradísia, a Cidade do Fosso era baseada na carne e no metal e na dor que a união dos dois causava. A humanidade ainda caminhava para entender as dimensões e lutava com a própria mente para alcançar as formas que definiam os prédios de Metrópolis. As criaturas que vinham dali eram improváveis em qualquer pensamento humano, matando de delírios aqueles que as viam. Os sobreviventes, aqueles que finalmente compreendiam o que era espaço e o que era tempo, caíam de joelhos frente ao prazer de entender as agulhas que lhes perfuravam o cérebro. Assim abriam-se os portais e os mais poderosos Cenobitas começavam a nascer, vindos de carne pura que mudava a forma pensamento e carne podre que caíra dos céus.

As formas tramautizadas que se diziam os novos sacerdotes de Leviatã foram os primeiros a encontrarem o Cisma. Essa danificação no tempo e no espaço permitiu vislumbres cada

vez mais nítidos de Metrópolis e as pessoas aprenderam aos poucos a criar equipamentos que permitissem a outros mortais enxergarem a cidade.

O conhecimento passou do Oriente Médio para a China, onde finalmente foram criados os cubos, pequenos jogos que, quando manipulados, atraíam os Cenobitas para atenderem desejos inconscientes e sonhos indesejáveis. Os registros foram sendo feitos e tornados ocultos por escolas de magia, principalmente quando a perseguição começou.

Caçada

Metrópolis nunca foi bem vista na Terra. Desde que os primeiros seres de luz tomaram consciência de que os humanos haviam a vislumbrado, perceberam que aquela seria a demonstração de que o Céu não era a perfeição no sentido que deveria transparecer. Isso irritou muitos, tanto os que queriam atrair almas, quanto os que queriam salvá-las de um destino como o Fosso.

As ordens de magia começaram a caçada contra as visitas dos Cenobitas, rechaçando os rituais de invocação e procurando pelos itens mágicos. Tanto as forças ocidentais quanto orientais agiram em épocas simultâneas, travando uma guerra silenciosa em que a corrupção era fácil demais. E foi graças a ela que conhecimento não se perdeu. Magos deliciados com o poder que os cubos traziam os mantiveram para si e aguardaram o esquecimento.

Os anos vieram e a vigilância caiu, novos medos apareceram na Terra com a ascensão de Christos e a idéia do flagelamento surgiu com tanto ímpeto que muitos seguidores dos Cenobitas, cortando-se e mutilando-se eram confundidos com mártires da cruz. As ordens e os anjos nem perceberam a corrupção se infiltrando de novo entre os seus e crescendo. Mais e mais as perspectivas e noções de espaço aprofundavam-se na mente humana, alcançando novas maneiras de contatar Metrópolis.

Como sempre, a cidade não precisava se esforçar para conseguir os seus. As idéias alheias e confusões sobre prazer e dor carregavam

almas para o Fosso sem o mínimo de esforço dos Cenobitas. O cristianismo colaborou com idéias que nem os cultos de Cibele davam. Passar adiante o conceito de redenção através da dor e do quanto o martírio levaria alguém ao céu, fez as pessoas acreditarem em masoquistas que eram vistos como santos por imporem-se sofrimento e sentirem-se tocados pela divindade. Nada mais curioso para um Cenobita do que isso. Assim os seguidores de Leviatã contataram vários cristãos no decorrer da Idade Média.

Monastérios Doentios

Um dos locais em que a ciência floresceu durante a Idade Média foram os monastérios, mas o conhecimento de Metrópolis não foi gerado lá. Sociedades secretas que visitaram o Oriente o trouxeram, como algumas que um dia constituiriam os Iluminados e a Maçonaria. Eram engenheiros e pensadores que criavam novas formas e perspectivas. Algumas vezes caçados e entregues pelos Cenobitas, acabaram soltando seus preciosos segredos para a Igreja. Assim muitos monastérios aprenderam sobre Metrópolis e alguns deles, além de apenas copiarem livros, aprenderam a criar os cubos e a convocarem os anjos da dor.

Os monges, escondidos em meio aos corredores escuros, cultuaram uma nova cidade do céu. Não era a Cidade de Prata onde Christos governava. A cruz que procuravam era literal. Assim homens se viam pregados a cruzes e sentiam o sangue escorrer, aproximando-se literalmente da imagem de seu deus e julgando alcançar uma nova iluminação.

As ordens mágicas e anjos perceberam a infiltração tarde demais. Quando o fizeram, notaram apenas o que alguns grupos secretos faziam e os perseguiram. Inquisidores passaram pelos monastérios, mas foram incapazes de chegarem a todos. E alguns investigadores acabaram contaminados por essa doença chamada prazer.

A Inquisição fez um bom trabalho, levando seguidores de Metrópolis para a fogueira, destruindo livros e artefatos mágicos da cidade. Vários Cenobitas foram queimados e houve uma nova supressão do contato com Metrópolis. Durante duzentos anos, monastérios foram limpos e batalha após batalha eliminou a contaminação. Cultistas iam felizes para a fogueira, sentindo o prazer das chamas lambendo seus corpos. A idéia teria funcionado muito bem, se não houvesse nascido um novo conceito.

Renascença

Uma das principais invenções que repercutiram na renascença foi o conceito de perspectiva. Era um novo jeito de encarar o espaço. Além disso, o questionamento e o avanço do que se entendia sobre o corpo humano permitiu observar de maneiras diferentes o que era a carne.

Os humanos começaram a projetar os cubos com maior perfeição. Através deles, conseguiam criar o Cisma com maior acuidade. Magos passaram a visitar Metrópolis mais frequentemente, caminhando pela cidade por dias até, algo difícil de ser feito, devido às mutações temporais e espaciais, além do empuxo espiritual que os levava de volta para a origem.

A mente humana se abria continuamente para Metrópolis. Os anjos sabiam que isso acontecia. Outras religiões observavam aquela corrupção, mas a maioria desses deuses era incapaz de compreender o que Metrópolis estava se tornando. A cidade era cada vez mais uma percepção do futuro que a humanidade poderia atingir. Era um pensamento contínuo sobre sonhos de libertação da carne, sobre como o espírito entendia aquela prisão e lidava com as sensações que criava. Era buscando essas sensações que se procurava a iluminação e assim se vislumbrava o que se poderia criar. Metrópolis era a visão deturpada e contente de tudo isso.

E os deuses não a compreendiam. Religiões quase destruídas lutavam contra ela, enquanto agonizavam para se manterem vivas. Tentavam de todas as maneiras se afastarem daquela corrupção enquanto viam panteões vencidos pela Cidade de Prata terem seus resquícios de poder serem tragados pelo Fosso. Asgard odiava, os senhores celtas queriam ver o local destruído, os egípcios evitavam o lugar como uma doença.

Os anjos de Christos e Demiurgo mantinham uma relação de amor e ódio com Metrópolis. Especulou-se por muito tempo que fosse um caso de corrupção, mas outras fontes acusaram que havia uma ligação maior entre as forças do Fosso e da Morada de Deus. Alianças e guerras foram as características dessa relação, com as forças batalhando ou simplesmente se ignorando, enquanto perseguiam novos seguidores. Houve casos em que se aliaram para gerarem tortura eternas para divindades pagãs e fadas que tentaram encontrar um novo nicho na Terra.

Avanços Intercontinentais

O poder de metrópolis não cresceu exponencialmente como o da Cidade de Prata, mas soube-se que ele já contaminava povos como os astecas, tendo aparecido ao meio aos cultos sangrentos de seus deuses. Não era uma religião instituída, mas surgiram e deixaram sua marca, aparecendo algumas outras vezes e tendo pelo menos um local lhes dedicado, um ponto em que até deuses eram torturados. Quando os anjos chegaram ao México e conquistaram o espaço das divindades de Ark-a-nun, encontraram esse local de culto e se impressionaram com as criaturas presas ali, em êxtase com a própria dor. Transformaram-no numa nova prisão para os seres indesejáveis e chamaram-na de Celas de Penitência.

Os conquistadores procuraram por novas Celas de Penitência, afirmando que humanos presos lá poderiam ser levados a novos estados de consciência e uma purificação da alma, o que permitiria aproveitar suas almas no futuro e enviá-las direto para Paradísia. Houve quem dissesse que essas almas seriam o centro da corrupção da Cidade de Prata, pele de Cenobita envolvida por aura de anjo.

Os anjos se espalharam pela América, alcançaram a China, a Índia e os Cenobitas os acompanharam como parasitas. Encontraram outros humanos que viviam escondidos, louvando Metrópolis e tentando contatá-la eficientemente há milênios. Os conhecimentos se uniram; surgiam novos modos de se encontrar os Cismas.

A Inquisição se encerrou nessa mesma época. Os cenobitas vinham seguindo-a de perto, infiltrando muitos dos seus ali e usando os tribunais para ensinar novos métodos de tortura e prazer para os mortais. Muitos saíam purificados e sem pecados, encontrando um novo deus para seguir e seu nome era Leviatã. Quando finalmente as fogueiras foram apagadas e os tribunais encerrados, os Cenobitas precisaram encontrar outros meios de apreciar a dor que os mortais gostavam de espalhar. Alguns adoraram os enforcamentos mesquinhos dos tribunais ingleses e estadunidenses, mas esses eram muito entediantes se comparados aos métodos da Inquisição.

Forças Abissais

Os deuses negros do Abismo sempre enxergaram Metrópolis com curiosidade. Viam-na como uma oportunidade de alcançar o céu, seu futuro ou até como o passado, como uma cidade com muito o que aprender antes de alcançar o estado de corrupção ideal, onde deuses se confundem com a essência mais destrutiva do Universo. A maioria compreendeu, no entanto, que Metrópolis nunca seria destruição. Seria a intenção de alcançá-la, de procurá-la, sem nunca chegar lá. A autodestruição de muitos de seus seguidores era uma conseqüência de mentes fracas que não sabiam utilizar o poder.

No fim do século XIX, o Abismo enviou os primeiros sacerdotes para contatar Metrópolis. A cidade entendeu que haveria ali uma boa aliança, comparecendo à reuniões dos magos da Irmandade de Tenebras e até os ajudando a combater os Magos das Sombras.

Alguns Cenobitas visitaram o Abismo e, em certas Montanhas, aprenderam o que era dor. Abissais caíram nas mãos dos seguidores de Leviatã e aprenderam o que era prazer. Eram visões novas de práticas antigas. As alianças nunca foram, no entanto, suficientes para que os grupos se ajudassem em batalhas. Os deuses negros quiseram tornar Metrópolis um posto avançado para atingir Paradísia, mas esse nunca foi um interesse da Cidade do Fosso. Todas as tentativas de domínio, ataque e negociação para garantir isso foram ignoradas. Mesmo quando

Cenobitas foram destruídos por agentes dos deuses negros por não colaborarem, as forças de Leviatã não retaliaram. Simplesmente ignoraram o processo.

A tendência dos Cenobitas de ignorar a perseguição abissal passou a preocupar outros paradisianos. Notaram naquilo um perigo ao verem que a contaminação pelo Abismo não seria notada pelos seguidores de Leviatã como algo ruim ou como uma inimizade. Nem mesmo outras cidades mais tolerantes com forças dos mundos inferiores, como Asgard que tolerou Loki, podia aceitar aquela situação.

Declarações de Guerra

Diversas cidades pagãs traçaram planos para lutar contra Metrópolis. A maioria delas sempre enxergou a cidade como um ponto fraco em Paradísia. O local não teria estabilidade e seria a fonte para a penetração de energias inferiores que colocariam o mundo dos deuses no eixo da Roda dos Mundos e os tornaria em posição imperfeita, em uma vibração obscura que eliminaria o poder dos sonhos dessas criaturas.

Exércitos marcharam para encontrar as forças de Metrópolis. Sabia-se que os seguidores de Leviatã nunca foram tão numerosos, não se equivalendo em poder nem às cidades mais moribundas de Paradísia quando se tratava de combates diretos. Seu poder era insidioso, mais ligado à corrupção, tentação e contato individual. E esse era um dos grandes medos dos panteões moribundos. Asgard mal conseguia se reerguer depois das derrotas nos países nórdicos, ainda mais com a inimizade de Loki. Os egípcios precisavam lidar com djinns e magos negros em suas terras ou forças obscuras como Set para manterem ativos. Lidar com Metrópolis, além disso tudo, era inconcebível.

As tropas paradisianas se prepararam. Metrópolis não se moveu nem quando os primeiros exércitos atravessaram mares, céus e túneis para alcançarem a cidade. Ela estava lá, de portas abertas para oferecer prazer aos soldados. Alguns dos comerciantes da satisfação até circularam entre as tropas como se nem soubessem o motivo de elas estarem ali. Antes então que os generais pudessem tomar uma atitude, a guerra foi cancelada.

Houve alguma movimentação nos tribunais celestiais. Houve troca de favores, suborno e diversas outras acusações. Sabe-se, no entanto, que os anjos da Cidade de Prata não ofereceram apoio. Alguns até tramaram cobrando favores de outras cidades. Alguns panteões corrompidos, viciados nos prazeres de Metrópolis, fizeram o mesmo.

Foi uma frustração que demonstrou claramente que o poder de Metrópolis não estava em um exército, mas em sua capacidade de agradar às partes que realmente interessavam. A própria retirada de generais importantes de Paradísia gerou suspeitas nos panteões e levou a inquéritos e condenações, além de gerar alguns exilados que foram se refugiar na Cidade de Prata ou... na Cidade do Fosso.

Tempos Atuais

Metrópolis parece que nunca parou, mas ao olhar de um visitante, assemelha-se a uma cidade decadente, repleta de bairros de arquitetura variada, tudo pronto a desabar devido a uma corrupção inerente dos habitantes. Ela é sempre a mesma, não importando o que esteja para acontecer ou como o mundo esteja mudando.

As convulsões no mundo espiritual e o avanço da humanidade na compreensão do espaço e do tempo aumentaram a incidência de Cismas, tanto acidentais quanto intencionais. Desse modo, os Cenobitas surgem cada vez com mais freqüência na Terra. Não são exércitos furiosos como os agentes do Inferno e do Céu, mas são influências pontuais e importantes que sabem como dominar e entender. Sua mente bizarra está se alastrando de um modo tão impressionante que o poder de algumas criaturas da Cidade de Leviatã já alcança o divino.

Ainda não existem muitos cultos específicos a Metrópolis, mas sim cultos às criaturas que adotaram a cidade como nova morada. Quando os mesmo são procurados por crimes em Paradísia, muitos Cenobitas apenas os entregam como se não tivessem nada com o assunto e logo um substituto surge, tomando o lugar da antiga divindade e acumulando mais energia.

Os Cenobitas insistem em enviar novos embaixadores e diplomatas para as cidades paradisianas. A maioria é recusada ou morta assim que coloca os pés no local. Estranhamente, outro surge pouco tempo depois, como se nada houvesse acontecido. Já surgiram casos em que um Cenobita apareceu com uma acusação de assassinato antes de ela ocorrer e algumas cidades não conseguiram impedir o incidente posterior, gerando uma falha diplomática que só foi desculpada com o posicionamento de uma embaixada.

A Vida Decadente

Viver em Metrópolis é misturar a decadência moral com o desinteresse pelos sentimentos e vontades ao redor. A cidade não é feita de uma construção ativa ou de seres que se interessam em criar. Passa a noção de que todo o local foi simplesmente ocupado após um longo abandono e os novos ocupantes não demonstraram o mínimo desejo de restaurar as construções.

O motivo da existência de Metrópolis ainda é desconhecido. A versão mais conhecida e considerada verdadeira é a da queda de leviatã e construção dos prédios pelos Cenobitas e pelas criaturas que tomaram o entorno do Fosso como lar. Existem outras histórias macabras ainda que ajudam a entender como e por que a cidade seria assim.

Alcançando Metrópolis

A principal maneira de se alcançar Metrópolis é através dos Cismas. As posições temporais e espaciais distorcida do lugar tornam difíceis as viagens diretas ou a abertura de portais simples. A localização da cidade não tem exatidão no mundo espiritual. Quando ocorrem rupturas no espaço-tempo, vê-se fragmentos da mesma ou pequenos portais sugam criaturas de diversas partes do universo para esse inferno no Céu.

Um Cisma é uma dessas falhas que distorcem o espaço e o tempo. Os fatores que o geram podem ser magias de alteração espacial ou temporal que deram muito errado, falhas terríveis na abertura de portais para mundos espirituais. Quando criaturas poderosas rompem a Barreira Entre os Mundos, há uma possibilidade grande de que as distorções geradas pela travessia causem essas alterações. Alguns experimentos da ciência da Terra também geram Cismas.

Entretanto, não basta uma distorção para que haja o Cisma. Apesar de eles ocorrerem naturalmente em certas ocasiões, geralmente é preciso algum ritual, magia ou objeto mágico para usar as falhas tempo-espaciais para se alcançar Metrópolis.

Há itens mágicos específicos para criar Cismas ou atrair Cenobitas que o façam. Os cubos são quebra-cabeças que quando resolvidos geram portais e, dependendo da configuração, podem levar a pontos específicos de Metrópolis ou atrair um tipo ou outro de Cenobitas. Atualmente, os servos do Fosso estão construindo cubos personalizados e os colocando na Terra para entrar em um contato maior com os humanos.

Boatos sobre as Origens

Ainda hoje se discute se Metrópolis foi realmente construída pelos Cenobitas. O que se conhece da história vem de boatos e se confunde com as distorções temporais da cidade. Imagina-se que Leviatã destruiu uma cidade inteira com sua queda, cercando de trevas as criaturas que ali existiam e as obliterando ou enviando para outro lugar. Os Cenobitas teriam ocupado essa nova cidade, vendo os resquícios da civilização destruída e aproveitando seus corpos, magia e ciência para criarem sua própria cultura decadente.

Essa é uma das histórias que ajuda a entender os Bel´Narah que agora ameaçam os Cenobitas. Se eles realmente forem os espíritos perdidos dessa civilização destruída, o que eles mais querem é a destruição dos Cenobitas que ocupam e mantêm decadente sua cidade e evitarem que o maldito Leviatã saia do Fosso.

O segundo boato mais conhecido é o que de Metrópolis teria sido construída por deuses e os primeiros visitantes a se estabelecerem

ali seriam soldados para guardar o local. Eles teriam visto a ascensão dos Guardiões e Cenobitas, mas Leviatã os teria corrompido e a posição de cidade guardiã da corrupção de Paradísia teria se perdido para um refúgio de tudo de ruim e viciado o que a luz ofusca. Talvez os Bel´narah, sejam então, os últimos remanescentes fiéis dessa batalha contra a corrupção da luz.

A idéia de que o Fosso é uma prisão para Leviatã é amplamente utilizada e é dividida em duas versões. A primeira é a de que ele já estaria pronto e teria sido utilizado por Bel Meridath para manter o Deus Monstro longe da luz do Edhen. Os Cenobitas estariam ajudando a manter essa prisão, mesmo que muitos façam isso inconscientemente. Eles, de algum modo, alimentam-se do poder de Leviatã ao usarem suas próprias habilidades ou as energias da cidade e ainda ao criar novos Guardiões e Cenobitas. Assim a divindade continua sempre viva e presa e os Cenobitas mantêm seu poder.

A segunda versão da história da prisão diz que Bel Meridath jogou deliberadamente Leviatã naquela posição para evitar que espíritos próximos da ascensão transcendessem a luz. Corrompidos, eles teriam se tornado os Cenobitas e Guardiões ou teriam sido expulsos dali para níveis inferiores do plano espiritual.

Todas as histórias ajudam a explicar a situação de Metrópolis, mas a mais detalhada continua sendo a da queda de Leviatã e criação da cidade pelos Cenobitas. Vários deles vivem de acordo com essa, não se interessam ou até escolhem uma das outras. Existem alguns que realmente pretendem escravizar Leviatã e usar as energias da divindade aprisionada.

Magos pesquisadores de Metrópolis afirmam duas coisas sobre a principal história corrente. Ela é aceita só porque é a mais simples e fácil de acreditar. As outras envolvem conspirações demais, que levariam a desacreditar muito do que existe em Paradísia.

O Tempo

A idéia de tempo costuma ser contraditória em Metrópolis. Os visitantes tendem a pensar que vivem em Metrópolis durante um tempo normal como o que ocorre em sua cidade ou mundo de origem. Devido às poucas horas ou dias que permanecem perto do Fosso, isso de fato pode ser verdade. Raramente eles se vêem diante de um Cisma ou diante de uma distorção normal. Imaginam que as ruas da cidade são realmente sempre vazias e que nada mais existe, sem pensar que na verdade o que acontece é que os visitantes raramente comparecem a Metrópolis no mesmo intervalo. Às vezes não se esbarram na rua por segundos.

Um mago junto a um amigo pode alcançar a Cidade do Fosso e caminhar pelo Bazar sem encontrar ninguém, nem o acompanhante. De repente, vê o companheiro dobrando uma esquina e corre para chamá-lo, mas ao dobrá-la, não vê mais ninguém, apenas mais uma rua vazia com os prédios destruídos ao redor. Isso porque quando ambos pisaram na cidade, uma falha temporal pode tê-los colocado em intervalos diferentes. Quando o primeiro viu o outro na esquina, estiveram por uma fração de segundos juntos, mas outra distorção fez o tempo na segunda rua passar mais depressa. Ao dobrar a esquina, o companheiro já tinha passado por ela há muito tempo, apesar de parecer ter acabado de entrar ali.

Essas distorções são difíceis de entender e podem complicar a vida de quem apenas visita a cidade e nunca entendeu de magias relacionadas ao tempo e espaço. Até magos se perdem e pagam fortunas por relógios ou cubos de Metrópolis, alguns dos poucos mecanismos capazes de regular a presença na cidade ou de entender as distorções sem viver lá há séculos como acontece com os Cenobitas.

Um evento interessante das falhas é que na maioria das vezes, quando enviam uma criatura de volta a origem, esse retorno é feito depois da partida, nunca antes. E o tempo pode ter avançado para o indivíduo, às vezes avançado muito, de modo que ele parece mais velho e cansado. Os estudiosos argumentam que Metrópolis sempre se envolve com a entropia e nunca com a criação ou renovação, daí esses acontecimentos serem mais comuns do que o retorno ao passado ou rejuvenescimento.

O Espaço

Metrópolis transmite uma noção de que é maior, muito maior. Parece uma infinidade de prédios ligadas a estruturas estranhas, tudo na mesma penumbra e desordem tão relatada em qualquer descrição da cidade. Olha-se de cima e imagina-se que o lugar irá crescer ainda mais, devorando mais luz e alcançando áreas não corrompidas de Paradísia. É uma sensação de desespero imaginar que uma cidade como essa pode ser tão imensa e ainda está para crescer mais.

Dentro da mesma, a sensação de espaço muda mais frequentemente. Nos pontos de maior medo, nos espaços abertos, ela parece grande e nunca acaba, exaurindo aquele que quer sair dali. As pernas e asas cansam de se movimentar em ruas que não acabam, cercadas por prédios que estão quase prontos a desabar ou que são quase vivos, observando o passante.

O interior dos prédios é claustrofóbico. Dá sensação de sufocamento. O ar que falta para tudo, até para alimentar um bater de asas. Se as paredes não desabarem, algo atacará e não haverá para onde fugir. Mas essas paredes tão frágeis às vezes parecem densas e fortes demais quando se quer destruí-las para se escapar.

Duas coisas podem ocupar o mesmo espaço, ainda que em tempos diferentes. Dependendo da data que se visita a cidade, pode haver dois prédios no mesmo lugar ou dois seres diferentes convivendo no mesmo, cada um a seu tempo.

O espaço é reordenado com bastante freqüência. Prédios são deslocados devido às distorções espaciais e até os bairros somem, mudando as fronteiras entre os mesmos. Por mais que se imagine que um esteja junto ao outro, vez por outra eles simplesmente giram e assumem uma nova disposição. Já aconteceu até de Metrópolis se tornar uma cidade com vários andares, com um bairro sobre o outro em uma espiral em volta do Fosso.

Sentimentos

Abandono

Metrópolis é marcada pelo abandono. Não existe interesse em nada na cidade que não seja aderir ao vício, ao prazer ou ao egocentrismo. O interesse por construir algo só surge quando pode ser usado para manipular e fornecer novos serviços. Todo o restante da cidade é abandonado, inclusive as pessoas. As relações são frias e sem sentimentos livres. Cada emoção aqui é vinculada e tem um preço. Não se ama em Metrópolis, mas se apaixona por algo dado por outra pessoa ou criatura, seja um prazer, uma droga ou mercadoria.

Um indivíduo carente é rapidamente dominado pelo vício, sem ter a quem recorrer para ter sentimentos correspondidos. A única maneira de encontrar resposta e certa semelhança com afeto é pelas trocas. Indivíduos já frios são cercados pela falta de sentimento e se afundam nisso, abandonando amigos e recusando pedidos de ajuda.

Amizades acabam com freqüência em Metrópolis. Aquelas que são mantidas na verdade são alianças à base de trocas como proteção mútua ou mercadorias.

Decadência

A sensação de decadência é permanente em quem chegou há pouco em Metrópolis. Ela desaparece apenas quando o indivíduo já se perdeu tanto nos vícios que não consegue perceber o quanto o próprio já foi tomado por ela. Os prédios mal cuidados, as pessoas envelhecidas e sujas, enlouquecidas, os escravos, o lixo e o vazio das ruas assustam. Fica claro aos visitantes que as coisas estão erradas e que em breve a destruição alcançará a cidade. Esse último pensamento, o da destruição, está errado, Metrópolis não pretende destruir nada. Tudo o que ela quer é manter as coisas como estão, levando-as à podridão permanente, à escravidão, sem nunca destruir ou obliterar. A cidade não ganha nada quando destrói, mas muito quando escraviza outros em seus vícios. A proximidade da destruição é real, mas

ela não tende a se concluir a não ser que seja ativamente procurada ou investida. Os habitantes da cidade sentem o corpo ruir e a sanidade se desfazer, mas sempre possuem um traço de razão para poderem lidar com o mundo e ainda terem utilidade para os servos do Fosso.

Espiritualidade

Metrópolis não é uma cidade do espírito. É local da carne, a mesma carne que apodrece, associada à entropia, aos instintos e às emoções. É dela que a cidade se alimenta, apesar de existir tanto metal e vidro presos nos corpos dos habitantes. O espírito tem pouco acesso aqui. Serve para sustentar as carcaças que continuam sua jornada pelo mundo de prazer e imoralidade da cidade.

A noção de espiritualidade em Metrópolis é aperfeiçoar a carne e, a partir dela, alcançar novos níveis de existência. É pelas sensações corporais que os Cenobitas e servos do Fosso dizem evoluir. Eles nada querem com as orações e valores morais definidos por outras cidades de Paradísia. Não se alcança Metrópolis por ter sido bom em vida, valoroso ou honrado. A cidade é prêmio, ou prisão, para os devassos ou ambiciosos demais, que rompem as correntes da consciência e buscam ativamente pela liberdade moral.

A evolução da carne está descrita até no modo como alguns Guardiões podem ser totalmente transformados e ascenderem à condição de Cenobitas ou de Chezas. Não só isso, mas o modo como humanos são roubados da Terra ou convidados a Metrópolis para fazerem parte dos seguidores de Leviatã.

Os espíritos corrompidos da cidade, como divindades caídas e decadentes, são seres dependentes da fé alheia, conseguindo-a por sacrifícios ou acorrentando os seguidores através de recompensas ligadas às sensações da carne ou aos bens materiais.

Liberdade

A Cidade do Fosso passa a sensação de que tudo se pode e que a liberdade é total para se tomar qualquer atitude. Há acesso a qualquer mercadoria. Até mesmo a vida se

torna uma mercadoria. Isso alcança um nível tão extremo que mesmo os Cenobitas muitas vezes são desatentos á morte de seus pares por inimigos. Continuam suas vidas mesmo sob ataques e só se reúnem quando a situação começa a afetar o equilíbrio de toda essa liberdade ou os negócios de muitos deles.

Ser livre aqui é uma ilusão, na verdade. A liberdade de se ter tudo ao alcance está ligada diretamente a uma prisão de vícios. Metrópolis é um exemplo do quanto o refúgio da imoralidade pode se tornar perigoso, destruindo espíritos e os transformando em fragmentos do que eram. A luz da cidade serve apenas para ofuscar a corrupção que cresce cada vez que se afunda mais e mais na busca pelos prazeres.

As criaturas de Metrópolis não conhecem o verdadeiro sentido de liberdade. Os habitantes do Fosso associam a palavra a ter acesso ao material sem proibições morais. Ela esconde o pensamento deles dos elos com o vício e a manutenção desse status. Quando se alcança esse estado e o indivíduo não tem mais nada a oferecer, é descartado e encontra o abandono completo.

Paranóia

Alguém está olhando. Observa com olhos atentos, cobiçosos, famintos. É um brilho oculto atrás de janelas, escondido nas sombras. São seres invisíveis que esperam um tropeço para avançarem. Basta virar as costas para eles se mexerem excitados e prepararem-se para o bote. A nuca se arrepia e a respiração dessas criaturas cai sobre a pele. É quase possível sentir a saliva caindo da boca ansiosa enquanto o predador prepara a mordida.

Metrópolis é cheia de paranóia. O abandono e a procura incessante pelos vícios levam as pessoas a usarem as outras, a pisarem em aliados, para sobreviverem. Criaturas ainda com sentimentos ou que não se sentem suficientemente fortes para manipularem os outros são as primeiras a serem tomadas pela paranóia. Não se sabe com quem contar em Metrópolis. A cidade é toda um perigo só que não tem hora para atacar. Até mesmo as construções podem desabar sobre as pessoas. Das ruas vazias podem surgir guardiões, deuses enlouquecidos ou Cenobitas escravizadores.

O Fosso chama. O som maldito é sempre ouvido. É o único acompanhante ao se caminhar pelas ruas em que as portas estão lacradas ou os prédios estão vazios. Ele aumenta a sensação de perseguição e de perigo eminente que danifica a sanidade.

Solidão

Vive-se sozinho em Metrópolis. Morre-se sozinho. Ama-se sozinho. Ter sentimentos por outra pessoa ou mesmo cultivar qualquer sentimento que não seja egocêntrico é perigoso aqui. O amor pelo próximo morre na Cidade do Fosso. Se é percebido, é usado até que aquele que o possui seja massacrado e pereça ou abandone esse sentimento.

As portas não se abrem por amor ou compaixão em Metrópolis. Abrem-se por um preço. Os indivíduos vivem sozinhos em suas casas e os acompanhantes, se não são aliados, são escravos que não amam, mas dependem de alguma forma. Essa relação não satisfaz um amor, apenas engana a sede de contato do corpo por algum tempo.

Habitantes

Metrópolis é uma cidade aberta para se viver. Ela aceita exilados de todos os cantos. Não importa o crime cometido. As razões não são perguntadas, desde que se tenha algo a oferecer e aproveite bem os serviços. Se pretende se tornar ou não um servo do Fosso, não importa. Os Cenobitas aceitam bem qualquer fé, religião ou senso de moral e sabem que podem quebrar qualquer defesa espiritual, bastando ter tempo para conseguir as ferramentas certas.

Servos de divindades de todas as cidades de Paradísia podem ser encontrados nos bairros da cidade. É preciso apenas procurar bem. Eles não se acumulam, pois a paranóia impede que se aliem ativamente. Sua essência passa para a corrupção cedo ou tarde, conforme utilizam os serviços dos Cenobitas. A sintonia de suas energias muda para a ligação com o Fosso e os separa de sua

cidade original, às vezes sem perceberem.

Os humanos raramente conseguem passar muito tempo em Metrópolis. Os visitantes precisam sair logo antes que sua sanidade se deteriore. Os negócios são resolvidos com rapidez. Aqueles que ficam muito tempo sofrem de efeitos variados sobre o corpo e a mente. Voltar para a Terra envelhecido e esgotado acontece bem como certos distúrbios mentais como a incapacidade de a mente coordenar o tempo ou o espaço.

Nenhum habitante vive na cidade sem abandonar seus verdadeiros sentimentos, agarrar-se aos prazeres ou enlouquecer com a paranóia e a solidão.

A Roda dos Mundos

Metrópolis está localizada em Paradísia, mesmo que muitos sábios tentem negar isso devido à situação decadente da cidade. Segundo os pesquisadores mais assíduos, ela é uma espécie de intercessão entre os mundos inferiores e aqueles que ainda estão por vir. Seria uma conexão quase que direta entre as forças espirituais mais plenas com a corrupção e destruição da Roda dos Mundos.

A existência distorcida de Metrópolis seria uma anomalia perigosa para Paradísia. Ela é um refúgio para seres de mundo exteriores penetrarem no plano de luz. Criaturas de Tenebras e do Infernun costumam ser destruídas ao alcançarem o lar dos anjos, mas em Metrópolis há uma tolerância para os mesmos. Ainda que não possam viver plenamente lá, outros seres menos corrompidos ou que não estão associados a planos espirituais derivados (como os daemons estão associados ao Inferno) conseguem fixar moradia na Cidade do Fosso.

Metrópolis pode ser um salto das forças carnais e corrompidas que pretendem sobreviver ao giro da Roda dos Mundos, mas os pesquisadores não costumam encarar isso mais como um chamariz para que a cidade espalhe corrupção em Paradísia. Se isso é uma intenção direta de Leviatã e seus servos para reduzir o poder dos outros deuses ou fazer com que todos alcancem o mesmo estado de decadência é difícil dizer.

Reconhece-se que Metrópolis não é uma estrutura comum dentro da Roda dos Mundos. Sua criação se deve a uma falha, uma ruptura com certeza relacionada ao Fosso. Quem criou isso, não se sabe. Mas, como já foi comentando, as teorias são muitas. Se houve intenção na criação, há muito o que se pensar no que isso gerará.

A Terra

Metrópolis verteu seu interesse sobre a Terra somente nos últimos séculos. Os primeiros contatos da cidade com as forças terrenas sempre foram esporádicos e quase sempre sem intenção dos Cenobitas. Foram os humanos quem atraíram o mal para si. Ajudaram a criar os cubos e outros instrumentos além de desenvolver rituais para alcançarem mais facilmente a cidade e se deleitarem em seus prazeres.

A descoberta do Caminho da Metamagia aumentou as possibilidades de contato com a cidade. Os magos com rituais associados a Metrópolis são quase sempre especialistas nele. De acordo com esses rituais, conseguiram contatar muitos Cenobitas ou fazerem a passagem para Metrópolis e eles mesmos se tornarem servos do Fosso. Esses tendem a voltar para fazerem mais contatos e criarem pequenos cultos ao se julgarem deuses.

Os cultos da Terra não são organizados e raramente se reconhecem. Quando o fazem, não existe nenhuma tendência a serem aliados ou inimigos. Simplesmente se tratam como estranhos que podem até trocar, ou roubar, informações preciosas sobre a cidade. A maioria deles não está envolvida com louvor, mas com a troca direta de serviços. Somente os deuses decadentes apreciam lidar com a fé humana, mas mesmo eles estão mais sedentos pelo sangue e pelos sacrifícios, ou pela escravidão dos mortais, do que pela religião em si, com os códigos de moral.

Existem cultistas de Metrópolis em locais e sociedades variadas. Bordéis e centros de tráfico de drogas atraem os servos da Cidade do Fosso com facilidade. Ali a influência se espalha podendo atrair até um Cenobita nos casos de maior decadência moral e física.

A maior incidência de Cismas na Terra ainda ocorre por mortais ignorantes das forças ocultas do mundo que encontram cubos e resolvem os enigmas ou partes dele. Sem saber que estão contratando serviços de Cenobitas ou invocando demônios, eles abrem contato com Metrópolis e aprendem o quanto as preces podem ser inúteis nesses momentos.

Ark-a-nun

Os arkanitas aprenderam sobre Metrópolis há séculos, mas quase sempre a consideraram uma lenda. Quando as suspeitas de sua existência se confirmaram, dezenas de magos tentaram usar os portais para alcançar a cidade. A energia utilizada ajudou a aumentar a corrupção e a mesma foi levada para a Morada de Leviatã sem que os Cenobitas se importassem. A maioria desses arkanitas pereceu após a chegada, seja pelo choque de energia planar ou pelas mãos de caçadores paradisianos que não toleraram a presença dos mesmos e invadiram os bairros para destruir os invasores.

Os sobreviventes se perderam na ilusão dos prazeres, mas os mais inteligentes viram que nada ali indicava salvação, mas só uma sobrevivência difícil. Alguns conseguiram se manter, mas outros preferiram rumar para a Terra a se manter em um lugar como aquele.

Metrópolis ainda atrai arkanitas e alguns cubos foram parar no Mundo Moribundo. O envio dos mesmo parece ser proposital, mas duvida-se que tenham sido mandados por Cenobitas. Alguns deles se sentem muito incomodados de serem invocados para Ark-a-nun.

Infernun

Um mundo tão devastado quanto Infernun, em que o desespero parou de bater à porta e já entrou nos corações de todos, é bastante propício para fazer os habitantes pensarem em Metrópolis como um Céu. Nas raríssimas oportunidades em que os Cismas ocorrem nesse mundo decadente, as criaturas saltam sobre os mesmos para tentarem fugir. É raro dar certo e aquele que consegue ainda tem que aprender a lidar com as energias diferentes do Fosso, que podem matá-lo, ou com a caça dos paradisianos. Fora o fato de, se sobreviverem, se tornarem fragilizados pelo choque energético do salto para um plano tão diferente.

Os infernitas que vivem em Metrópolis abandonaram seus corpos ou os deixaram no Cemitério Sem Lamúrias. Protegidos nos túmulos, eles atraem vítimas para se alimentarem ou hibernam enquanto usam o espírito para possuir os humanos e continuarem suas vidas. São criaturas raras e com vidas tão secretas que poucos estudiosos sabem de sua existência. Esses precisam zelar para que ninguém sabem que conhecem esse segredo.

As razões para a ocultação não são só o medo de serem caçados ou a fragilidade de seus corpos quase divinos. É também um medo maior. O Abismo os espera aflitos e quer utilizá-los. Ordens arcanas pretendem conhecê-los e usar sua essência ou aproveitar desses corpos sem espírito.

Abismo

O interesse do Abismo é usar Metrópolis como ponto de apoio para continuar suas funções da Roda dos Mundos durante o próximo giro. Enviando seus servos humanos, eles conseguem entrar na cidade e alguns abismais possuindo os mesmos fazem a mesma visita. As forças abissais não entram diretamente em Paradísia. Esse feito, só realizado por Arimã, não foi repetido nem em Metrópolis.

Os deuses negros querem aprender a usar a cidade e o Fosso a seu favor. O foco é estudar as energias locais, mas eles sabem que não é a maneira mais óbvia. O principal campo de batalha ainda é a Terra e só a partir dela as criaturas conseguirão alcançar Paradísia, mudando a forma pensamento de modo a aceitarem novas energias. Metrópolis parecem uma prova de que isso é possível ou talvez seja justamente o que pode tornar isso possível, por já ser uma chaga no Céu.

A Cidade Torpe

Há um fosso no meio da cidade. É uma estrutura tão grande, tão imensa, que os ventos que ali passam geram um eco que pode ser ouvido desde os esgotos até as fronteiras. Alcança cada habitante ou visitante, mesmo aquele que acabou de colocar o pé nas ruas. Não importa de onde venha, onde pise primeiro, a primeira coisa de que o viajante se torna ciente em Metrópolis é do Fosso. Primeiro existe o Fosso, o mausoléu de Leviatã, depois existe a cidade.

Logo após a sensação onipresente da morte o Monstro do Edhen, nota-se a abundância e decadência de Metrópolis. Essa é uma cidade que mistura o tempo e o espaço. Não existe época da Terra que não esteja representada na Cidade do Fosso. As formas arquitetônicas são variadas, confundindo-se na imaginação humana e somando-se aos conceitos de outros planos. Seres de mundos diferentes se refugiam em Metrópolis, vivendo em construções vivas ou feitas somente de metal.

Entradas

Existem vários meios de se entrar em Metrópolis, principalmente porque a cidade está aberta a todos que querem passear e conhecer os prazeres e a dor. Não é tão grande quanto Asgard ou a Cidade de Prata, mas é um local imenso, que somou-se a épocas e tempos diferentes. Com isso, as grandes entradas da cidade são definidas como os Grandes Portais, abertos no espaço e no tempo, permitindo que habitantes de épocas e locais diferentes interajam, mesmo que quase nunca consigam usar essa comunicação de maneira proveitosa.

Alguns chamam as fronteiras de Metrópolis de Muralhas, pois quase sempre encontram muros altos como de cidades medievais quando pretendem entrar. Esses muros são na verdade tentativas de deuses antigos de evitarem que certas almas sejam perdidas para o Fosso. Aparecem subitamente servindo como proteção mais para quem entra do que para quem sai.

As grandes fronteiras de Metrópolis são o Vale da Carne, o Deserto do Aço, o Labirinto do Tempo, a Floresta de Espinhos, o Mar Podre, as Savanas dos Devorados, o Abismo Atento, o Esgoto, o Céu dos Pecados e o Cemitério sem Lamúrias. São áreas extensas em que acontecem eventos estranhos e deturpados. Cada um deles tem caminhos seguros que levam ao centro de Metrópolis e, é claro, ao Fosso. Tudo em Metrópolis leva ao Fosso.

As Fronteiras

Abismo Atento

O penhasco que se estende em uma das fronteiras de Metrópolis cai no desconhecido. É somente uma área de pedras e metal, em que as rochas são pontiagudas e as árvores são pequenas e retorcidas. Aqueles que andam descalços logo deixam rastros de sangue, pois minúsculos cacos de vidro estão espalhados em todos os cantos. Andando-se na direção do Abismo Atento, percebe-se as primeiras rachaduras e fendas no chão, algumas tão grandes que escondem ameaças deformadas. Esses buracos aumentam de tamanho. Em certos pontos, vê-se as pedras se desprendendo. A decomposição e a tomada do terreno pelo abismo é testemunhada.

Qualquer pessoa que ande nessa fronteira se sentirá observada. É uma sensação tão poderosa que poderes de detecção não funcionam aqui. Poderes de percepção

ampliada apenas aumentam a sensação de paranóia, forçando as pessoas a se testarem e usarem sua força de vontade para manterem a sanidade e não atacarem amigos. Isso apenas piora quando se coloca em frente ao abismo. O viajante não enxerga nada além da escuridão e de seus pesadelos o observando com a expectativa de dominá-lo, devorá-lo ou destruí-lo. Um humano que presencie o Abismo Atento não conseguirá dormir por pelo menos três noites devido aos pesadelos.

As criaturas que vivem próximas do Abismo Atento estão todas enlouquecidas pela paranóia. Não confiam em ninguém e sempre se sentem perseguidas. O local é tão próximo dos mundos inferiores que muitos dos que vivem ali são parecidos com demônios. Há até alguns seres que são tidos como abismais ou criaturas de Ark-a-nun e Infernun, sobrevivendo na única área de Paradísia que os toleraria. Esses boatos não podem ser confirmados, pois a insanidade dos monstros impede que dêem uma resposta concisa e a impossibilidade de se usar magias de detecção impede se confirmar qualquer identidade ali.

Cemitério Sem Lamúrias

Nem todo corpo é aproveitado em Metrópolis ou é simplesmente jogado no esgoto. Alguns são enterrados em grandes covas e mausoléus na fronteira da cidade. Geralmente são de inimigos ou criaturas cuja energia pode causar algum dano aos Cenobitas. Ali eles são colocados para apodrecerem e não tocarem as forças do Fosso.

Ninguém chora nesse cemitério ou lamenta pelo que está enterrado aqui. Não há como derramar lágrimas pelos mortos quando se pisa nessa região. Algumas pessoas tomadas pelo luto até surgem aqui para esquecerem a tristeza e acabam esquecendo-se também de todas as boas memórias que causam tanta dor ao serem relembradas.

O cemitério foi criado pouco depois do Fosso. Ali foi enterrada a Segunda Ameaça, a criatura que varreu pelo menos dois bairros de Metrópolis enquanto tentava alcançar o Fosso. Pouco de sua energia foi aproveitada pelos Cenobitas e apenas os mais incautos ainda ousam pesquisá-la.

Céu dos Pecados

Chegar a Metrópolis pelo ar é uma maneira comum para um plano em que seres alados são uma visão freqüente. O Céu dos Pecados é um limite contundente da cidade, definido pelas nuvens enegrecidas e pela fumaça que o alcança o tempo todo. Correntes de ar fortíssimas são capazes de quebrar as asas dos anjos, mas elas aparecem só ocasionalmente. Em geral, o Céu dos Pecados é bastante tranqüilo. A maioria movimentação nele ocorre pelas pequenas ilhas de pedra flutuante ligadas umas às outras por correntes. Eram antigos postos de vigília de outras cidades, hoje corrompidos e usados pelos Cenobitas como bases ou pequenos castelos onde possuem liberdade total.

As criaturas que voam pelo céu dos pecados são desde gárgulas a dragões. Acabam defendendo a cidade e impedindo a entrada de viajantes devido à fome ou, se possuem inteligência, à ânsia de se conseguir vítimas para trocarem com os Cenobitas.

Deserto do Aço

O Deserto de Aço é uma área estéril. A única cosia que existe lá é o metal em formas variadas. São correntes, pó, armas, pedaços de construções, torres. Não se produz nada nessa área. Há apenas criaturas que ali caminham para procurar metais preciosos e usá-los para os fins mais variados.

Alguns eremitas, sentindo um prazer obsceno na solidão e se torturando com anzóis e se cortando com lâminas enferrujadas, vivem nas torres dessa área desolada. Olham para o céu cinzento, depois para o horizonte monótono, e esperam que o nada finalmente os alcance. Vários deles são sábios que fugiram de suas terras devido aos conhecimentos depravados que adquiriram ou por terem caído em descrédito devido aos vícios nos prazeres. Muitos são visitados e procurados para se conseguir informações.

Floresta de Espinhos

As árvores da floresta de espinhos são uma mistura de várias espécies da Terra sem dar atenção ao clima ou ao solo. Há pinheiros ao lado de palmeiras. A peculiaridade delas é que todas possuem espinhos afiados. Diversas espécies são venenosas e podem matar apenas com um arranhão. O único caminho seguro para se passar pela floresta é pela estrada, mas ela é tomada pelos Cenobitas que cobram diversos pedágios. Atacar um ou outro não implica na inimizade do próximo, mas pode alterar as negociações, tornando a cobrança cada vez mais cara.

Há monstros vivendo nas florestas e fugir deles é quase sempre fatal, afinal a vítima tende a se descuidar e acaba flagelada pelos espinhos, sangrando até a morte ou caindo envenenada. Algumas das criaturas são caçadas para terem suas partes extraídas e inseridas em corpos de humanos, anjos ou Guardiões.

Esgoto

Os Esgotos de Metrópolis não são apenas uma fronteira, mas uma série de galerias onde vivem Cenobitas, humanos, vítimas de experimentos, monstros e escondem criaturas cujos planos ainda são desconhecidos. As galerias estão quase sempre vazias, mas escondem toda essa população, talvez pelo menos duas raças de seres malignos e lugares onde são praticados atos que devem ser escondidos até mesmo dos líderes da cidade.

A maior parte do Esgoto é composta de grandes túneis de pedra ou aço por onde corre uma água suja, sempre cheia de metal enferrujado, restos de corpos ou zumbis que caminham sorrateiramente.

Como quase tudo nessa cidade pervertida, há pontos em que o metal se transforma em matéria viva. Um viajante pode se ver andando em um túnel de metal e, de repente, pisar em uma massa úmida onde corre sangue espesso e rubro.

Labirinto do Tempo

Uma das piores maneiras de se entrar em Metrópolis é atravessando o Labirinto do Tempo. Não é só por causa dos Cenobitas enloquecidos, tão vis que foram expulsos de Metrópolis para morar ali. Não é só por causa das criaturas doentias que vagam pelo lugar para rasgarem a pele dos viajantes e vestirem-nas. Aqui o tempo perde toda a lógica. Conforme o local, passa como um raio ou lento como uma lesma. Todas as reações são alteradas. Às vezes, um humano se vê como uma criança de novo ou um anjo perde seus poderes e volta ser uma alma recém-transformada. As pessoas envelhecem e morrem no labirinto antes de alcançarem Metrópolis. Outras ficam perdidas e se vêem em cantos onde sua vida é repassada, sem contar os locais em que todas as ações são repetidas continuamente até a vítima ser libertada. Certos combates ou atos sexuais são repetidos e a dor e o prazer acontecem tantas vezes que a mente se desfaz e tudo o que importa depois é a ação.

Existem guias para se passar pelo labirinto, mas nem todos são confiáveis. A maioria é de Cenobitas que querem de alguma forma voltar a Metrópolis e cobrarão favores por isso. Enganá-los é difícil, mas aqueles que conseguem ao menos não perdem muito para alcançarem seus planos.

Mar Podre

As ondas do Mar Podre são mansas e pequenas. Quase não existe violência no meio dessas águas apodrecidas e fétidas que mais se parecem com matéria orgânica liquefeita. Um viajante que caia nelas tende a morrer por envenenamento e não por afogamento. Seu corpo é consumido pelo mar, tornando-se parte das águas ou devorado por uma das criaturas que nadam nas profundezas e surgem apenas para atacar os navios paradisianos que rumam para o Porto.

As pequenas ilhas servem como portos menores para descanso ou como bases para Cenobitas que pesquisam o mar, ansiosos para as revelações das profundezas. Alguns fazem

experimentos com as criaturas ou tentam entender de onde surgiram.

Savana dos Devorados

Entre a Floresta dos Espinhos e o Abismo Atento está a Savana dos Devorados. O nome se deve à pequena semelhança com as savanas africanas e às dezenas de corpos semi-devorados espalhados. Dezenas de feras, quase todas grandes felinos, estão espalhadas pela Savana, devorando todas as formas corruptas que pretendem entrar ou sair de Metrópolis. Muitos anjos, Einherjar e Valkírias se escondem aqui ou usam a savana como posto avançado para alcançar Metrópolis, mas mesmo eles precisam tomar cuidado com as feras.

A vegetação é composta de gramíneas com até meio metro de altura ou árvores pequenas. Tem pequenos rios de águas cristalinas, mas alguns já estão poluídos pelos esgotos de Metrópolis. Nas áreas próximas a eles, a grama assume um aspecto acinzentado e metálico e vivem criaturas modificadas pelos Cenobitas e Guardiões.

Vale da Carne

A passagem pelo Vale da Carne é feita por caminhos similares a intestinos. Anda-se por uma espécie de organismo vivo, jogado ali há tanto tempo que não se sabe mais do que se trata. As criaturas que caminham por lá são meras projeções desse ser, como pedaços dele que vivem para proteger o local e destruir e digerir tudo o que se move. O vale é um monte de órgãos e músculos expostos ao sol. O cheiro de sangue, fezes e bile é nauseante, quase impedindo a respiração.

Os Cenobitas não caminham pelo Vale da Carne e até comentam que seus inimigos às vezes vêm de lá. Os registros sobre o lugar falam de um servo divino derrotado pelas criaturas mais poderosas de Metrópolis e que agora tenta se regenerar para voltar ao combate. Acontece que os Guardiões estão sempre caminhando pelos pedaços de carne e cortando e rompendo as ligações para evitar que a criatura se reforme.

Os Bairros

Quase não se vê pessoas andando por Metrópolis. Tudo o que existe nessa cidade imensa está escondido. Ouve-se gritos e gemidos frequentemente, mas quase nada se move pelas ruas. Mesmo os bairros mais populosos são quase sempre constituídos de ruas amplas e escuras em que quase ninguém anda.

A sensação de desolação está por toda parte. Não se sente a presença de nada vivo, a não ser de algo poderoso chamado para o Fosso. Caminha-se por ruas grandes ou becos curtos e a primeira sensação ao se cruzar com alguém é a do medo mais profundo. Um aviso de perigo bombardeia o terror pelo corpo e pede a fuga imediata. Quem não foge, assume um ar de desconfiança ou agressividade quase instantânea.

Os movimentos que se vê nos prédios causam paranóia e verificá-los é quase inútil. Quando se consegue passar por uma porta (ou encontrá-la) nem sempre se cai no prédio correspondente, devido a alguns problemas sérios do encaixe de tempo e espaço. Entrar na moradia de outra pessoa é ainda pior. Um dos sinais de Metrópolis é que se alguém entra na casa de outro por livre e espontânea vontade está à mercê de tudo o que o anfitrião tem a oferecer.

Bazar

Os Cenobitas nunca tiveram uma necessidade de espalhar abertamente os serviços de sua cidade, no entanto, Metrópolis atraiu, de alguma maneira, diversas criaturas do Orbe para tratarem de comércio. O Bazar foi um dos bairros criados para atender aqueles que chegassem por portais para comprarem e não precisassem comparecer ao Porto, onde as negociações incluem quantidades maiores de mercadoria.

O Bazar é formado por diversas ruas onde todos os prédios são baixos, com não maiores que seis andares. Tão destruídos ou decadentes quanto o restante de Metrópolis, aqui se soma a exposição de mercadorias, desde carne e sangue aos corpos ainda vivos daqueles que se vendem ao prazer. Apesar dessa propaganda, no entanto, o Bazar não é um local cheio de movimento. Como toda a cidade, nota-se as pessoas com discrição. Ouve-se os gritos dentro de uma casa, dando noção do que existe lá dentro, vê o reflexo de uma beldade através de uma vitrine embaçada. Mais adiante, após andar por uma rua solitária, encontra-se um corpo trespassado por lanças ou uma vítima de tortura pregada ao chão, demonstrando que no prédio adiante se vende armas ou mecanismos de tortura.

Os transeuntes andam com cuidado e são sempre orientados a conversarem pouco. As trocas de palavras aqui são cuidadosas. Sem querer, durante uma conversa, pode-se contratar um serviço ao se falar demais, usar uma ironia que será levada a sério. Alguns Cenobitas caminham pelas ruas e a visão rara dos mesmos tende a causar pânico. Eles tendem a considerar que os visitantes estão dispostos a experimentar todos os prazeres de Metrópolis e, portanto, devem aceitar quaisquer serviços.

O Bazar é, também, um local para visitantes. É aqui que eles podem permanecer mais tempo, segundo sua própria conta e risco. Existem estalagens, hotéis e spas mórbidos para que criaturas de qualquer parte do universo possam descansar e conhecer mais de Metrópolis.

Política

O Bazar é rigidamente controlado pelos Guardiões. Esses anjos deformados andam invisíveis entre os compradores e cuidam para que não incomodem uns aos outros ou não atendam aos pedidos de ajuda. Aqui, pedidos de socorro são considerados distúrbios desesperados de uma parte da alma que quer impedir a liberação total dos desejos. Eles não devem ser ouvidos.

Os vendedores são quase sempre Cenobitas ou subordinados a eles. Alguns seres de outros mundos ou cidades se fixam aqui para distribuírem suas mercadorias, no entanto é difícil permanecerem sem uma proteção de um dos nativos. A contração de dívidas e a necessidade de manter os Guardiões sob

controle acaba os colocando em débito com os Cenobitas. Mesmo assim, eles ainda preferem permanecer em Metrópolis, devido ao lucro.

Açougue das Finas Refeições

O plano astral está repleto de seres com paladares exóticos e diversos deles dependem de carnes especiais para sobreviverem. Alguns querem carne humana, outros carne de anjos e há até quem procure por carcaças de demônios. Quem não quer caçar, pode procurar em Metrópolis pelo Açougue das Finas Refeições, um pequeno estabelecimento em que o dono, o Cenobita Meho o Fatiador, recebe os fregueses de braços abertos e dá pequenas amostras as especiarias que vende. Ele também trata com grupos de aventureiros que queiram viajar pelos planos para trazer espécimes vivos para serem fatiados e terem suas carnes vendidas.

O açougue é uma loja pequena com pedaços de carne pendurados na porta. Muitas vezes a carne está ainda conectada às cabeças das vítimas para que a espécie seja melhor identificada. Meho também consegue manter algumas vítimas esfoladas ainda vivas para que o sabor não seja perdido. Dentro da loja, os gritos de socorro são constantes, mas param quando a magia do Cenobita transforma o desespero em um desejo fatal de ser devorado.

Casa dos Relógios

Faurl, Relojoeiro do Tempo Angustiado, é o responsável por um dos estabelecimentos mais incomuns de Metrópolis. Essa construção estranha parece um polígono cuja quantidade de lados, e o tamanho dos mesmos, varia conforme o dia. Em cada uma dessas faces se encontra um grande relógio que marca o horário em um ponto do universo, em um ponto da história. De acordo com os mesmos, consegue-se se ajustar encontros durante viagens no tempo, viagens dimensionais ou até mesmo entre as andanças dentro de Metrópolis. É preciso apenas encontrar o relógio certo.

Faurl não é o dono da casa. Ele apenas cuida do funcionamento dos relógios, consertando os mesmos e fornecendo a energia para o funcionamento de cada um. Certos mundos precisam ter as horas computadas às custas de dor, de almas ou de sangue. Segundo histórias pouco contadas, ele tem alguns relógios perdidos no porão. São os que dão mais trabalho para cuidar, pois cuidam do tempo que não existe mais, marcando datas de mundos que deixaram de existir. Mais horripilante ainda é o Relógio do Fim do Mundo, construído a partir de ossos e carne de Leviatã para marcar o tempo de Éden.

O Cenobita também tem um pequeno comércio. Ele vende relógios inusitados que marcam a hora em que o coração de alguém se partirá, em que as crianças chorarão, em que ossos se partirão. As horas nos mesmos são na verdade intervalos em que ocorrerão esses eventos. De acordo com a oferta, ele pode construir relógios específicos, mas que costumam ser sempre caros.

Praça dos Mortos

Existem diversas praças em Metrópolis, mas nenhuma como a Praça dos Mortos. Essa lembra uma daquelas áreas abertas e arborizadas da Terra. Nem é preciso dizer como o parquinho, os bancos ou as árvores sem encontram. O que conta mais aqui são os mortos vivos, zumbis, fantasmas e espectros que surgem para movimentar o local. Essas criaturas assumem aspectos das lembranças dos visitantes. São parentes reformados com quem se pode conversar mais uma vez. Oferecem conselhos, contam sobre seus erros e falam sobre a vida após a morte. Quase sempre, esse consolo para aqueles que querem ver pessoas amadas de novo é uma tragédia. As conversas deprimem qualquer um e têm como preço a alma ou a perda da vontade tentar deixar a praça ou sair de Metrópolis. É preciso muita força de vontade para não sair dali direto para uma das salas de tortura ou de prazer para se tentar afundar mais no sofrimento ou esquecê-lo.

Torre de Marfim

Há uma estrutura no Bazar que surge acima de todos os prédios baixos do bairro. É uma

torre branca que quase toca o céu. Diferente de toda a cidade, é totalmente limpa e livre da decadência. A estrutura sem janelas ou portas é a morada do demônio Khaelthorpe. Tendo encontrado refúgio na única cidade de Paradísia que poderia suportar a existência de uma criatura de sua natureza, ele definiu que ali montaria sua torre e usaria como base para o comércio de almas.

Khaelthorpe não permite que ninguém entre na Torre de Marfim a não ser que seja para negociação de itens valiosos ou almas. As portas só se abrem se o indivíduo assinar o próprio nome no marfim para vender sua alma ou mostrar que entregará algo valioso ao demônio. Algumas vezes rostos aparecem na parede para observar os transeuntes e visitantes e podem até conversar com os mesmos em situações mais raras.

Diversas vezes, Khaelthorpe prega os invasores ou inimigos vencidos com pregos de marfim diante da torre e os deixa ali durante o tempo que resistirem antes de morrerem ou serem encontrados por algum Guardião ou Cenobita mais afoito.

Bairro da Fé

Metrópolis tem um apreço especial por religiões. A cidade nunca deixou transparecer se quis criar a sua, mas sempre esteve disposta a ser um centro religioso onde se pudesse encontrar templos de qualquer religião ou divindade ou criatura que quisesse se tornar uma divindade. É do entendimento dos Cenobitas que os indivíduos sentem prazer nas experiências religiosas, seja na união, na fé, no sofrimento que elas impõem ou na sensação de culpa em que se aprofundam. As criaturas também amam serem louvadas ou assumirem cargos de importância que lhes permitam especular sobre as verdades do universo e definir o que deve ser levado a sério e o que é mentira.

O Bairro da Fé está aberto a tudo isso. Encontram-se templos católicos, protestantes, muçulmanos, judeus, budistas e até clareiras para se louvarem deuses celtas. Os transeuntes andam de cabeça baixa, com medo de seus deuses e sacerdotes ou olhando para cima, nunca enxergando os outros, já que, nesses casos, se consideram deuses ou sacerdotes. Quase todas as almas são penitentes e se entregam ao prazer da fé. Encontram satisfação em apontar os erros do próximo, em julgar, em orar em conjunto, em se auto-flagelar em nome de uma divindade, em sacrificar plantas, animais, riquezas ou o próprio corpo.

As casas dos residentes são construídas ao lado dos templos, quando eles não vivem como mendigos jogados próximos às portas desses e esperando serem agraciados pela divindade. É nítido o prazer nos rostos quando se unem para lutar contra outra fé e esmagar qualquer criatura enquanto julgam satisfazer uma divindade.

Política: Não existe uma liderança declarada no bairro da fé, apesar de os seguidores de Demiurgo terem uma proeminência assustadora. Sixtus IV, o Papa Iluminado, guarda o mesmo nome de quando foi o líder da Igreja Católica e agora, como Cenobita, comporta-se como o mestre do Bairro da Fé. A maioria dos outros líderes religiosos se submete a ele e até mesmo algumas das divindades que vivem ali. Sua maior disputa é com Cernunnus, uma divindade corrompida que lembra muito o deus original de mesmo nome e se esbalda em orgias.

O Círculo Ecumênico se reúne periodicamente para resolver problemas do bairro e tratar com os Cebonitas mais poderosos de Metrópolis. Ele dá acesso a todos os grandes líderes religiosos e inclusive convida embaixadores de outras cidades de Paradísia ou até de organizações da Terra para discutirem sobre a satisfação de verem as religiões unidas ou se massacrando. A hipocrisia impera nessas reuniões e negociações são feitas, onde se vende desde o corpo até a alma (do próximo, geralmente).

Sixtus IV se impõe sobre o Círculo e já escravizou alguns oponentes, mantendo-os em sua Catedral. Ele aceita a liberdade dos outros desde que não atrapalhem suas negociações ou dos filhos que trouxe da Terra e também transformou em Cenobitas.

Basílica do Senhor

Essa catedral gótica foi construída no centro do Bairro da Fé, onde havia a Praça da Crucificação. Desde que essa foi movida, a construção em homenagem a Demiurgo tomou conta e pode ser vista de qualquer parte do bairro. Tem nove torres imensas, mas é na maior deles que o Papa Iluminado vive, observando seu território.

A basílica acolhe anjos e magos. Alguns humanos que foram parar em Metrópolis devido a seqüestros ou por puro azar geralmente recorrem ao local, considerando-o seguro para se abrigarem até entenderem o que está acontecendo. Sujeitos aos Cenobitas de Sixtus IV, essas pessoas quase sempre se tornam escravas ou são devolvidas à Terra aos pedaços ou como seres enlouquecidos, geralmente fanáticos religiosos que se divertem incitando o mesmo tipo de fanatismo sádico ou masoquista.

Bosque de Cernunnus

Cernunnus era uma divindade celta, uma das muitas que emulavam o deus da fertilidade e assumiam esse nome. Vivia na Terra e era louvado até seu culto ser tomado por um deus bastante similar. Perdendo fiéis e desesperado, ele volto para Paradísia para tentar conseguir ajuda. Sem apoio do panteão celta, vagou até encontrar Metrópolis, onde fixou residência como o Deus Fértil. Começou a batalhar imediatamente para conseguir influência entre os Cenobitas, corrompendo-se a um ponto que seus rituais nada lembravam a fertilidade, mas apenas orgias disparatadas.

O Bosque é similar uma floresta temperada, em que animais como ursos, coelhos, lobos e cervos são a caça. Há pequenas cabanas onde habitam alguns humanos, mas são difíceis de serem encontradas. Elas aceitam bem os visitantes, mas logo os forçam a se submeterem a uma das orgias em homenagem ao deus.

Casa das Ovelhas

Dentre as grandes perversidades de Metrópolis, o orfanato conhecido como Casa das Ovelhas, regido pelo Cenobita Palo o Reverendo, está entre as piores. Sua cabeça está a prêmio em várias das cidades de Paradísia por um simples motivo. Ele abriga na Casa das Ovelhas crianças, todas vítimas de abuso na Terra. São almas a quem ele jurou defender e agora mantém como prisioneiras e vende para atender aos seus piores clientes. Não só almas e crianças encarnadas, mas ele também vende aqui Querubins e o que mais encontrar em forma infantil. A Casa das Ovelhas está entre o que há de pior em Metrópolis e sua destruição seria altamente bem vinda por qualquer criatura cujo coração não seja totalmente negro.

Santuário da Virgem

A Virgem Obscura é uma figura conhecida em Metrópolis. Os boatos sobre ela são imensos, principalmente pelo desejo de tê-la. Ela é uma Cenobita que nunca se entregou sexualmente a ninguém e gera um rebuliço por onde passa. Sua história é controversa. Fala-se do filho que ela concebeu em divindade antes de chegar a Metrópolis ou de quando o fez quando já estava na cidade e seu poder político já estava instaurado.

O Santuário da Virgem foi construído quase na fronteira com o Abismo Atento. De suas janelas amplas é possível observar o terreno adiante e, com cuidado, até mesmo perceber a atenção do abismo. É um local simples com uma gruta no meio do centro de orações e imagens da história da Virgem, muitas associadas ao cristianismo. Uma manjedoura descansa no centro, sem que se saiba se é uma relíquia ou somente um berço que aguarda o verdadeiro filho dela.

Não existe a procura por sexo no Santuário, mas o desejo paira no ar. Os olhares são obscenos e são tratados com espancamento e repressão verbal. As pessoas procuram esse lugar para se reprimirem e se satisfazerem por esquecerem o instinto animal.

Vale das Virgens

O fetiche por virgens é uma ânsia comum em todos os panteões. Elas são procuradas avidamente por servos divinos e até por deuses. Características especiais como marcas de nascença e cor dos cabelos podem aumentar o preço das mesmas. Um grupo especial de Cenobitas guerreiros reuniu diversas delas para sua satisfação. A maioria deles morreu em nome da fé na Terra e agora se diverte desvirginando humanas seqüestradas, Valkírias ou anjos em forma feminina. Elas são escravizadas aqui e, as que não são utilizadas pelos Cenobitas, são vendidas ou dadas como prêmio a quem serviu Metrópolis.

O Vale das Virgens é um santuário coberto de grama escura em que pequenas clareiras ou construções simples são usadas pelos Cenobitas para receberem aqueles merecedores dessas mulheres. Todos são bem tratados desde que tenham o valor de guerreiros ou paguem bem para estarem nesse céu.

Cidadelas do Luxo

O bairro politicamente mais importante de Metrópolis é formado pelas Cidadelas do Luxo. São grandes vilas, castelos, arranha-céus e torres aglomeradas, algumas vezes em posições incongruentes como na diagonal ou criadas a partir de um buraco no chão. Andar pelas cidadelas sempre traz a noção de que os prédios irão desabar sobre o transeunte e que há um poder por trás que manipula seu caminho. Diferente da sensação de que existe algo maior como no Bairro da Fé, sente-se aqui a sensação de estar sendo enganado, de se querer mais ou de procurar por um sentido perdido nas construções.

As ruas são todas pavimentadas com ouro, prata ou mármore, porém nada brilho. Tudo está sujo e mal cuidado. Qualquer metal tem início de ferrugem e parece fosco. Restos de comida e lixo estão espalhados em alguns cantos. Vez por outra, um cadáver está estendido na rua, um corpo exaurido de tanto caminhar pela Cidadela e se perder no labirinto de construções ou por ter sido usado até a destruição pelos Cenobitas.

Quase não há luz perto das cidadelas. Olhar para o céu é difícil, pois os prédios são tão altos que geram vertigem e estão tão inclinados que quase cobrem a visão. Cada vez que se anda sente-se um medo maior dos espaços abertos.

É possível encontrar algumas pessoas nas ruas. Na maioria das vezes são pequenos grupos que se acumulam debaixo de um prédio esperando por sua vez de se juntarem aos senhores do luxo que vivem nas cidadelas. Eles sabem que sempre que um deles morre, o primeiro a ocupar o lugar pode se tornar o senhor. Isso gera grandes disputas em Metrópolis, causando conflitos que algumas vezes levam outros senhores a entrarem na batalha. Pequenas partes do bairro já foram destruídas por causa disso e os corpos dos mortos às vezes ainda ficam lá ou vagam como mortos-vivos. Como quase nada em Metrópolis é reconstruído, essas cidadelas possuem tesouros expostos e podem servir de abrigo para diversas criaturas.

Política

Os moradores das cidadelas são chamados Senhores do Luxo. De alguma forma, conseguiram fortuna no mundo espiritual. É a partir dos bens materiais ou daquilo que consideram objetos (como almas) que sentem prazer. Eles querem comprar pessoas, emoções e aumentar seus recursos. Usam-nos para subornar, corromper e levar o prazer da cidade para outros lugares.

A maioria dos grandes negociantes de Metrópolis vive nas cidadelas e luta ardentemente para mantê-las. São tubarões que se devoram e buscam novas vítimas, atraindo-as com todo o luxo que têm disponível. Os recursos das cidadelas são amplamente utilizados nas negociações de Metrópolis, para atrair aventureiros, pagar mercenários ou simplesmente fornecer para alguma criatura um gosto do prazer e ensiná-la a abandonar certos aspectos do pensamento.

O preço de se trabalhar com as Cidadelas do Luxo é se tornar escravo do vício. Não que a vítima seja um servo direto de um dos Senhores, mas torna-se escrava de si mesma, da carne, das sensações, sem a oportunidade de outras evoluções espirituais que não envolvam a decadência mortal e física de Metrópolis. Então ela entra no círculo vicioso, como uma serva que vai e volta para as cidadelas, mendigando para os Senhores do Luxo e depois voltando para a vida miserável, para uma falsidade que não agüenta mais ou para destruir os valores de onde vivia.

Os Cenobitas da Cidadela são bastante divididos quanto à origem. É até estranho o modo como atuam. Aqueles originários de humanos combatem aqueles vindos dos Guardiões. Esses seres disputam sobre tudo e reúnem em pequenos Grêmios para tentar reunir ainda mais recursos e destruir outros grupos. Quando vencem seus inimigos, acabam destruindo a si mesmos pouco depois.

Não existe um líder nas Cidadelas do Luxo. É impossível que algo como isso apareça aqui, pois faria todos os Grêmios se unirem para destruírem tal pretendente. Existem sim forças maiores que formam centros de influência e sobrevivem há séculos submetendo outros Cenobitas e evitando os ataques.

Grande parte da força de uma dessas criaturas está nas cidadelas. Os prédios estão ligados à força vital do dono. Através disso, o Senhor pode sentir tudo o que se passa dentro dele. Criaturas mais poderosas vivem bem com isso e podem até deixar essas moradas. As mais fracas sucumbem e nunca podem deixar as construções, vivendo através delas e esperando que as vítimas surjam.

Aranha-Céu dos Espinhos

A criatura que vive nesse Aranha-Céu já foi um anjo Nimbus. Reraf´Teniel era um político influente na Cidade de Prata, conhecedor de magia e viciado nos jogos políticos. Seu entendimento das verdades, mentiras e vícios alheios eram tantos que foi enviado a Metrópolis como embaixador. Negociou com os Cenobitas das Cidadelas do Luxo, andou pelo Bairro da Fé e pelas Torres do Fosso. E foi de uma delas

que saltou para o Abismo sem avisar o motivo. Voltou dois séculos depois, não se sabe como e muito menos o que fez durante esse tempo. Em seu ressurgimento, Reraf´Teniel caminhou para as Cidadelas do Luxo e encontrou o Arranha-Céu dos Espinhos. Entrou na construção e tomou posse do lugar.

O prédio é tão grande que toca as nuvens negras. Suas paredes são cobertas por trepadeiras espinhentas. No salão de entrada há um humano crucificado deliciando-se com o prazer de imitar Christos em seu sofrimento. Não há ninguém a espera no saguão sujo e os elevadores parecem sempre disponíveis, com as portas abertas no meio da penumbra.

Existem muitas salas com arquivos, a maioria deles semi-destruídos, mas muitos com informações relevantes sobre cidades de Paradísia, Montanhas do Abismo, vales espirituais ou fichas de indivíduos que vão desde importantes a desconhecidos. Os arquivos já estavam lá antes de Reraf´Teniel ocupar o edifício. Não se sabe quem os fez ou o motivo, mas é de assustar como algumas informações são precisas e há aquelas que até prevêem nascimentos de algumas criaturas e suas mortes. Outros são só boatos sujos e mentirosos que se tornam verdade na cabeça do leitor.

Os andares do prédio estão quase todos vazios, mas alguns possuem escritores de Cenobitas que trabalham para Reraf´Teniel. Sua principal função é lidar com contratos e negociações para adquirir servos terrenos para Metrópolis. O Nimbus corrompido pretende iniciar pequenos centros de culto na Terra endividando as pessoas e as tornando dependentes dos prazeres e vícios da cidade. E o modo de corrompê-las é mostrando a riqueza que Metrópolis possui, mas a decadência ligada a isso. Quer passar a lição do quanto a glória vista não se equipara ao fosso espiritual que se oculta.

Castelo de Aço

A primeira imagem que aparece na mente quando se fala castelo é a de uma construção medieval. Ela pouco tem a ver com o Castelo de Aço. Apesar de estar próximo de outros prédios similares aos medievais, esse castelo é uma estrutura feita inteiramente em metal com muros altos repletos de cacos de vidro. Atrás deles há um buraco conectado diretamente aos esgotos e, flutuando no meio desses, uma grande esfera de onde surgem quatro torres. Só é possível chegar a ela através de uma ponte cuja parte superior está coberta por vidro e aço derretido.

O Castelo é dominado por Rontrakius, o Dragão, um Cenobita antigo, saído diretamente da carne de Leviatã. Ele acumula ouro, prata, armas e corações de criaturas importantes de Paradísia há vários séculos. Dorme sobre toda essa riqueza, despertando apenas para sair de Metrópolis e se alimentar. Tem a forma de um humano com olhos de lagarto e escamas de aço saindo da pele negra. Suas asas possuem misturas de partes metálicas e de carne, enquanto as mãos são garras imensas.

Rontrakius possui servos que ajudam a coletar corações de heróis e seus principais tesouros e está disposto a negociar os itens que consegue, apesar de que na maioria das vezes coloca o outro negociante no prejuízo. Se não o faz, torna-se inimigo dele pelo restante da existência. Mesmo sabendo disso, as pessoas ainda negociam com o Dragão, pois o valor do tesouro sobre o qual ele dorme é grande demais para não ser cobiçado.

Cúpula

A Cúpula está localizada entre vários prédios modernos, alguns até já caídos sobre ela. Segundo as histórias, surgiu como uma esfera completa que caiu em meio às cidadelas e ali ficou. Portas se abriram permitindo aos Cenobitas usarem seu interior como centro de reuniões para os Grêmios ou para grandes discussões sobre o bairro ou até a cidade. Convenções com criaturas de outras localidades de Paradísia já foram feitas nessa estrutura.

O interior aparece como um teatro grego ou como uma câmara de reuniões moderna. É repleto de Cismas, de um modo que às vezes rouba indivíduos que aparecem sozinho em parlamentos, senados ou assembléias de governos da Terra. As distorções temporais e espaciais permitem que várias reuniões se realizem ao mesmo tempo sem que as pessoas se

encontrem. Quando o mecanismo falha, sem se conhecer o motivo, alguns seres desaparecem, as reuniões se encontram ou são jogados para outras partes do espaço-tempo.

A Cúpula é formada por um metal brilhante não encontrado em outras partes de Metrópolis. Não se sabe quem a construiu, mas já se viu alguns inimigos da cidade saindo de lá. No entanto, nenhum Cenobita teve vontade ou a idéia de destruí-la. Alguns até a usam como refúgio e como portal para a Terra.

Mansão da Meretriz

As flores que enfeitam o jardim da meretriz morreram há muitos séculos. As plantas murchas espalhadas pela terra escura e ácida só são vistas como belas pelas criaturas deprimidas que perderam seus amores recentemente. Ali elas vão para chorar em meio aos jardins, passearem entre as árvores sem folhas e se sentarem nos bancos de pedra semi-destruídos. No meio da caminhada, encontram algumas almas com quem compartilhar o sofrimento e mergulharem em aventuras de prazer para se esquecerem dos antigos amores.

Os mais deprimidos sempre conseguem encontrar uma passagem para dentro da mansão de três andares, muito similar aos casarões do início do século XX. Lá dentro existem sofás rasgados, cadeiras e mesas quebradas, restos de refeições nas salas de jantar. Apenas uma dela ainda está limpa e repleta de ouro, quadros belos e jóias. É ali que se alimenta a Meretriz, vendendo seu corpo e seu amor para quem desejar. Essa Cenobita poderosa e linda tem influência política entre divindades. Já seduziu criaturas poderosas em outras cidades, deuses e agentes dos mesmos que perderam amores e agora usam de seus serviços para relembrarem o que é ser tão amado de novo.

Nada

O Nada não existia em Metrópolis. Apesar da decadência do lugar, a cidade sempre esteve próxima de encerrar sua existência sem nunca torna-la fato. Então o Nada surgiu. Em uma cidade em que medir o tempo e entender o espaço é tão difícil, datar o aparecimento desse bairro é difícil. O máximo que se consegue dizer é que ele não faz parte da estrutura que os Cenobitas reconheciam.

O bairro é uma terra vazia, uma das menores áreas de Metrópolis, mas próxima ao Fosso e ao Bairro da Fé. O lugar é composto apenas de terra, pisos de ferro e pedra. Algumas colinas são feitas de um material que lembra cascas de ovos, mas em geral todo o local é plano, com apenas algumas árvores formando bosques mortos de onde pendem almas enforcadas. Quando uma delas é solta, passa a assombrar seu salvador eternamente, só parando se for enforcada mais uma vez.

Atravessar o Nada pode ser muito seguro ou muito perigoso. As partes mais próximas dos bairros são vigiadas pelos Guardiões, que desconfiam do lugar e sentem uma obsessão por matar tudo que se movimenta ali, até mesmo Cenobitas que adoram pesquisar o bairro. Mais para o interior, quase não existem criaturas e a maioria delas quer se sentir segura e solitária, procurando fugir de Metrópolis. Elas não atacam, apenas procuram por ajuda e sabem que o Nada é a única esperança, apesar de que, muitas vezes, acaba-se definhando até a morte no lugar.

Política: Não existe política no Nada. O bairro é composto de fugitivos e eremitas, pessoas que não querem viver em Metrópolis, mas foram parar ali. A existência é tediosa e sofrida, mas a garantida para quem consegue alimentos que muitas vezes aparecem no nada em alguns pontos.

Os Cenobitas se comportam em relação ao Nada com um interesse incomum ou desinteresse completo. Aqueles que não ignoram o bairro, procuram compreende-lo e fazem as pesquisas sobre o espaço e o tempo nele, verificando a ausência de portais e como as magias de luz podem funcionar de um modo abjeto ali, de uma maneira corrupta, mas ainda sim poderosa.

Locais de Importância:

Árvore Viva: Segundo alguns magos que trabalham com o Caminho das Plantas, existe apenas uma árvore em Metrópolis que

realmente está viva, sem a doença, corrupção ou ilusão da cidade. Essa sequóia existe no Nada. De folhas escuras, mas com seixa brilhante, ela cresceu até alcançar cem metros de altura. Não dá frutos, nem gera coisa alguma, mas diversas criaturas criam morada em seus galhos. Há ninhos d vários seres e até mesmo pequenas casas de indivíduos que conseguem voar ou escalar com facilidade. Ali, os refugiados de Metrópolis tentam viver em paz e segurança.

Torre da Espada: Em uma parte do Nada há uma gigantesca torre que se assemelha a uma espada brotando do chão. É brilhante e funciona como um farol no bairro. É um lugar em que os Bel´Narah procuram refúgio ou usam como centros de reuniões. Foram eles quem colocaram o nome da torre de Espada e imaginam que o lugar é um símbolo do retorno de Bel Meridath. Como tudo que cerca dos Bel´Narah, nada é certo e eles mesmos não compreendem se isso pode ser verdade.

Viver perto da Espada tem sido até perigoso para alguns deles. Há relatos de grupos dos mesmos que desapareceram ou foram encontrados mortos. Bel´Narah já entraram em conflitos de razões desconhecidas diante da Espada. É inexplicável o que acontece ali, mas eles continuam usando o lugar como centro de reuniões.

Porto

O Mar Podre não acaba em uma praia. Toda a costa de Metrópolis é tomada pelo Porto, local em que dezenas de navios de todos os tipos estão atracados e muitos outros estão afundados, quase impedindo a passagem dos que chegam. Os navios ancoram em posições específicas, já combinadas com os Cenobitas que pretendem encontrar. Os locais de atraque são criados poucas horas antes pelos servos do Fosso para que os negócios sejam feitos. As mercadorias são levadas para um dos grandes galpões onde o comércio é feito.

Quando um navio alcança Metrópolis sem ter contato prévio com um Cenobita, recebe rapidamente uma mensagem para negociação. De qualquer forma, deverá deixar algo na cidade se quiser ter um porto seguro e há uma disputa violenta entre os seguidores de Leviatã para conseguirem essas almas incautas tão desesperadas a ponto de considerarem Metrópolis segura.

A movimentação dentro do porto deveria ser muito maior, mas os Cenobitas são rígidos quanto aos horários e utilizam os Cismas para nunca parecer que dois navios estão atracando juntos. Ás vezes um deles aprece estar no horizonte há horas e, quando se percebe, o mesmo já descarregou, vendeu, a tripulação se entregou aos prazeres e está pronta para partir.

Política: O Porto é um local de acesso para todos os Cenobitas, em primeiro lugar, depois para as divindades e servos divinos que vivem em Metrópolis. Os primeiros possuem como principal vantagem o fato de possuírem os relógios portuários, artefatos mágicos que dobram tempo e espaço. Uma vez marcada uma hora nele, todos os outros relógios se ajustam e se adaptam para não marcarem aquele mesmo momento. Assim os atraques nunca ocorrem na mesma hora. Perder um desses itens implica em pena imediata, desde ser enterrado no Cemitério sem Lamúrias e ser rebaixado a uma mera vítima de experimentos, o que é muito pior do que a morte. Roubá-lo é pedir para ser caçado eternamente. Ocasionalmente, algumas pessoas têm o azar de encontrar algum deles perdido há muito.

Os Cenobitas que vivem no Porto são principalmente aqueles com negócios como venda e compra de escravos, itens ou mercadorias raras. A maioria dos outros visita apenas ocasionalmente. Dos residentes, o Despedaçador de Vontades é considerado o líder supremo, aquele que comanda todo o comércio e ajusta o Relógio Central. Ele é o criador dos artefatos e um dos melhores conhecedores dos Cismas. Governa o Porto como se fosse seu e é graças a brigas com Cenobitas mais poderosos do centro da cidade que ele não se torna o mestre supremo do local, governando todas as transações.

Outros residentes tomam conta de depósitos e possuem galpões particulares, sem contar aqueles que oferecem serviços em tavernas e prostíbulos. A maioria deles paga

uma taxa para o Despedaçador de Vontades ou para uma criatura mais poderosa que o protege dele.

Locais de Importância:

Depósito de Corpos: os cadáveres que bóia no Mar Podre às vezes precisam ser retirados, pois perto do Porto eles nunca se decompõem. Eles são jogados então em depósitos até serem levados para os Esgotos ou coletados por alguém interessado. Como a quantidade de corpos é bastante variada e o lugar é gigantesco, alguns Cenobitas ou magos contratam aventureiros dispostos a entrarem no Depósito e procurarem por cadáveres específicos. O problema é sobreviver aos mortos-vivos e aos vermes que se alimentam da carne podre.

Êxtase Divino: Existem muitas tavernas no porto, quase todas com prostitutas, bebidas e locais para se dormir. A maioria é barata e não faz parte da concorrência pesada entre aquelas de maior competitividade como a Êxtase Divino, especializada na venda de bebidas e comida. Aqui o viajante se entrega ao prazer de comer e beber, ainda com a possibilidade de ter com prostitua no fim da noite ou simplesmente o melhor sono de sua vida.

Pequeno Mercado: Um dos pontos movimentados do porto é o Pequeno Mercado. Aqui se vende itens mágicos relacionados ao prazer. São instrumentos que causam satisfação pela dor ou boas sensações. Não faltam itens de tortura, nem óleos, cremes, drogas, vestimentas ou armas.

As lojas estão construídas dentro de uma estrutura circular aberta para que seres alados possam entrar. Guardiões estão dispostos por toda parte e um grande relógio está preso no meio da abertura. Se seus ponteiros pararem, todo o tempo dentro do mercado também pára, exceto para os Guardiões ou para quem tem um relógio do Cisma.

O Pequeno Mercado não tem um dono. É simplesmente um amontoado de criaturas que pretende ganhar algum dinheiro com suas mercadorias. É visitado tanto pelos habitantes da cidade quanto pelos viajantes.

Prostíbulo dos Anjos: Aqui ocorre o comércio de corpos de anjos nascidos na Cidade de Prata ou nos Jardins de Allah. A fachada é composta de asas metálicas e um anjo vivo crucificado com os genitais expostos. Guardiões vigiam disfarçados de grandes colunas, só tomando suas verdadeiras formas quando ocorrem problemas.

Os viajantes estão livres para entrar e são recepcionados por Mercan Ild, a Pálida Paixão dos Anjos. Essa Cenobita com asas angelicais cobertas por anzóis e roupas mínimas conversa com todos os clientes e oferece os serviços. Ela prostituiu anjos, dominando suas mentes e os oferecendo em aposentos enfeitados conforme a casta da criatura.

Mercan Ild tem um dos relógios dos Cismas e negocia muito tanto na cidade quanto no porto pagando caro por anjos. Seus serviços são muito procurados na Terra por demônios e ocasionalmente ela envia uma de suas prostitutas angelicais para um lorde demoníaco se satisfazer.

O centro

O Fosso

É uma estrutura imensa. É preciso repetir essa palavra várias vezes até que perca sentido e então se percebe o que é falar do tamanho do Fosso. Não existe sentido no tamanho daquela visão. Não há como algo assim ter sido criado. E o que existe lá dentro é um sentimento palpável, que faz dezenas de criaturas de mente fraca pararem para observar e nunca mais retirarem os olhos dali. Algumas se tornam tão obcecadas que ficam centenas de colinas e montanhas em volta do lugar, observando e esperando. Morrem de velhice, de fome ou, mais impressionante, tornam-se imortalizadas durante a expectativa. Às vezes, o menor movimento lá dentro é capaz de matar um desses observadores apenas devido à emoção.

Existem 7.777 colinas em volta do Fosso. São como presas afiadas em volta de uma boca tão grande que devoraria mundos e destrói a alma ao ser contemplada totalmente. Anjos que surgiram voando em Metrópolis jogaram-se ao Fosso tão logo viram aquela imensidão, desistindo da fé e rumando para seu fim.

Há quatro grandes torres estendendo-se sobre o Fosso. Não chegam a se unir no centro, mas delas surgem correntes gigantescas, algumas metal outras de carne, para segurarem um grande cristal negro que agora ocupa o centro exato do buraco. Não se sabe nada além de especulações sobre esse diamante tenebroso. Fala-se que ali reside a energia de um ser do Abismo que alcançou Paradísia e teve parte de seus fragmentos vivos capturados após uma batalha. Comenta-se sobre uma verdade sobre um corpo há muito desaparecido e que deveria ter apodrecido antes de criar um mal maior com seu desaparecimento. Conta-se de uma prisão para que o que há de mais puro no universo. Especula-se sobre o primeiro pedaço de Leviatã que foi retirado do Fosso.

As Colinas

Os milhares de colinas que cercam o fosso servem de habitação para Cenobitas e outros servos de Leviatã. A maioria dos Guardiões possui ninhos nas mesmas, de preferência muito próximos do Fosso, onde podem descansar enquanto esperam pela volta de seu deus.

Há sempre muitas delas vazias, sem nenhuma habitação. Ainda sim, nunca faltam disputas violentas pelas que estão ocupadas, sem que se encontre uma explicação racional para isso. Dominar uma colina é uma questão de honra para quem serve Leviatã. Talvez alguns desses seguidores considerem que demonstrar a força ou inteligência destruindo um dos ocupantes lhes dê algum status.

Colina da Dura Caminhada

Essa colina coberta de pedras começa com uma pequena vila da Idade Antiga da Terra. As casas abandonadas estão repletas de fantasmas que observam os passantes atravessarem as ruas cheias de cacos de vidro e prego. A cada passo na direção do Fosso sente-se um peso maior sobre as costas. A queda é

acompanhada pela dor do vidro e dos espinhos penetrando na pele. Ficar muito tempo parado piora a situação, pois ouve-se os xingamentos que são seguidos por chicotes dos Guardiões que surgem no local.

A Dura Caminhada é um caminho de purificação para se alcançar o Fosso e se compreender os próprios sentidos antes de alcançar a graça de Leviatã. É dominada pelo Grêmio do Martírio, cujos iniciados devem percorrer todo o caminho para, no fim, serem pregados a uma árvore perto do Fosso. Os ossos de uma pessoa amada são usados para isso. Depois, o iniciado é ali jogado para a transformação final em uma criatura de Leviatã.

Incautos que caem sem querer nessa colina sofrem com o caminho, pois o único meio de deixá-la é completá-lo. Existem Guardiões e Chezas na cidade que trabalham para enganar visitantes e leva-los até a Dura Caminhada.

Colina de Fa´atiu

Fa´atiu lembra-se de quando ainda era uma divindade polinésia conhecida e louvada. Lembra-se dos sacrifícios que recebia como deus dos ventos e da tempestade. Entretanto, quando o cristianismo tomou Samoa, pouco se soube da memória dessa divindade que havia descido de Paradísia para viver entre os humanos. Esquecido e sem condições de se adaptar, Fa´atiu foi encontrar abrigo em Metrópolis. Destruiu o Cenobita que habitava a colina e entregou-se a Leviatã, pedindo para assumir uma nova forma que lhe permitisse ainda viver e ser divino.

A colina está quase sempre coberta por chuva e tem um grande lago, diante do qual se encontra um altar de sacrifício. Fa´atiu vive em uma nuvem bem acima dele e o usa como portal para alcançar os outros deuses polinésios, quando ainda é aceito entre eles.

Fa´atiu aceita sacrifícios em troca de informações ou troca rituais sobre os Caminhos do Ar e da Água. Tem um pequeno culto da terra que joga crianças de um penhasco para serem devoradas pelo deus.

Colina dos Observadores

O Cenobita que domina a Colina dos Observadores é um mestre em abrir portais que permitam enxergar a intimidade alheia. O Voyer possui diversos espelhos espalhados pelo gramado da colina e, através dele e de acordo com o pagamento certo, pode acessar diferentes partes da Terra e de Paradísia para permitir que a initmidade, principalmente sexual, de alguma pessoa seja abordada.

Colina da Virgem Estuprada

Hildrífa chegou a Metrópolis como uma guerreira ferida. Seu grupo de servos de Asgard havia acabado de ser atacado nos mares espirituais de Paradísia e o navio que os levava aportou em Metrópolis por acaso. Quando os amigos desapareceram um a um, ela fugiu pela cidade, sobrevivendo às duras custas. A Valkíria alcançou uma das colinas e lá encontrou o fim de sua sanidade. Um dos Cenobitas a capturou e a estuprou, retirando-lhe o título de Virgem de Odin.

O violador divertiu-se com Hildrífa até ela reagir e o destruir, tomando então o comando da colina e ali montando um local de repouso para visitantes de Asgard. A Valkíria construiu uma casa comprida como a dos antigos vikings e agora ajuda outros servos dos deuses nórdicos, apesar de não servir apenas a Odin, mas uma versão do mesmo que, em sua mente, se mescla a Leviatã, a divindade que deu-lhe forças para livrar-se do Cenobita.

As Quatro Torres

A Torre de Carne

Allaikaiah, dono da Torre de Carne, não é carne, nem espírito. Ele é a mistura mais pura dos dois. É uma criatura sem sexo, sem definição, cujo prazer de procriar e torturar as próprias crias é insano. Essa criatura criou uma torre a partir de seus filhos, manipulando-os psicologicamente até que enlouquecessem e moldando seus

corpos. Demorou dezenas, milhares de anos, mas finalmente, após tanto tempo, sua torre chegou conde queria, alcançando o fosse, de onde poderia parir as criaturas mais obscenas do mundo, a partir de carne e espírito, e jogá-las para Leviatã, na esperança de que aquilo alimentasse o Deus Monstro.

As formas dentro da torre de Allaikaiah são obscenas, das piores possíveis. São úteros que geram criaturas deformadas cujos rostos podem ser vistos por causa da luz amarelada que atravessa esses órgãos. Quando estão prontos, devoram a carne para saírem e conseguirem forças para lutar pela sobrevivência. Esses filhotes logo caem sob o domínio dos Cenobitas, que atuam como pais e mães enlouquecidos, cerceando cada passo das criaturas com paradoxos e inserindo a loucura em suas mentes. Sua intenção é provocar-lhes o suicídio.

A torre de Allaikaiah é toda orgânica. Cada compartimento parece um grande órgão e a estrutura é sustentada por enormes esqueletos de aço. Nele estão pregadas criaturas que um dia foram humanos, anjos, santos e guerreiros e agora nada são além de sofredores que um dia foram mimados e bem tratados pela Cenobita até enlouquecerem e terminarem compondo da torre. Logicamente, os filhos dela também fazem parte da carne. Eles estendem seus braços para chamar outros para o mesmo sofrimento, tentando junta-los à estrutura. Alguns até se deslocam momentaneamente para seduzir e depois levarem os novos corpos para o martírio.

Mesmo com todo conteúdo de carne, o prazer de Allaikaiah é psicológico. Ela gosta de manipular e gerar a sensação na carne a partir de todos os jogos enlouquecedores. Há sofrimento nas paredes, mas um prazer gigantesco nos Cenobitas que se chamam Pais e Mães que criam os jogos. Eles se satisfazem e ainda lidam com os visitantes que querem reviver momentos em suas vidas, lidar com memórias ou compreender a própria mente. Como psicólogos doentios, os servos de Allaikaiah entram nas mentes dos visitantes e trabalham nelas. Colocam-nos em sonhos manipulados a um ponto que vidas inteiras são repassadas e quem acorda é um novo filho de uma manipulação psicológica de longos anos.

Quase sempre surge um herói com a intenção de libertar um dos tijolos da torre ou uma das vítimas dos jogos de manipulação. Quase sempre ele acaba se tornando uma nova vítima para quem se deleita com os jogos. Allaikaiah e seus servos até mesmo aceitam contratos para quem deseja jogar com a mente alheia, seqüestrando os alvos e os colocando no meio da rede de manipulações.

A Torre do Eterno Deleite

Se existe uma Cenobita que se julga a verdadeira líder de Metrópolis é Kentris, Senhora dos Prazeres Infindáveis. Entre os Quatro, é a mais ativa politicamente, atuando fora da cidade e fazendo contatos em todas as partes do mundo. Comenta-se que ela só não é sagrada a mais poderosa deles devido ao medo que todos possuem do Último, que nunca foi visto nem pelos outros.

A torre de Kentris foi uma das primeiras a surgir. Ela não foi construída, simplesmente apareceu um dia, como se aquele prédio de pedra e metal sempre estivesse sobre o Fosso. Suas correntes dentadas se espalham lidando-se à várias partes do buraco, criando uma espécie de teia. Algumas delas possuem consistência orgânica e anjos e demônios que voam por ali agarram-se nas mesmas. Quando isso acontece, logo surgem Guardiões para massacrá-los e devorá-los vivos. Se tiverem azar, um dos Cenobitas de Kentris aparece e os leva para dentro da torre, onde será vítima dos experimentos sobre prazer para que mais sobre tudo o que satisfaz aquela espécie seja entendido e depois vendido ou usado na corrupção.

As salas da Torre do Eterno Deleite são as mais similares aos aposentos e construções humanas. São de épocas variadas, o que atiça a imaginação, mas sempre possuem objetos um tanto estranhos como mecanismos de tortura ou cirúrgicos. Vários Cenobitas cirurgiões abrem corpos das vítimas para entender mais sobre os centros de prazer da carne. Eles pretendem conseguir toda informação possível para satisfazerem Kentris. Alguns dos corpos de paradisianos capturados são transformados aqui e depois enviados para Allaikaiah onde

sua mente é deturpada a um ponto em que se tornam bonecos disponíveis para o prazer de quem pagar mais.

A Torre Fechada

Existe alguém morando na Torre Fechada. Sabe-se pelos gritos, pelos suspiros de deleite e pelos desaparecimentos cujas pistas sempre levam até lá. Só não se sabe o que existe lá dentro. Há seus grandes portas para se entrar nessa estrutura metálica coberta por espinhos, mas nunca se viu uma aberta, apesar de que não há resquício de poeira ou ferrugem, demonstrando que elas são usadas frequentemente.

Os corpos de várias criaturas estão fincadas nos espinhos. Alguns foram parar ali por acidente, mas a maioria devido ao culto ao à Depravação Oculta, a criatura que se supõe viver ali. Sendo um dos Quatro Grandes Cenobitas, deveria aparecer nas reuniões do conselho e ajudar a governar Metrópolis, no entanto, as decisões e vontades dessa criatura sempre são passadas através dos recados mais estranhos, como cartas há muito deixadas na sala de reunião com data certa para ser aberta ou portais que se abrem do futuro e de onde são jogados inocentes com mensagens que os levarão inevitavelmente à morte.

Especula-se que esse Cenobita, ás vezes chamado de o Último, lida com prazeres que ainda estão por vir ou com aqueles que se quer esquecer ou evitar. Ele procura pelas partes da mente que o indivíduo sempre quis apagar da mente e os expõe, demonstrando o deleite que se pode conseguir do mesmo e a depravação moral decorrente disso. Ele é a libertação de todas as amarras para se aproveitar qualquer prazer. As portas de sua torre ainda estão fechadas para que seus prazeres sejam liberados apenas quando o momento for propício ou para quebrar as defesas daqueles que resistem a mais tempo a Metrópolis.

A Torre do Prazer e do Sangue

Gembrurah, Senhor do Prazer e do Sangue, não é um Cenobita original. Ele não nasceu da carne de Leviatã. Veio da carne humana, destroçando dezenas de corpos

como sacerdote asteca. Ele partia os mesmos, arrancava corações, copulava com os cadáveres, banhava-se no sangue. Sentia um prazer tão intenso nisso que quis morrer dessa maneira e prolongar o estado de morte eternamente com magia. Seus experimentos criaram um Cisma e os Cenobitas, impressionados com a mente daquele homem e a carne mutilada e cheia de sensações, o levaram para Metrópolis.

Não se sabe como Gembrurah passou de um simples Cenobita transformado para um dos Quatro. Dizem que desde de o princípio dos tempos, seu nome já era Aquele que Despedaça a Razão. Talvez por causa das diferentes sensações da passagem temporal, Gembrurah tenha sido levado a outra época, outro espaço e de á tenha renascido e acumulado poder até devorar tudo o que estava na Torre que agora tem seu nome.

A estrutura que se lança sobre o Abismo é feita de aço e vidro. No meio do vidro há vasos sanguíneos onde corre um sangue vermelho e denso continuamente, atravessando veias e artérias, sempre bombeado. Quando se observa o vidro, vê-se reflexos dos desejos mais deturpados, alcançando um prazer que sempre termina em violência, quase sempre a violência sobre o próximo. Essa passa por torturas em que o torturador participa ativamente, sofrendo e bebendo do sofrimento. Aqui, o sangue carrega a emoção. Uma vítima que sangre com medo, terá esse gosto no sangue, gerando a mesma emoção em quem bebê-lo.

A torre aprece estar na horizontal quando se olha a partir das colinas, mas ao se entrar, a perspectiva muda e sempre parece que se está subindo, subindo para sempre. Há escadas feitas de pessoas sempre próximas da morte, tão fracas que quando se pisa sobre elas, dão o último suspiro, sangram através de hemorragias que não podem ser paradas ou se sufocam. Outras escadas são também feitas de pessoas vivas, mas essas quase não possuem vontade além de escapar de seu papel de degrau. Para subir, o visitante precisa espancá-las até que assumam as posições devidas. Então elas agradecem. Outras escadas só podem ser formadas quando se joga órgãos ou sangue das vítimas presas nas paredes. Isso sem falar naquelas que só existem quando se mata e jogos os corpos em buracos de onde saem vermes que formarão cada degrau.

Os habitantes de Gembrurah são guerreiros e sacerdotes. São agentes da tortura, vestindo trajes das mais diversas culturas da Terra. Sempre possuem cicatrizes que colocam em si mesmo, quando seus membros não são substituídos por partes mortas ou biomecânicas. Há sempre escravos ao lado deles, ligados a seus corpos por intestinos braços gigantes que mais aprecem tentáculos ou correntes que se afundam na carne. Eles puxam essas criaturas como cães e as colocam para atacar os visitantes que não lhes agradam como e quando querem, pois sabem que eles são a supremacia e só o continuarão sendo enquanto se satisfizerem e causarem nos outros a vontade de se submeterem ao poder maior.

A única lei na torre é a de que só está salvo quem se submete aos poderes divinos e se fere, mata ou, ainda, se satisfaz ferindo ou matando por isso. É somente assim que um visitante consegue cruzar os mais variados aposentos, corredores e andares de Gembrurah.

A Torre tem armas e instrumentos de tortura com símbolos religiosos. É fácil encontrá-los e muitos fazem parte de antigas coleções da Terra. Alguns possuem poderes mágicos e são prezados por sacerdotes e magos.

Quase todos os Cenobitas dessa torre já foram humanos. Seus aposentos quase sempre parecem-se com templos. Há pelo menos dois papas vivendo em graça aqui, ainda vestindo roupas pomposas em que espinhos de ouro enfiam-se em suas carnes. Outras criaturas servas de divindades tirânicas também se refugiam em Gembrurah. Muitas delas são criminosas procuradas por seus panteões originais. Elas esperam ali, sabendo que cedo ou tarde cruzados da fé ou mercenários virão buscá-las e serão submetidos ou se tornarão novo dominadores em nome da fé, causando dor e morticínio.

Fora do Espaço e do Tempo

Certos locais estão conectados a Metrópolis, porém de alguma forma não se encaixam na estrutura física ou temporal da cidade. Às vezes estão na posição de certos bairros, mas de acordo com a disposição

temporal, ainda não existem ou já deixaram de existir. Pode ser também que o espaço que ocupam esteja distorcido e só possa ser alcançado por um dos Cismas ou por magia.

Os Três Mausoléus

Há Três Grandes Mausoléus em Metrópolis, estruturas tão grandes que na Terra se tornariam uma das maravilhas do mundo. São uma mistura de templo e túmulo, criados para conterem os corpos de três grandes divindades mortas. É impossível saber de onde vieram essas criaturas, porém sabe-se que o poder delas é, ou foi, suficientemente grande para que ainda fossem mantidos em Metrópolis e esperassem a hora da destruição final ou da ressurreição.

Cada um deles tem uma área que permite a entrada de visitantes. Ali eles podem andar, mas, ao alcançarem o interior, o verdadeiro túmulo, não há mais volta. As portas ali se fecham para decretar o fim ou a eternidade da alma. Ninguém sabe qual dos dois é a verdade.

Túmulo das Colunas

O Primeiro Mausoléu tem colunas altas com inscrições de nomes de pessoas e criaturas que já morreram e algum dia causaram um grande mal em seus mundos natais como Ark-a-nun, Infernun, Tenebras e a Terra. Existem poucos registros sobre criaturas de Paradísia, mas uma coluna extra com nomes e histórias tão terríveis que lê-las significa a leitura completa. Nenhum dos leitores reteve sanidade suficiente para conseguir entender a que mundo se refere essa coluna única.

Segundo alguns Cenobitas, essa divindade não deveria ter existido e registra tudo o que também não deveria ter nascido ou não deve nascer. Seu mausoléu foi encontrado depois de um Cisma e foi o único a não ser construído. Magos aliados à luz e às trevas o visitam com pedidos enlouquecidos de supremacia. Eles querem ver o futuro e o passado e imaginam que essa divindade tem a resposta para certos segredos obscuros.

O corpo oculto dentro do mausoléu não revela nada, mas alimenta-se daqueles que querem se sacrificar pelo conhecimento. Ele toma corpos e almas, mas seu verdadeiro espírito vaga. Conta-se que sua encarnação encerrará um ciclo.

Templo

O Segundo Mausoléu é simplesmente um grande templo, similar a uma catedral cristã. A nave imensa sempre tem um cheiro de incenso e está repleta de bancos destruídos. Há vários altares dispostos logo à frente, todos esperando por sacrifícios. Pessoas atraídas pelo chamado divino muitas vezes se jogam ali. Ás vezes, a divindade morta consegue deslocar o templo para a Terra momentaneamente, transportando um fiel para ali e o induzindo a se matar no altar.

Aqueles que morrem se tornam fantasmas e falam da bondade do deus morto, que precisa continuar assim para que as pessoas vivam bem e ainda tenham um resquício de felicidade nesse Universo de Trevas. Elas tentam induzir outros a se matarem pelo deus, pois apenas com o sacrifício próprio outros podem viver. De fato, usando-se isso literalmente, há relatos de sacrifícios feitos para se ressuscitarem pessoas ou retirarem-nas da depressão ou loucura completa.

Estranhamente, algumas outras criaturas se dizem seguidores dessa divindade e rezam pelo seu retorno para que a morte seja espalhada para todos os inimigos e o sofrimento se difunda pelo mundo.

Mausoléu Fechado

O Terceiro Mausoléu é somente uma estrutura fechada e retangular com desenhos em alto relevo sobre temas variados e sem aparente conexão. Tem uma porta com cerca de vinte metros de altura, que se abre apenas quando uma vítima é atraída para dentro. Fecha-se pouco depois, impossibilitando a saída. Boatos relatam histórias de quando o corpo do deus foi encontrado e sua contaminação poderia destruir metrópolis ou como ele devastou parte da cidade até ser derrotado. Ainda alguns Cenobitas dizem que esse é um servo de Leviatã que atravessou a barreira de Éden e não sobreviveu, agora esperando que seu mestre o traga de volta á vida.

Casa do Repouso

A Casa do Repouso surge raramente nas bordas de Metrópolis, ás vezes perto de uma fronteira, ou de repente em um bairro. Já houve casos em que surgiu nas bordas de Spiritum ou até na Terra, sempre como uma espécie de estalagem de apenas um andar, onde velhos caridosos e simpáticos atendem viajantes cansados. Ali eles oferecem uma ajuda preciosa, difícil de se negar diante de todo o carisma.

A comida e a bebida oferecidas são boas e reconstituem toda a força dos viajantes. A desvantagem do lugar é que é uma casa de repouso dos decadentes. Ela suga a energia dos heróis sme que percebam. Forças mágicas se vão aos poucos, depois a força física até que não reste nada além de velhos contadores de história com preguiça para deixarem aquele lugar cômodo.

Filhos da Decadência

Os Filhos da Decadência, adotivos ou não, são os moradores de Metrópolis, sejam eles Guardiões, Chezas, Cenobitas ou deuses decadentes. Essas criaturas tomaram a cidade como lar e não desejam sair de lá. Seu desejo é manter esse status e a sintonia com as energias irradiadas pelo Fosso.

Essas criaturas estão sempre próximas da imoralidade ou da destruição, sem alcançarem a parte mais profunda disso. Não são aconselhadas para personagens jogadores, mas como vilões a serem construídos pelo Mestre de Jogo.

Uma possibilidade aberta é a de uma criatura convertida estar arrependida e querer se reabilitar. Devido á mente bizarra desses seres, será um caminho difícil. O indivíduo será duramente perseguido até mesmo por aqueles que já seguem o caminho da moral. É algo até mais passível de acontecer em Cenobitas transformados, humanos que querem voltar a entender a si mesmo e se libertarem dos vícios.

As castas de personagem relacionadas com Metrópolis são definidas a seguir, com os poderes, fraquezas e regras para criação dos mesmos.

Criação de Personagem

Todo personagem espiritual deve ter um história que apresente como ele se tornou membro dessa casta, o que fez para merecer essa glória ou punição ou até um mero acaso. Os Guardiões já nascem assim e os Cheza são transformações esses, por isso evoluem a partir de uma mentalidade bizarra, uma maturação que se desenvolve rapidamente durante seu nascimento e depois com lentidão à medida que os séculos passam. Outros livros da Editora Daemon possuem guias para a construção de personagens.

A pontuação para se criar a ficha de um personagem pertencente a uma casta varia conforme a idade, contada segundo o tempo que ele faz parte da mesma. No início, todo personagem já tem conhecimentos e memórias de sua vida como mortal, o que aumenta seu número de pontos. Já Guardiões contam esse tempo como as memórias deturpadas e aprendizado que vem da carne de Leviatã. Os pontos para cada faixa etária são os seguintes:

0 a 10 anos: 100 pontos de Atributos, 250 pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos, 5 pontos de Poder. Possui um inimigo.

11 a 100 anos: 120 pontos de Atributos, 500 pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos, 5 pontos de Poder + 1 por cada dez anos. Possui dois inimigos ou um inimigo muito poderoso.

101 a 200 anos: 140 pontos de Atributos, 750 pontos de Perícias, 1 ponto de Aprimoramentos por cada 20 anos, 5 pontos de Poder + 1 a cada dez anos. Possui quatro inimigos ou dois inimigos muito poderosos ou um extremamente poderoso.

201 a 400 anos: 160 pontos de Atributos, 1000 pontos de Perícias, 1 ponto de Aprimoramentos por cada 20 anos, 5 pontos de Poder + 1 a cada dez anos. Possui seis inimigos ou três inimigos muito poderosos ou dois extremamente poderosos.

Bel´Narah

"Não preciso entender o que você é quando cada parte de mim dita que você não deveria existir"

Alcunhas: Anjos de Bel Meridath, Vigias de Demiurgo, Caçadores, Algozes da Decadência

Os Bel´Narah vivem com uma especulação sobre o que são ou de onde vêem. As teorias sobre o surgimento dessas criaturas são criadas dia após dia com os desaparecimentos de Cenobitas, Chezas, Guardiões e Divindades Decadentes. A primeira a surgir foi a da reação de Bel Meridath. O Campeão da Luz teria enviado seus servos para caçar e matar os seguidores de Leviatã, destruindo vítimas específicas em caçadas misteriosas.

A teoria começou a ser questionada dado o ímpeto orgulhoso de Bel Meridath. Perguntou-se por que a divindade do Edhen tocaria almas inferiores e as colocaria em missões tão bizarras, sendo que existem registros específicos de seres poderosos que o servem ou serviam. Os próprios Bel´Narah foram questionados, mas nem eles sabiam responder, o que abriu a possibilidade de muitas outras teorias.

Fala-se de uma reação de Paradísia para acabar com a corrupção de Metrópolis. Divindades da luz teriam abençoado almas específicas para lutarem contra os servos de Leviatã sem precisarem declarar guerra. Daí surge o apelido de Algozes da Decadência ou simplesmente de Caçadores.

A possibilidade de serem Vigias de Demiurgo, atuando para suprimir certos aspectos de uma cidade com que os anjos prateados tiveram contato demais e não sabem como controlar. Dado o modo como a Cidade de Prata interagiu com os Cenobitas, talvez os Bel´Narah sejam uma tentativa de purgarem todos os erros cometidos.

As histórias sobre os Bel´Narah começaram há pouco mais de trezentos anos. Desaparecimentos de habitantes de Metrópolis eram mencionados ante disso, mas os primeiros a terem os Caçadores como culpados são datados dessa época. O terror da luz surgiu vigilante no início, com seres estranhos observando os Cenobitas e falando sobre seus atos entre si. Cochichavam de longe como fantasmas até começarem a tomar as ações agressivas. Quando os primeiros cadáveres foram encontrados, com a carne queimada e purificada da decadência, Chezas foram convocados para lutar. Não se encontrou nenhum Bel´Narah até cem anos depois, quando o primeiro foi capturado.

Esses primeiros que entraram em combate eram os observadores, as Águias de Bel Meridath. Após o embate com essas criaturas, os Chezas precisaram lidar com algo mais perigoso, os Leões da Luz, guerreiros que surgiram tão perdidos quanto os anteriores, só que com um ódio especial de Metrópolis, que colocava garras iluminadas na carne e no metal.

Descobriu-se que um Bel´Narah nasce de um humano ou uma alma humana. Desconfia-se que todos se encontravam em Metrópolis quando foram transformados, mas nem eles mesmos sabem como adquiriram o poder e a vontade de caçar os servos de Leviatã. De repente, toda a vida passada parece sem razão de existir e o que importa é apenas rasgar os corpos das criaturas podres que vivem na cidade.

Aparência

Os Bel´Narah são criaturas de luz, carne e metal. Paradisianos, com certeza, esses seres são parcialmente humanos, mas com certas características que lembram animais. Essas são sempre em formato de luz. As Águias possuem olhos atentos e brilhantes, podendo apresentar penas nos antebraços, em volta do pescoço e nos pés. Os dedos terminam em garras delicadas e dedos finos, prontos para a arte e movimentos rápidos. As pontas das sobrancelhas apontam para cima e o rosto é fino, com ângulos agudos.

Os leões são criaturas mais brutas. Seus modos são galantes e nobres com o corpo poderoso. As mãos largas possuem garras prateadas e brilhantes, firmes e grossas para retalhar até o aço. Há uma juba formada por

pêlos que parecem constituídos de luz. As faces largas possuem olhos felinos e sobrancelha iluminada, por vezes com uma barba densa. São mais propensos a usarem armaduras do que as Águias.

O porte nobre é característico dos dois grupos de Bel´Narah. Eles nasceram com a luz, porém com agressividade que os permite rebater os ataques e a opressão de Metrópolis. Isso está aparente no olhar e nos modos de agir diretamente.

São criaturas de carne e luz. Quando são transformados, se eram apenas espírito, caso das Águias, sua energia é moldada em carne e se torna uma só. Se eram somente carne, corpo humano vivo, caso dos Leões, os tecidos e órgãos se tornam tênues e misturados à alma. Tudo é conectado por luz, refeito para ser a mistura perfeita do espiritual e do mundano.

Personalidade

Um Bel´Narah não conhece sua história, nem o propósito de existir. Ele sente que deve caçar e vigiar Metrópolis, mas os motivos disso não são aparentes. Precisa criar sua fé e seguir instintos se não quiser enlouquecer com a nova realidade. Essa vontade de acreditar os leva a se unirem e procurarem por resposta, formando comunidades pequenas que, apesar da desconfiança, tentam conectar-se.

São seres atentos que demoram a se tornar amigos de qualquer criatura. Seus sentimentos ainda são ligados a uma vida passada que perdem aos poucos. Sabem que as memórias dos seres que amavam começará a se apagar para ser substituída por lembranças detalhadas de tudo o que vê, ouve e sente nessa nova encarnação. Os sentimentos anteriores se tornam tênues e até grandes amores desvanecem rapidamente.

A maioria deles tem consciência plena de que a vida anterior passará. O modo como lidam com isso tem muito a ver com o que acreditam ser. É normal que tratem a nova encarnação como uma benção, já que a maioria deles existia como espíritos perdidos ou humanos torturados.

Uma diferença tênue entre os dois grupos é a leve tendência das Águias de agirem sozinhos. Os Leões preferem agir em grupo, apesar de alguns dos mais violentos terem a preferência da solidão.

Missão

A atitude dos Bel´Narah é clara quando se trata de Metrópolis. Vigiar e matar. Essa certeza é a maior força dentro deles e impede que enlouqueçam ou fiquem sem um caminho ou senso de existência. Mortais que se imaginavam sem rumo ou perguntavam o sentido de sua existência percebem que isso desaparece quando se tornam um dos Caçadores.

O sangue dos Bel´Narah arde com aço e luz. Essa força está repleta da vontade que batalha contra as energias de Metrópolis, mas, ao mesmo tempo, os sintoniza com a cidade. Existe uma intuição que os explica como caminhar perto do Fosso e entender que os inimigos estão se aproximando e quais deles são perigosos e devem ser mortos.

As comunidades dessas criaturas reúnem-se segundo as crenças. Aqueles que se imaginam servos de Bel Meridath são os mais numerosos atualmente, mas existem muitos grupos que se imaginam anjos de Demiurgo com um propósito especial e até alguns seletos que se intitulam a elite de Leviatã, a força da divindade que não foi corrompida e agora deve limpar o nome que os Cenobitas sujaram.

A despeito das diferenças, como tudo em metrópolis, esses grupos procuram se aceitar e se ajudarem. As disputas e combates surgem, mas os Bel´Narah sabem da dificuldade de sobreviverem. Os Cenobitas estão em seu encalço e é melhor ter a seu lado alguém que crê em algo diferente do que ser caçado sem poder pedir ajuda. O impulso de caça também é tão forte entre eles que sabem muito bem que podem contar uns com os outros quando o inimigo é um servo de Metrópolis.

Campanha

Os Bel´Narah são uns dos poucos personagens que se adaptam bem em Metrópolis e podem ser usados pelos jogadores. As possibilidades de campanhas com essas criaturas são amplas. A primeira envolve a caça de Cenobitas, Guardiões ou Cheza, principalmente indivíduos

específicos que os Bel´Narah enxergam em sonhos ou farejam. Às vezes o impulso de acabar com essas criaturas ocorre no mesmo momento em que outros seres estão na cidade e têm o mesmo intento ou estão fugindo deles.

A procura pela verdade é outra aventura típica de um Caçador. Cedo ou tarde ele procurará saber sobre a história de seu povo ou o que quer que seja que tenha se tornado. Faz parte de qualquer criatura inteligente querer compreender suas origens e os impulsos de caça desses campeões não apaga totalmente isso.

Os Bel´Narah colaboram muito com seres de outras cidades, mas nunca são um apoio certo. O primeiro fator é o de serem muito poucos e difíceis de se encontrar. Essas criaturas estão entre as mais raras da cidade, senão de Paradísia. É certo que seu número aumentou recentemente, mas nada que possa formar uma força de ataque poderosa. Devido a isso, eles são restritos ao lidar com estranhos, principalmente ao apresentá-los à comunidade a que se filiam.

Poderes: Ataques Extras, Aumento de Atributos, Aumento de Atributos Excepcional (físicos, além de Carisma e Força de Vontade para Leões e Inteligência e Percepção para Águias), Bel´Cah, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Dentes e Boca, Garras, Regeneração, Invisibilidade.
Fraquezas: (escolha 4): Atributo Limitado, Barreira, Fúria, Ponto Vulnerável, Sensibilidade a Elemento, Segredo, Verdade.

Cenobitas

"Qual é seu prazer?"

Alcunhas: Sacerdotes do Fosso, Mãos de Leviatã, Anjos da Dor, Demônios do Prazer

A força dos Cenobitas está na ação perfeitamente cirúrgica, capaz de obliterar vontades e crenças, submetendo todos os desejos aos serviços que têm a oferecer, ainda que a vítima não esteja disposta a usufruir disso. A marca dessas criaturas é justamente oferecer tudo e impor essa oferta até que o aceite transforme o cliente.

Nascidos de humanos transformados ou da evolução dos Guardiões, os Cenobitas não são um grupo que procria ou surge através de forças exteriores. Eles se moldam, cirando outros de si mesmos segundo um interesse bizarro que parece mais mecânico do que submetido a uma vontade. Eles simplesmente sabem que devem criar outros de si, seja procurando entre os Guardiões ou entre os humanos por alguém que poderá ser um dos novos clérigos do Fosso.

A transformação para um Cenobita é dramática. Um Guardião se submete à dor de ter seus membros arrancados, toda a estrutura de seus ossos e carne moldados para uma figura mais esguia. Parte de sua mente são liberadas para um raciocínio mais lógico e menos servil. Passa para a frieza com que lidera e entra em contato com o mundo. Os humanos aprendem sobre novas sensações do corpo e a dor e êxtase do processo arrebentam todas as correntes morais da mente. Submetem o espírito à tentação da carne e transformam a nova criatura em uma entidade que sobrevive da decadência moral e manutenção do corpo, não do espírito.

Aquele que se transforma em um Cenobita é uma criatura avessa á maioria dos sentimentos que o tornavam o humano ou o Guardião de outrora. Seus deveres e ambições mudam, passando para modos sofisticados de oferecer serviços ou atuar como um agente do Fosso.

Aparência

O individualismo dos Cenobitas se reflete na aparência. Eles transformam seus corpos continuamente, moldando-os ao bem prazer para se tornaram diferentes uns dos outros. Existem poucas características comuns entre eles. A primeira a ser notada é que a maioria tem pele pálida, às vezes quase azulada, sugerindo aparência de um morto. Outra são as roupas escuras. Eles sempre usam tons frio sem sua forma verdadeira, quase incapazes de gerarem formas vivas a não ser por ilusão.

A dor está de alguma forma conectada ao Cenobita. Há anzóis rasgando a pele, farpas nas unhas e entre os dedos, armaduras que cortam o corpo continuamente, pregos enfiados nos olhos, roupas feitas de espinhos e ganchos, estruturas ósseas e carne deformada. Estruturas metálicas presas ao corpo ou enfiadas brutalmente na carne também são comuns. Diversas delas são extensões biomecânicas que funcionam como braços ou pernas.

Personalidade

O grande destaque da personalidade dos Cenobitas é a aparente frieza ao que o mundo lhes reserva. Eles nunca parecem surpresos, mesmo nas situações mais complicadas. Aceitam a destruição e o sofrimento, apesar de sempre tomarem isso como se o outro desejasse o mesmo e necessitasse desse serviço. Obviamente, isso não significa que sejam passivos e se deixem ser atacados. Muitas vezes, enquanto o Cenobita não imagina que seus planos sejam desfeitos ou que seu trabalho seja incomodado, ele realmente não se importa com o caos e destruição provocado pelos outros. Entretanto, quando sua obra ou desejo está para ser desfeito de alguma forma, suas reações são as piores possíveis. Há sempre uma vítima que precisará aprender a diferença entre decadência e destruição.

São seres individualistas. Preferem agir sozinhos, reunindo-se em alianças cobertas por trocas materiais e favores. O conceito de servidão é bastante forte entre eles. Um Cenobita pode ser escravizado a um ponto em que deve seguir todas as ordens de um superior, mas elas nunca o tornam uma figura tão submissa quanto um dos escravos de outras espécies. Ele é um servo fiel, fadado a seguir todas as ordens.

O jogo de submissão e dominação ocupa boa parte do dia a dia do Cenobita. Ele serve ao Fosso dessa forma, submetendo os outros ao redor. É quase uma obsessão escravizar ou forçar outros a lhe deverem favores através de manipulação.

Um Cenobita que queira deixar a vida decadente é uma criatura solitária em sua missão. É difícil confiar em outros de sua espécie e lidar com os sentimentos ou desenvolve-los para sair do tédio das repetições da dor é complicada. A mente se acostuma fácil a ser suprimida por toda dor ou sensações prazerosas a que é submetido constantemente. Sobra apenas a razão que deve superar tudo isso. O caminho difícil desse Cenobita está coberto de dificuldades e a possibilidade de uma recaída, principalmente se cair nas mãos dos antigos aliados, é altíssima.

Missão

A maior intenção de um Cenobita é propagar sutilmente a influência de Metrópolis, mostrando ao universo a importância dos prazeres da carne. Tudo o que existe anterior ao toque das Mãos de Leviatã é uma ilusão a ser eliminada para ar espaço à verdade dos prazeres concedidos pelo Fosso. É essa faceta da realidade, considerada aberração por todos, que deve ser seguida em mantida.

Como servos de um Deus Monstro, eles fazem jus à fama de seu mestre impondo dor e sofrimento a quem quer ou não. Faz parte de seu conceito fazer os outros compreenderem que estão errados ao negarem Leviatã e os prazeres que a Cidade do Fosso oferece. Eles precisam doutrinar as pessoas e deuses para que se apóiem na expectativa de que o Senhor de Metrópolis surgirá. Se perguntados que isso pode não acontecer, a maioria dos Cenobitas não se importa. Continuam seu trabalho satisfeitos de repeti-lo continuamente, com ou sem resposta de seu suposto mestre.

A missão primordial de um Cenobita é cuidar de seus negócios em Metrópolis, mas também cuidado para oferecê-lo em outras partes do universo, portanto, há também serviços importantes como o de navegante dos mares espirituais, embaixador, mercador, explorador. Essas variantes são sempre temidas, pois um Cenobita fora de Metrópolis costumam ser ainda mais perigoso, pois sua ambição compreende mais do que a vida repetitiva e decadente da cidade.

Os Cenobitas possuem diferentes crenças. Brigam por elas, mas na maioria das vezes apenas politicamente com a intenção de escravizar o outro para provar que estão certos. Importam-se mais com a diferença de pensamento do que com a veracidade das teorias. A única intenção que não toleram é daqueles que pretendem deixar a decadência da cidade ou abandonar o Fosso de alguma forma. Essa traição é punida com uma caçada constante que visa a prisão, tortura e nova submissão à Metrópolis.

Campanha

Os Cenobitas servem principalmente como vilões em uma campanha. A função deles é sempre misteriosa, pois entender os objetivos de um servo do Fosso é complicado. O sistema de tolerância entre eles permite que planos diversificados floresçam para atormentar outros paradisianos e a Terra. Eles fazem alianças com qualquer tipo de seres, não importando a origem. Não culpam uns aos outros por isso e usarão toda a rede de contatos para lutar contra os inimigos com a última intenção de levá-los a Metrópolis, onde poderá submetê-los da maneira mais fácil possível.

Atrair os indivíduos para a Cidade do Fosso é sempre um dos grandes prazeres dos Cenobitas. Pretendem que haja uma busca, uma verdadeira vontade de o indivíduo comparecer ao local. Uma vez que isso seja feito, a festa final começa, com todos os serviços que o Cenobita pode oferecer. A marca deixa

pela visita à cidade será indelével.

Uma das formas de levar pessoas a Metrópolis é através de alianças e contatos. Os Cenobitas podem ser grandes fontes de informações ou ter itens valiosos a fornecer. Magos corajosos podem se dar ao luxo de negociar com eles, desde que estejam dispostos a pagar o preço por esse mal.

Uma campanha que leve alguém a se tornar Cenobita pode ser dramática. Um indivíduo já maligno exacerbará essas condições. Aqueles que guardam o mal bem escondido dentro de si ou são bons, mudarão completamente após as mudanças. Em termos de regras, após a transformação, o personagem não poderá mais subir de nível, mas progredirá de acordo com a idade e ainda receberá as fraquezas dos Cenobitas, mesmo que essas limitações eliminem poderes anteriores.

Resgatar indivíduos transformados pode gerar uma campanha interessante mais frequentemente fadada ao fracasso.

Poderes: Aumento de Atributos (todos), Aumento de Atributos Excepcional (Constituição, Inteligência, Carisma, Força de Vontade),Cisma, Controle Mental,Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Escravidão, Sensações, Glifo, Regeneração
Fraquezas (Escolha 3): Atributo Limitado, Barreira, Segredo, Mente Atormentada e Dependência.

Chezas

"Seus ossos estalarão, seus dentes quebrarão, sua carne será rasgada e torcida e você gostará de ser morto assim."

Alcunha: Punhos de Leviatã, Anjos Monstruosos

Os Chezas não nascem. São uma casta constituída a partir dos melhores entre os Guardiões ou os piores, aqueles impulsivos e violentos que não conseguem cumprir suas missões com discrição. Um desses é pego e passado por um processo de transformação com os típicos requintes de dor de Metrópolis. Partes dos corpos são retiradas com a criatura sempre consciente. O pus e a gordura são sugados e a pele fatiada até que os músculos poderosos apareçam. O anjo deformado de antes é gradual e brutalmente transformado em um novo tipo de monstro.

Agora ele é um ser determinado a combater. Foram-se os tempos em que precisava ser discreto. Todo aquele cuidado agora é opcional, pois suas missões incluem quebrar, rasgar e torcer de modo a tornar uma vítima irreconhecível. Matar não é seu principal objetivo. Precisam é ensinar a lição de que não se brinca com Metrópolis. Fazer isso é enfurecer um Deus Monstro cujos servos pretendem ser tão destrutivos quanto ele.

Os Chezas não se importam com sua própria história ou registros. Tudo o que lhes importa é serem os guerreiros de destaque em Metrópolis, divertindo-se com as batalhas e o sofrimento.

Aparência

Anjos Monstruosos são máquinas de combate. Seu corpo é modificado para portar armas, usá-las do melhor modo possível e espalhar a mensagem de que existe um limite ao se ir contra as vontades de Leviatã. Como os Cenobitas e os Guardiões, sua aparência sempre lembra dor, sadismo e masoquismo. Metal, tecido e carne estão conectados para oferecerem proteção e mobilidade. Garras de aço, dentes pontudos, olhos arregalados e placas de ferro são moldadas ao corpo junto a anzóis que puxam a pele e cotas de malha que se entranham na carne pulsante.

Aparatos como armas utilizadas na Terra podem ser adicionados, mas são incomuns. Eles não fornecem o prazer de experimentar sangue diretamente. Asas e membros estão entre apêndices cotados, porém são mais incomuns devido à dificuldade de se implantar.

Personalidade

A personalidade de um Cheza é simples. Trata-se apenas de liberar todos os instintos destrutivos de um indivíduo e deixa-lo quebrar quantos ossos precisar para ensinar uma lição a alguém. Sem travas para a violência, os Cheza aprofundam-se nas batalhas sem qualquer senso de honra ou glória para movimentá-los. Sua satisfação nas lutas não é nem auxiliar seus mestres. Eles consideram uma obrigação que os Cenobitas lhes confiram alvos. Um Cheza pode atacar seu senhor caso perceba que há muito não lhe dão a satisfação de provocar dor.

Pensamentos que passam em castas guerreiras como lutar pela honra ou pela glória são esnobados pelos Anjos Monstruosos. Eles riem disso como piadas de ovelhas ingênuas e falam sobre o quanto é bom perseguir vítimas, mais fracas ou mais poderosas, quebrando seus corpos aos poucos para experimentar o cheiro do medo.

Missão

Os Chezas não possuem um impulso de servir tão forte quanto o dos Guardiões. Eles ainda seguem aos Cenobitas e outros mestres de Metrópolis, porém a sede de violência supera a servidão. Chezas não aceitam mestres que não os coloquem para lutar, mas se um deles permite que experimentem sangue e fiquem estimulados.

Chezas não suportam o tédio ou permanecerem parados por muito tempo. Precisam de atividade ou se tornam cães raivosos que não reconhecem donos, mas apenas vítimas e inimigos. Às vezes são soltos entre inimigos de Metrópolis apenas para causar caos e ficarem saciados. De fato, podem nem perceber o perigo

de estarem cercados até ser tarde demais. O êxtase de ouvir ossos estalando e a pele rasgando os deixa surdos para todos os avisos.

Os Anjos Monstruosos raramente agem sozinhos. Poucos deles fazem planos ou assumem posição de chefia. Seu trabalho é realmente o de lutar. Se pretendem assumir a posição de liderança de um grupo de batalha, com certeza são criaturas ainda mais perigosas. Chezas que pensam demais são mestres de guerra que querem ver o sofrimento espalhado apenas para terem mais oportunidade de atuar. Eles criam disputas em qualquer lugar pela necessidade de que alguém os coloque na ativa. Esse modo de agir é tão assustador que causa conflitos em Metrópolis.

Os Chezas que lideram os conflitos são comumente chamados de Generais de Leviatã e os mais caçados pelos Guardiões. Eles precisam esconder sua natureza, pois se detectados serão arremessados no Fosso com os membros atados e os olhos arrancados.

Campanha

As campanhas dos Cheza são tão limitadas quanto sua natureza. Envolvem primariamente lidar com um deles. Criaturas de Paradísia e magos podem resistir a um combate com esses seres, porém os humanos são os mais debilitados ao serem caçados. Grupos de combates de exércitos da Terra durariam muito pouco com os Chezas, sendo massacrados enquanto o monstro ri dos ferimentos que sofreu.

Lidar com mortais exige campanhas mais bem feitas, em que o Cheza perseguirá a vítima até os confins do mundo, matando tudo o que encontra a sua frente. Muitas vezes, ele é auxiliado pelos Guardiões que enviam informações exatas e depois os liberam para pulverizar o problema.

Poderes: Ataques Extras, Aumento de Atributos (exceto Inteligência, Carisma e Força de Vontade), Aumento de Atributos Excepcional (físicos e Percepção), Chezii, Defesas, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Regeneração, Tamanho.
Fraquezas (escolha 4): Atributo Limitado, Barreira, Fúria, Sensibilidade a Elemento, Obediência, Ponto Vulnerável.

Guardiões

"Você está trespassando."

Alcunha: Anjos Deformados, Keepers of Leviatan, Escravos do Deus Monstro

A Cidade do Fosso precisa de seus servos e protetores. Os Cenobitas são desatentos demais à segurança da cidade, os deuses decadentes estão muito ligados ao seu próprio estado lamentável e os Chezas são meras máquinas de combate. Os Guardiões são os encarregados de protegerem a cidade e simularem a função de servos diretos em missões de espionagem, mensageiros e ocasionalmente como caçadores vingativos dos inimigos de Leviatã.

Os Guardiões nasceram e ainda nascem da carne de Leviatã, apesar de esse ser um evento muito mais raro hoje em dia. É mais comum o Ato da Devora, aquele em dois deles combatem, geralmente com um deles sendo de nível inferior, e o derrotado é devorado pelo vencedor. As energias consumidas são então utilizadas para gerar outros dos Guardiões que brotarão como larvas do pai. Essas criaturas são jogadas nas bordas do Fosso ou em qualquer outro lugar, às vezes até um domínio de um Cenobita ou Divindade Decadente. A larva transforma-se em um casulo pulsante coberto por gosma e carne podre de onde brota uma dessas criaturas.

O novo Guardião herda memórias dos progenitores, apesar de nunca reconhecê-lo como tal e isso nunca ter nenhum valor em sua sociedade. É a partir dessas que ele matura e começa a seguir a vida como um indivíduo já adulto. Muitos se colocam ao serviço do senhor dos domínios em que foram deixados. Quando isso não acontece, colocam-se como mercenários dentro da cidade com a principal função de proteger Metrópolis e servir ao Fosso acima de todos os outros interesses.

Aparência

Os Guardiões são mestres na arte da ilusão. Podem enganar a mente alheia para tomar formas diferentes e liderem com as criaturas dos outros planos como se fossem uma delas. Não têm preferência quanto a isso. Em sua forma verdadeira, é normal que sejam anjos altos, às vezes alcançando mais de dois metros de altura. São tão obesos quanto altos com pedaços de pele caindo uns sobre os outros e o suor fétido tomando o ambiente. Veias azuladas pulsam debaixo da pele fina, às movendo-se como vermes.

Os músculos quase não aparecem debaixo de tanto tecido adiposo. A pele é gosmenta e flácida em um tom esbranquiçado ou transparente. Os olhos leitosos podem ter alguns tons diferentes, mas são sempre de cores escurecidas. As mãos possuem unhas azuladas em forma de garras e pares de asas deformados e inúteis estão expostos nas costas.

As vestimentas dos Guardiões são variadas. Trajam armaduras para combate, mas também simulam roupas de outras cidades paradisianas ou da Terra. Essas roupas não lhes importam muito, visto que quase sempre estão usando uma ilusão para disfarçarem a própria aparência.

Personalidade

Os Guardiões nasceram para servir, seja um mestre a quem tenha sido entregues ou a Leviatã. Esse pensamento os leva a todas as atitudes que definirão sua personalidade após o nascimento. Podem se tornar criaturas independentes dentro da cidade, tomando-se como servos supremos do Deus Monstro e encarregando-se de policiar os bairros da cidade ou atuar em missões mercenárias. Esses Guardiões estão entre aqueles que mais se destacam em períodos curtos de tempo e também os que desaparecem mais depressa ao serem usados nas guerras políticas dos Cenobitas e Divindades Decadentes.

É por isso que o argumento de serem servos é tão usado entre eles. Garante o trabalho correto e facilita a sobrevivência.

Oprimidos em sua complexa hierarquia, os Guardiões tentam usar seus mestre para se livrarem do Ato da Devora ou de lutarem para manterem seus postos de guarda. A servidão funciona como um escape para os perigos da vida do Guardião.

Eles são ciumentos em relação a seus mestres. Lutam pelo seu respeito com a possibilidade de matarem para acabarem com os rivais. Fazem o mesmo em relação a Metrópolis, sempre julgando aqueles que consideram fracos demais para protegerem a cidade.

O ato de julgar é constante nessas criaturas. Eles avaliam tudo o que vêem e acumulam as informações para transmitirem aos mestres ou trocarem entre si para melhor usarem em benefício do Fosso. É de acordo com a força ou a inteligência que tomam uma atitude em relação a uma criatura. Esses dois fatores podem fazer um Guardião odiar profundamente uma criatura ou prestar-lhe um favor.

Missão

A palavra servir e proteger guia os atos dos Guardiões. Para cumprir isso, eles tomarão atitudes sem pensar em códigos de ética ou moral. É o ato supremo que pulsa em suas mentes e suprime qualquer valor que tenha. Jurando servir um mestre, o Guardião só o trairá se encontrar uma criatura que sirva Metrópolis com mais empenho, ou seja, mais poderosa e a mesma ainda deve jurar mantê-lo como servo.

A promessa de servir um mestre só supera a de servir Metrópolis. Os Guardiões entendem muito bem que a cidade está a cima de tudo. Há um instinto que os coloca em torno de Fosso e os mantém na expectativa de eu Leviatã ressurja. Nenhum deles consegue ficar muito tempo sem voltar à cidade. Mesmo aqueles com missões em embaixadas ou disfarçadas na Terra sempre precisam cumprir o Ritual do Retorno, em que volta para Metrópolis e param em frente ao Fosso, observando por horas, dias ou meses seguidos sem se movimentarem ou precisarem de qualquer sustento. Em certas ocasiões, sentem a compulsão de levarem um sacrifício, uma criatura viva e inteligente que deverá ser jogada no buraco.

Defender os bairros e fronteiras é uma missão cansativa dos Guardiões. Eles observam atentamente todos os visitantes utilizando seus poderes avançados de ilusão para nunca serem percebidos. Tendem a não interferir a não ser que vejam uma ameaça direta à cidade. Como Metrópolis é aberta a todo tipo de criatura, os Guardiões assumem um trabalho mais discreto como uma política secreta que elimina os seres mais inoportunos que possam desequilibrar a rede dos servos de Leviatã.

As espionagens e assassinatos cometidos na Terra são tão bem feitos que quase não se sabe dessa função dos Guardiões. Há quem pense que eles só deixam a cidade quando invocados, mas tanto seus mestres quanto eles mesmos podem possuir planos que envolvam a presença de um Keeper na Terra. Os disfarces os permitem assumir identidades e até tomar postos de outras criaturas.

Campanha

Os Guardiões são mal vistos em outras cidades paradisianas. Servos divinos preferem se manter afastados deles, pois sabem o quanto podem ser agressivos quando se trata de Metrópolis. Visto o ódio que a maioria dos paradisianos tem dessa cidade, é comum que mesmo trabalhando em conjuntos, haja um conflito entre essas criaturas. Seres menos ligados à moralidade e mais práticos podem até lidar com os Guardiões. Os Dókkálfar trocam informações com os mesmos e se ligam na rede de assassinatos que se distribui entre os planos.

É mais fácil ter os Guardiões como inimigos a serem descobertos dentro de uma sociedade secreta ou como um assassino a ser identificado antes que alcance o alvo. Essas funções são relacionadas a Metrópolis e podem até levar os personagens para a cidade, mas não precisam do envolvimento direto das forças do Fosso.

O seqüestro de uma criatura a ser utilizada no Ritual do Retorno pode conferir uma boa aventura. Seguir até a cidade para resgatar a vítima pode ser o primeiro e mais traumatizante contato com o sobrenatural.

Um Guardião pode ser promovido a Cheza ou a Cenobita. Em termos de regra, essa transformação o faz perder todos os poderes específicos de casta e de ampliação de atributos físicos, além da mudança de certas fraquezas específicas para as da nova casta. Ele terá acesso aos novos poderes então e recomeçará uma nova vida, apesar de continuar com as mesmas perícias. O avanço então passa a ser rápido. Dentro dos próximos 20 anos, ele poderá recuperar os Pontos de Poder perdidos gastando-os com os novos poderes específicos.

Poderes: Aumento de Atributos (exceto Inteligência, Carisma e Força de Vontade), Aumento de Atributos Excepcional (físicos e Percepção), Defesas, Defesas Especiais.
Fraquezas (Escolha 3): Atributo Limitado, Barreira, Segredo, Mente Atormentada, Fetiche, Sensibilidade a Elemento, Ponto Vulnerável

Divindades Decadentes

"Cada deus tem seu caminho. Cada fé tem seu domínio. Eu encontrei o meu aqui. Quer conhecer?"

Alcunha: Deuses Caídos, Deuses Escravos, Deuses Parasitas

É triste ver uma divindade perder seus fiéis, ter seus cultos massacrados até um ponto que não sabe mais como lidar com sua existência e manter seus domínios. Alguns lidam com isso com dignidade, entregam-se a uma batalha final, desaparecem da existência e da história ou lutam freneticamente para se reerguerem. Outros se atrelam ao desespero e à covardia recorrendo á alianças escusas que nunca teriam feito antes. Revogam suas antigas promessas e desejos pela mera vontade de sobreviver, algo que consideravam tão patética nos mortais que se recusavam a morrer por eles.

Um Deus Escravo nasce de uma aliança blasfema entre uma força da luz e as energias do Fosso. Ele entrega suas últimas energias em prol da sobrevivência. Torna-se uma espécie de mortov-vivo, mas ainda uma divindade com poderes para alimentar-se dos fiéis e usar sua energia, ainda que de uma maneira tão torpe que só ele, em sua loucura, admite ainda serem poderes divinos.

Quase todas precisam começar do zero, como seres novos que possuem apenas memórias distorcidas do que foram, confundidas com sentimentos magoados. Seus poderes antigos se foram e só sua conexão com o Fosso lhes mantém vivos e permite que progridam para alcançarem novas habilidades que lhes permitirão dominar mortais e fazer novos servos.

Alguns Deuses Escravos são também servos de outras divindades como anjos que quiserem subir de status, tornarem-se como seus mestres e se venderam ao Fosso. Na maioria das vezes, eles sucumbem, destruídos por se desatarem com sua cidade sem se dirigirem aos mundos inferiores, mas uns poucos conseguem mergulhar no Fosso e ressurgirem como novas criaturas. Esses seres decadentes e confusos mal sabem que se tornaram escravos para toda a existência.

Aparência

Uma Divindade Decadente tenta manter uma ilusão do que era antes. Através de magia ou poderes, ela pretende ainda ser um ser de luz e ter a mesma presença divina. No entanto, esconde dos outros e de si mesma a imagem podre que se tornou. Sua luz agora é pálida e não tem a vivacidade anterior. Parece uma versão morta-viva do que já foi, um ser patética que se recusa terminantemente a ver o mal que causou a si mesmo.

Personalidade

O primeiro aspecto de um Deus Escravo do Fosso é a recusa. Ele nunca aceitará que seu tempo passou e que é hora de descansar. Quer continuar e vai negar qualquer tentativa que façam de convencer que é hora de deixar a existência. A negação chega a um ponto de ser rebatida com agressividade ou com a inimizade eterna da criatura. Esses deuses não sabem perdoar quem decreta seu fim.

As memórias de um Deus Decadente estão sempre misturadas com a mágoa. Ele sempre pensa em como os tempos eram felizes antes de um inimigo (imaginário ou não) ter aparecido para destruir tudo. Conta para quem quiser sobre esses anos ou séculos de domínio e festividades quando recebia sacrifícios em altares especiais. A nostalgia está tão conectada a eles que toma conta de boa parte de qualquer conversação que tenham.

A mágoa e o orgulho completam os sentimentos dessas criaturas. Elas querem ser mais do que deveriam ser. Não aceitam derrotas e fazem planos impossíveis e

malignos contra seus inimigos. Só nesses momentos de vingança sua imaginação rasa dá saltos e alcança novos patamares.

Missão

Os Deuses Decadentes não possuem nenhuma missão. Sua existência se trata disso, de serem uma representação de um tempo que passou. São seres divinos que morreram e ainda se recusam a perceber o fato. É por isso que vagam ou ficam presos em Metrópolis, sendo louvados por cultos fracassados da Terra. Sacerdotes patéticos e derrotados ainda fazem sacrifícios e adoram seus mistérios. E é justamente esses aspectos decadentes que os tornam perigosos. Eles não têm mais nada a perder e estão dispostos a tudo para ganharem e renascerem.

A obsessão com os cultos da Terra os leva a contatar humanos fáceis de dominar. Eles procuram os mais desesperados por poder ou os mais deprimidos e fazem promessas, diversas das quais não podem cumprir a não ser com ilusões.

Quando não estão lidando com os servos da Terra através de sonhos e tentando usa-los para romper a Barreira dos Mundos, ficam encerrados na obsessão de seus domínios. Nesse ponto, eles se estacam em dois grupos, os covardes que se encerram em suas fronteiras e os que se imaginam poderosos e querem se expandir o tempo todo. Os dois grupos vivem para manter seu território, um paraíso precioso transformado segundo sua vontade. Os sábios preferem chama-los de túmulos para deuses mortos-vivos.

Antigos servos divinos podem acreditar que ainda seguem seus senhores. É normal que confundam essas idéias com a imagem de Leviatã ou imaginem esses seres como submissos ao Deus Monstro. Certos casos podem até ser verdadeiros em algum ponto da história, visto que muitos panteões de paradísia foram ou são conectados a seres de Edhen. Se isso acontece realmente, esses servos decadentes são uma mancha vergonhosa de um passado que os deuses querem apagar.

Campanha

Os Deuses Decadentes são ótimos inimigos tanto na Terra quanto em Paradísia. São ideais para serem usados como oponentes quando não são muito antigos. é quando acabam de entrar no processo de decadência que criam os primeiros cultos e fazem as promessas aos humanos. Essas seitas pequenas podem ser combatidas por caçadores e magos ainda inexperientes com o conflito final culminando com as forças do Deus Decadente. Esse confronto quase nunca é direto, mas com um ser possuído pela divindade.

Poderes: Aumento de Atributos (todos), Aumento de Atributos Excepcional (Escolha três conforme a orientação do deus, exceto Carisma), Ataques Extras (Até 4), Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Sensações, Glifo, Pseudodivindade, Regeneração.
Fraquezas (Escolha 3): Atributo Limitado, Barreira, Segredo, Mente Atormentada, Dependência, Corpo corrompido, Fetiche, Sensibilidade a Elemento, Ponto Vulnerável.

Senhores, escravos e seus círculos

Os círculos de poder em Metrópolis não são relacionados a amizades ou afeições. Tudo o que os constitui são relações duras de dominação ou de trocas prática. Há sempre um senhor, há sempre um servo. O modo como se tratam pode ser diferente, mas o conceito de poder é uma constante dentro da cidade e até no modo como essas criaturas lidam fora dela.

Ser um senhor em um bairro não implica em ser todo poderoso, acima de todos, mas ter menos laços de submissão e ter um saldo de favores positivo. As sociedades que comandam dependem das mesmas relações tanto internamente quanto para lidar com outros círculos sociais de Metrópolis. O ciclo de submissão e dominação nunca pode parar na cidade. É uma questão de princípio, talvez o único ao redor do Fosso.

Mestres e Senhores

Existem entidades em Metópolis cujo poder não é medido por atributos ou por métodos segundo a razão humana. São seres com status quase divino que nem se importam com o louvor dos mortais. Vivendo entre as sombras decadentes e observando o Fosso, parecem interessadas na estagnação e na manutenção de uma existência decrépita.

Leviatã

Alcunhas: Deus Monstro, Senhor do Fosso, o Monstro de Metrópolis, Decadência do Edhen
Origem: Édhen
Idade: Milênios
Vícios: Desconhecidos

A definição da natureza de Leviatã torna-se cada vez mais complicada com o passar dos séculos. A história e o tempo são elementos menosprezados em Metrópolis, então quase sempre cabe a fontes altamente tendenciosas contar o que aconteceu na cidade. A existência do Deus Monstro é uma especulação tão grande que há quem questione se ele realmente está no fundo do Fosso ou se essa não é ima história criada para justificar uma aberração como Metrópolis.

Desconhecem-se os reais poderes dessa criatura. As lendas de Edhen tratam desse Monstro como uma entidade pai de criaturas terríveis que travavam guerra no Mundo do Amanhã. Obviamente, há sempre quem discorde, traduzindo os testes não como guerra, mas caos, caça ou uma mera destruição sem limites que cedo ou tarde arrancaria o Edhen para o presente ou o passado.

Magos ainda investigam o Fosso e tentam procurar história, principalmente os paradisianos desesperados com o próximo movimento da Roda dos Mundos. Especula-se que o giro libertará Leviatã e apenas certos relógios de Metrópolis podem medir quando chegará.

A existência de Leviatã está ligada ao Fosso, pois nada mais se conhece dele a não ser histórias e o fato de tal divindade estar lá embaixo, morta, morta-viva, aprisionada ou adormecida. Mortais não conseguem descer e as criaturas que sobem de volta estão tão deturpadas que não se pode confiar em suas histórias. O máximo de conhecimento que se tem é das memórias retiradas da carne dos Guardiões para se compreender o significado do Deus Monstro.

Soube-se até o momento que ele está conectado à entropia e ao aspecto mais distorcido das divindades maiores. Ainda não se compreendeu se esses pensamentos se devem à torpeza da existência dos Guardiões, mas a maioria dos oponentes imagina Leviatã como uma divindade criminosa, aquele que feria os conceitos do Edhen.

Talvez a compreensão de um monstro, ainda mais de uma divindade que seria a encarnação da monstruosidade dos deuses, seja uma ambição um tanto grande demais para a mente dos mortais e até dos paradisianos. Seja como for, essa criatura persiste em viver em uma cidade em talvez seja o único edeniano ou ser de tal poder e ainda sim pode ser que não seja o líder, nem a divindade no comando. Metrópolis é assim, como essa divindade, um mistério em que a compreensão está aquém do dia de hoje.

Aparência

Ninguém sabe como Leviatã realmente é. Monstros que já saíram do Fosso tinham aparências diferentes até dos Guardiões. Eram todos seres obscenos, com formas distorcidas lembrando animais terrenos, mas grandes demais e com membros desproporcionais. Assim imagina-se que essa divindade seja.

Não há relatos confirmados sobre ter ou não tocado a mente dos mortais na Terra. Comenta-se mais dele sugando a energia da alma deles e os atraindo a Paradísia. Muitos dos casos em que se culpava Leviatã acabaram sendo manifestações dos deuses mortos nos mausoléus ou dos Deuses Escravos. Então as imagens que surgem nesses sonhos podem ser todas mentiras.

Cultos

Os cultos para Leviatã possuem uma característica comum: são baseados em distorções de imagens de divindades já existentes e no seqüestro de vítimas a serem sacrificadas ao Deus Monstro. Demiurgo, Buda, Odin e Rá já foram transformado em seres de garras e olhos insanos cuja sede de sangue era saciada com seqüestros de vítimas a serem jogados em Fossos.

Esses cultos nunca foram populares. Surgiram de vez em quando e quase sempre

eram assimilados por divindades abissais ou infernais ou, ainda, destruídos por forças da luz. Nunca se ouviu falar deles se unindo, mas eles surgem e desaparecem com freqüência, sem parecer haver uma divindade ansiosa por mantê-los.

Acontece de um Deus Escravo ou um Cenobita fanático criarem um desses para os rituais em volta do Fosso. Como os anteriores, são isolados e o interesse da entidade nem sempre é duradouro, mas baseado em cumprir uma meta. Talvez por causa de impulsos estranhos difíceis de ela mesma entender.

Atr

Alcunha: Expectadora Ansiosa, Aquela que Espera
Origem: Terra
Idade: Desconhecida
Colina: Nenhuma
Vícios: Observar o sofrimento e o prazer alheio, delatar

Atr é uma aberração temporal. Fala-se que ela ainda não nasceu, que veio do futuro da Terra, de um momento em que o mundo tinha necessidade de heróis e de se afastar da maldade divina que se impunha cada vez mais. Então, quando foi necessária, ela fugiu e a fuga foi tão amaldiçoada que ela reapareceu em Metrópolis, travada em um tempo que não conseguia compreender com nada mais na mão além de um relógio de ossos cujas engrenagens são corações, pulmões e intestinos. Obcecada, começou a alimentar o item com carne viva que arrancava das pessoas enquanto a observava gritar. Foi até o Fosso e lá sorriu, acertando o relógio para a passagem do tempo.

Talvez seja verdade que Atr voltou no tempo para esperar o momento de nascer e então se matar, evitando tudo o que fez de bom e ruim naquele futuro sombrio. Já foi acusada pelos inimigos de não sr legitimamente uma criatura do futuro, mas sim um ser profético, criado para destruir ou matar uma imagem específica a quem se tornou obcecada.

Atr caçoa dessas teorias insanas e diz o quanto conhece do futuro e o que espera dos outros. Adora parar para observar uma desgraça prestes a acontecer, dizendo que havia lido em livros que aquilo ainda ocorreria e precisava presenciar para se divertir. Ela conta segredos e espalha os boatos e histórias sobre as desgraças atuais de Paradísia. É uma viagia do azar e do sofrimento, deleitando-se em contar essas histórias e ver como as pessoas lidam com elas, sempre querendo que lidem da pior maneira possível. Se não o fazem, ela e seus servos colaboram para que assim seja.

Aparência

Atr é uma Cenobita, apesar de ter séculos de existência. Talvez o motivo de tanta idade sejam as distorções temporais. Seu corpo realmente envelheceu, quase perecendo no tempo. Parece uma velha com um olhar amargo e ansioso, remexendo as unhas quebradas e os cabelos grisalhos. Os lábios estão partidos e sangrando. A pele está cheia de manchas e doenças com próteses enfiando-se nos músculos atrofiados. Ainda sim, ela se porta como uma mulher digna e de postura.

Cultos

Louvar a Atr é portar-se como um curioso sobre a vida alheia. Um voyeur que adora ver desgraças, espalhando histórias para que aconteçam mais rapidamente. Esses cultistas foram um culto pequeno, de não mais que quarenta pessoas, mas extremamente organizados e com uma extensa rede de contatos. Eles tramam para assinar pessoa antes que concluam seus destinos ou seus maiores desejos, depois testemunham os eventos que ocorrem a partir dessa desgraça.

O culto tem se organizado cada vez mais para um assassinato em especial. Eles procuram pro uma mulher grávida e algumas já perderam suas vidas ao serem confundidas. Outras já encontraram a morte certa por fazerem parte dos planos de Atr. Ainda há alguns bebês seqüestrados e sendo criados pelo culto para serem entregues à Cenobita no momento certo.

Drahli

Alcunha: Carcereiro dos Desejos, Satisfação Súbita
Origem: Paradísia
Cidadela: Mansão de Prata
Idade: Milênios
Vícios: Entorpecentes, escravizar outros

Drahli, Deus dos Prazeres, pretendia ser uma divindade maior. Nascida em Paradísia, era parte de um panteão que crescia em poder ao influenciar o Oriente Médio. Tinha dezenas de tribo sob seu comando e recebia sacrifícios contínuos, mas então os arkanitas apareceram. Desepserados, os deuses massacraram divindades paradisianas. Marduk em pessoa destruiu o líder do panteão, o pai de Drhali, e o venceu em combate quando era a última esperança de seu povo. Desnorteado, tentou fugir, mas a divindade de Ark-a-nun era poderosa demais. Quebrou asas e braços e pôs correntes em seus ossos disformes. O deus conheceu pela primeira vez o que era escravidão e quando entendeu isso, o Príncipe das Divindades Babilônicas permitiu-lhe voltar para Paradísia.

Encontrou sua cidade natal tomada pela areia e por almas enlouquecidas pela perda de seus deuses. Reuniu-as e partiu para Metrópolis onde tentou a última chance de se salvar. Entregou-se ao Fosso em troca de manter sua posição. Nunca conseguiria encarcerar seu corpo na carne como alguns de seus parentes fizeram. Tornou-se um Deus Escravo com um desejo trágico que fazer com que os outros se tornassem tão escravos quanto ele.

As drogas e o vício são as obras de Drahli. Ele as usa para prender outros à sua vontade. Faz com que se viciem em substâncias que ele mesmo produz ou induz seus servos humanos a manipularem. São drogas variadas que viciam com facilidade e colocam os indivíduos sob seu poder. Usa-as até mesmo com outros paradisianos, distribuindo entre as cidades divinas e dominando diversos servos divinos que usa como espiões.

Sua base é uma mansão moderna nas Cidadelas do Luxo. Não tem paredes, mas um grande jardim onde seus escravos viciados se drogam para se esquecerem do sofrimento da cidade em que estão e de sua própria escravidão.

Aparência

A imagem de Drahli é contituída por uma forma humanóide envolta em asas de seda e vestida em roupas leves flutuam junto dele. Tem uma aparência andrógina repleta de sorrisos apaixonados e um olhar vago. As cores dos cabelos, olhos e unhas variam constantemente.

Culto

Drahli não tem um culto propriamente dito. Ele domina alçguns mortais e os impõe a tarefa de vender suas drogas e acumularem fortuna e a vitalidade alheia. Cada um desses viciados torna-se um escravo aos poucos, doando toda sua vitalidade a essa divindade decadente. Devido a sua ligação com o fosso e a essa idéia de usar o vício para sugar as almas aos poucos, o poder de Drahli cresceu ao ponto que ele é uma das faces mais importantes quando se trata de escravos de Metrópolis trabalhando na Terra. Graças a influência de seu deus decadente, os cultistas às vezes trabalham em conjunto sem nem saberem o motivo.

Nel´Tire

Alcunhas: Escravo dos Deuses, Aquele que Se Submete
Origem: Paradísia
Idade: Três mil anos
Colina: O Pequeno Vale da Submissão
Vícios: Submeter-se, dor, tornar-se necessário

Os inimigos de Nel´Tire o acusam de ser um Cenobita dissimulado, uma criatura poderosa que se faz de fraca. Falam que ele já saiu do fosso como um Guardião inteligente que soube como chamar atenção de um mestre específico que lhe concedeu o prêmio de se tornar um dos Anjos Maiores de Leviatã. Destruiu esse mestre pouco depois e ainda tramou para acabar com aqueles que eram contra sua nova posição.

A primeira regra para a sobrevivência de Nel´Tire foi se entregar como servo de Deuses Escravos e seres de fora de Metrópolis que o protegeram. Nenhum deles queria perdera oportunidade de ter um Cenobita, se é que Nel´Tire era realmente um, como um escravo. Esses seres exóticos raramente se submetiam a tais maus tratos e humilhações. Nel´Tire não reclamava e obrdecia. Ensinava o prazer e deixava que os outros extraíssem dele o que fosse necessário. Espionava e tramava em Metrópolis sempre para atender as necessidades de seus mestres.

Os senhores de Nel´Tire sempre se julgaram únicos. Raramente imaginaram que o escravo tinha várias identidades e um poder incomum de manipular o tempo para servir a todos de uma vez. Ele sabia como se tornar essencial como um servo, de um jeito que seus mestres sempre precisavam dele para resolver os menores assuntos, lidar com contatos e conseguirem informações. Sempre foi capaz de barrar até mesmo os encontros e visitantes. Mesmo submisso, Nel´Tire acabava tendo mais poder do que seus senhores.

Ele ainda age dessa maneira. Acumulou tanto poder que ultrapassou o simples status de servo de Leviatã. Agora ele domina uma colina e se insinua por Metrópolis e outras cidades de Paradísia, enviando servos humanos, divindades decadentes e até outros Cenobitas para agirem como conselheiros, escravos e senescais de líderes importantes nos planos.

Nel´Tire tem uma influência em Metrópolis e negocia com os Quatro que vivem nas Torres Negras. Já se colocou para servir pelo menos um deles, mas nunca se soube se aceitaram. Talvez o poder dessas criaturas permitam-lhes entender a perfídia por trás da submissão dessa quase-divindade.

Aparência

Nel´Tire tem uma aparência servil, sempre meio curvada perante os mestres, com olhos humildes e sempre arrependidos previamente. Muda de forma conforme os desejos de seu novo senhor e é com freqüência que se algema ou se flagela para o prazer deles e demonstrar sua submissão.

Cultos

Os servos de Nel´Tire sempre servem a alguém além de sua divindade. Eles se entregam quase que completamente a outro senhor e dele retiram informações para passarem pelo culto e criarem uma rede de servos e espiões. Ajudam também no tráfico de escravos, escolhendo as vítimas certas para se submeterem aos mestres.

Perle

Alcunhas: Mártir em Êxtase, Aquele que Sofre
Origem: Desconhecida
Idade: Milênios
Colina: O Deserto
Vícios: Tortura, religião, auto-flagelação

A história de Perle é desconhecida em Metrópolis. Até sua natureza é incompreendida pelos estudiosos da cidade. Julgam-no como um Deus Escravo ou um Cenobita muito antigo, mas o fato é que Perle não parece ser nenhum dos dois. Recluso em seu deserto-colina na beira do Fosso, ele passa fome e se auto-flagela, carregando insistentemente correntes com cravos que vão rasgando seu corpo deixa pegadas e sangue na areia.

Surgiu na cidade há cerca de dois mil anos, balbuciando sobre a verdade que se escondia dentro dele e a necessidade de reabilitar a visão do mundo perante o sofrimento. Disse que pagaria o preço necessário para que a destruição não alcançasse suas paixões. E assim tem sofrido perante o Fosso, fazendo pedidos a Leviatã e o chamando de pai.

Por causa da origem desconhecida, muito se especulou sobre Perle ser uma das faces ou sonhos deturpados de Leviatã. Essa natureza incompreensível levanta cada mais suspeitas, pois ele apresenta poderes muito além dos Cenobitas e nenhuma identificação com outras cidades de Paradísia. Parece que Metrópolis é sua casa de fato, como diz.

Perle é visto poucas vezes e aqueles que o enxergam caem em prantos ao ver seu sofrimento. Tomam-se de vontade de se jogarem ao Fosso e só não o fazem instantaneamente pois têm um impulso obsessivo de fazerem

outros pensarem como eles. Leviatã precisa sentir que os outros estão sofrendo e pagando para deixar que a realidade seja mantida e as paixões do mundo não se percam.

A atuação dessa criatura em Metrópolis é conhecida pela política que leva porções inteiras de um bairro a se imporem um sofrimento contínuo. Às vezes caminha pelas ruas gerando justamente isso e até os Cenobitas fogem da procissão macabra que o segue. Alguns inimigos o cercam para tentar matá-lo, mas, por mais que seja golpeado, sempre consegue voltar ao deserto.

Aparência

Perle tem uma aparência humanóide, nas raras ocasiões em que é visto. Descrevem-no como um homem vestindo uma batina de tecidos rudes coberta por sangue e rasgada. Traz correntes com cravos presas no corpo. Elas se arrastam ao chão, prendendo-se e penetrando cada vez mais nos músculos dele. São dezenas delas, algumas prezas no rosto de modo que sua face quase não é vista.

Cultos

Ver o rosto machucado, barbado e de olhos insanos de Perle é ser tomado pelo impulso autodestrutivo de se machucar e pagar pelo sofrimento de Leviatã e ainda se fazer os outros se convencerem disso. Surge assim nos sonhos dos mortais e recomenda que os outros encontrem o mesmo sofrimento que ele. É um deleite saber que se está sacrificando para que Leviatã não destrua o mundo ou impeça os outros de encontrarem seus desejos.

Há poucos cultos de Perle na Terra, mas o objetivo deles é sempre aumentarem, caçando novas vítimas para se doarem em sofrimento. Para a sorte de todos, eles costumam ser pouco discreto e autoridades terrenas ou caçadores os encontram rapidamente.

Senhores e Escravos

Kersha,

Embaixatriz do Deus Monstro
Cenobita de 400 anos.
Nascimento: século XV
Origem da Alma: Estados Unidos
Peculiaridades: Suicida
Religião: Serva de Leviatã

Atributos:

Força 12 (21)	*Inteligência 17 (29)*
Agilidade 13	*Força de Vontade 20*
Destreza 16 (25)	*Carisma 26 (38)*
Constituição 12	*Percepção 19*

PV: 49 (58) **IP:** 6

Perícias: Armas Brancas (Adaga 40/60, Chicote 70), Artes (Dança 30%), Ciências Proibidas (Abismo 10%, Anjos 30%, Arkanun Arcanorum 70%, Demônios 30%, Oculto 70%, Rituais 60%), Etiqueta (Nobreza 40%, Clero 70%, Mercado Negro 60%), Esquiva 60%, Furtividade 40%, Idiomas (Alemão 30%, Espanhol 40%, Hebraico 10%, Inglês 60%, Italiano 60%, Latim 70%, Português 40%, Russo 30%) Manipulação (Empatia 90%, Interrogatório 70%, Intimidação 40%, Lábia 90%, Sedução 60%, Tortura 100%), Negociação (Avaliação 80%, Barganha 80%, Reputação e Crédito 90%), Pesquisa 80%

Aprimoramentos: Aliados 4, Contatos 6, Recursos 4

Itens: Chicote Mágico (provoca dor ou êxtase, deve-se resistir com Força de Vontade para não ficar paralisado por 1d6 rodadas após o golpe, + 40, +4), Anel de Proteção (IP + 2), Anel de Invisibilidade, Cubo.

Poderes: Aumento de Atributos (Força 3, Destreza 3, Inteligência 4, Carisma 4), Controle Mental (1 – Hipnosis, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Menitra, Previsão, Atração, 3 – Sonhos), Cisma (1 - Posição Distorcida, Distorcer o Espaço, 2 - Criar Cisma, 3 – Teleporte, 4 - Criar Cisma Maior, 5 - Desestabilizar o Espaço-tempo), Defesas 4, Defesas Especiais (Luz 4, 1 – Imunidade a Doenças, 2 – Imunidade a Venenos, Proteção vs mal, Proteção vs Bem), Disfarces (1 – Máscara, 2 – Camaleão), Sensações (1 – Prazer, Dor, 2 – Inverter Sensações, 3 – Instigar Procura, 4 – Sensações Cegas), Regeneração 2, Telecinése 1

Magia: *Formas:* Controlar 5, Criar 1, Entender 3
Caminhos: Ar 1, Humanos 4, Luz 2, Spiritum 3
Pontos de Magia: 16

Aparência: Kersha tem a pele pálida de um morto, com um tom azulado que só não parece tão feio por causa do charme excitante que transmite. Há uma luz pálida nesse rosto, com brilhos frios nos olhos. Os lábios roxos são finos e com piercings nos cantos. Os cabelos longos estão amarrados com agulhas em diversas tranças. Essas agulhas batem nas costas nuas dela, cortando e furando continuamente.

Personalidade: Essa Cenobita sofre um pouco menos da típica frieza de sua espécie. Ela ansiea por prazer e percorre a Terra e Paradísia se envolvendo com criaturas que possam lhe permitir experimentar novas sensações. Ama se insinuar e esperar que olhares lascivos se joguem sobre ela, principalmente ao perceber no íntimo da alma que está diante daqueles que sofrem arduamente por amor. Esses ela domina e usa para se divertir.

Histórico: Kersha era uma indígena americana, pelo que se lembra. Sabe que um dia foi arrastada para longe da tribo e estuprada tantas vezes que a mente e o corpo se quebraram. Em meio ao choro e à dor, ela orou a quem podia e nada aconteceu como resposta. As torturas que sofreu dos soldados americanos,q eu falavam tanto de seu Deus Todo Poderoso a deixaram cada vez mais confusa e repleta de ódio. Tentous e quase uma dezena de vezes e os homens trataram para que não morresse e continuaram com seu brinquedo. Quando foi solta, nua e suja, passou anos como uma mendiga que se autoflagelava, odiando o corpo e a alma.

Os sonhos de Kersha foram tão

deturpados que chamaram a atenção dos Cenobitas que a levaram para uma Hecatombe. E ela foi a única dos cem que foram jogados no Fosso que voltou. Quase sem sentimentos, ela nem quis vingança, mas quis que aqueles que a maltrataram continuassem vivos, mas espalhando aquele mal entre o próprio povo. Assim o fez, fazendo contato para que aqueles humanos espalhassem mais loucura, dor e tristeza.

Kersha passou muito tempo na Terra cuidando disso e aprendeu sobre magia e o Arkanun Arcanorum. Começou a se comportar como uma Embaixatriz dos cultos de Leviatã, cuidado para que se dessem bem com os magos de qualquer ordem ou para que fossem esquecidos. Agia como negociante ou prostituta, sem hesitar em vender o corpo para atender as negociações. Com todo o charme, foi o que mais fez por muito tempo.

Seus contatos são diversificados, estando em muitas ordens e em pontos diferentes de Paradísia e da Terra. Uma de suas moedas de troca é encontrar novos meios de criar prazer ou dor quando viaja. Ela vende essas informações em Metrópolis por favores preciosos.

Entu

O Leão Negro, O Predador Solitário
Bel´Narah
Nascimento: século XVI
Origem da Alma: África
Peculiaridades: Solitário, violento,
Religião: Nenhuma

Atributos:

Força 20 (26) [44]	*Inteligência 16*
Agilidade 18 (24)	*Força de Vontade 18*
Destreza 18(24)	*Carisma 8*
Constituição 24 (33) [48]	*Percepção 16 [28]*

PV: 62 (69) [86] **IP:** 11

Perícias: Armadilhas 90%, Armas Brancas (Adaga 70/60, Espada 90/90, Lança 100/70), Briga 120%, Ciências Proibidas (Abismo 20%, Anjos 20%, Demônios 80%, Metrópolis 90%, Oculto 50%, Rituais 30%), Etiqueta (Mercado Negro 40%), Escutar 100%, Esquiva 100%, Furtividade 40%, Idiomas (Espanhol 40%, Inglês 20%, Latim 20%, Português 20%) Manipulação (Empatia 40%, Interrogatório 80%, Intimidação 100%, Lábia 60%, Tortura 90%), Negociação (Avaliação 80%, Barganha 80%, Reputação e Crédito 80%), Pesquisa 60%, Rastreio 130%, Sobrevivência (Desertos 70%, Floresta 100%)

Aprimoramentos: Aliados 2, Ambidestria, Contatos 8, Senso de Direção, Sentidos Aguçados (Audição, Olfato, Visão)

Itens: Dispersor da Decadência (espada + 3, +4 contra servos de Leviatã, + 6 contra Cheza, +20/+10), Assassina de Cenobitas (4 facas +2, + 4 contra Cenobitas, +20/0), Anel de Proteção +2, Anel de Teleporte, Anel de Proteção contra Fogo 3, Anel de Proteção contra Trevas 2, Armadura (IP 3, proteção contra Luz 4)

Poderes: Aumento de Atributos (Força 2, Agillidade 2, Destreza 2, Constituição 3, Força de Vontade 4), Aumento de Atributos Excepcional (Força 4, Constituição 4, Percepção 4), Bel´Cah (1 – Farejar, Sentir Decadência, Recusar Escravidão, Forma Animal (2) 2 – Farejar Ambiente, Golpes Iluminados, 3 – Fechar Portais, Caçar, Forma Animal Ampliada 4 – Percepção do Invisível, Terminar Caçada, 5 – Energia, Perseguição), Controle Mental (1 – Leitura de Auras, 2 – Esquecimento, Mentira, Objeto, 3 – Localização), Defesas 6, Disfarces (1 – Máscara), Garras 2, Invisibilidade (1 – Invisível, 2 – Estendida, 3 – Coletiva, 4 – Ampliada), Regeneração 7

Magia: *Formas:* Criar 1, Controlar 1, Entender 2 *Caminhos:* Ar 2, Luz 1, Metamagia 1, Spiritum 2 Pontos de Magia: 9

Aparência: A imagem de Entu é um pouco diversa das dos outros leões dos Bel´Narah. Sua juba é formada por pêlos finos de diamante negro pelos quais passam pequenos raios de luz que fazem parecer que há uma pelagem grisalha começando a surgir. Tem garras brilhantes e o corpo negro poderoso, constituído de músculos de aço. Veste uma série de roupas pesadas de beduíno, algumas das quais escondem um pouco a juba e as

armas que carrega na cintura e presas nos punhos e nas pernas. Na forma humana, é um homem negro e forte com vestes muçulmanas.

Personalidade: Entu vive sozinho. Não busca por ajuda, por alianças ou por amizades. Sua mente está centrada na caçada de Cenobitas e Guardiões com um ocasional e brutal enfrentamento com um Cheza. Sua mente persegue pouco além disso. Somente algumas vezes sente compaixão pelos outros Bel´Narah ou por outra criatura perdida em Metrópolis, ajudando-a a se livrar dos Cenobitas. Nesses eventos raros, parece que ainda existe algo a mais em Entu além do caçador obcecado e inteligente que destroça os inimigos como um animal faminto.

Histórico: A vida de Entu era a de um simples beduíno até seu irmão ser morto por uma tribo rival. Uma disputa de sangue fez quase toda sua família ser morta até sobrar apenas esse muçulmano fiel cujo desgosto pelo sangue cedeu quando viu os corpos de suas filhas. Tomado pela ira, pegou todas as armas que tinha e partiu em caçada. Agindo durante a noite, tornou-se aos poucos um dos assassinos mais temidos do norte da África, destruindo as vidas de todos que estavam ligados à destruição de seu clã. Acabou morto em uma emboscada dos inimigos desesperados e a alma que deixou o corpo era uma casca vazia, arrependida por ter esquecido da fé durante todos os anos de caçada.

Ele não sabe como foi parar em Metrópolis. A primeira memória que tem da cidade é a de estar em sua forma animal devorando o corpo deformado de um Guardião. Levantou-se assustado e fugiu durante um longo tempo. Passou anos nas fronteiras da cidade, saindo de esconderijos apenas quando o desejo insuportável de experimentar a carne dos servos de Leviatã o tomava. As décadas desfizeram suas dúvidas e a falta delas o transformou em um caçador temido.

É considerado um dos mais antigos dos Bel´Narah, tanto que viveu sozinho na cidade sem presenciar outros dele. Caçava sem ajuda e se habituou com isso, negando-se a se juntar às outras comunidades que surgiram.

Entu tornou-se uma lenda até mesmo entre os Chezas e Cenobitas. Os Guardiões o observam com medo e esperam ansiosos quando descobrem que está em uma nova caçada. Sabe que seu esconderijo é na Savana dos Devorados, mas se alguém conseguiu encontra-lo, não voltou vivo ainda. Entu caça bem e tem dezenas de armadilhas preparadas em seus territórios.

Ravennah

Grande Sacerdotisa de Leviatã
Cenobita
Nascimento: Século XIV
Origem da Alma: Grécia
Peculiaridades: Obcecada, controladora, ambiciosa
Religião: Culto a Leviatã

Atributos:

Força 17 (29)	*Inteligência* 26 (41)
Agilidade 17 (23)	*Força de Vontade* 26 (41)
Destreza 22 (28)	*Carisma* 24
Constituição 18 (27)	*Percepção 22*

PV: 88 (98) **IP:** 6

Perícias: Armadilhas 30%, Armas Brancas (Adaga 70/80, Chicote 100%), Artes (Canto 40%, Dança 60%), Briga 50%, Ciências (Anatomia 50%, História 60%), Ciências Proibidas (Abismo 50%, Anjos 90%, Demônios 100%, Metrópolis 100%, Oculto 90%, Rituais 120%), Escutar 90%, Esquiva 70%, Etiqueta (Clero 60%, Nobreza 60%, Mercado Negro 90%), Furtividade 80%, Idiomas (Aramaico 80%, Grego 80%, Inglês 50%, Latim 70%) Manipulação (Empatia 70%, Interrogatório 90%, Intimidação 80%, Lábia 90%, Liderança 100%, Sedução 70%, Tortura 120%), Negociação (Avaliação 60%, Barganha 70%, Reputação e Crédito 100%), Pesquisa 100%

Aprimoramentos: Arquimaga, Aliados 10, Contatos 8, Biblioteca 5, Detecção de Magia, Submundo 4, Recursos 5

Itens: Anel de Proteção +3, Anel de Proteção contra Luz 4, Anel de Proteção contra Trevas 3, Flagelo (+ 5, +20/30, bateria de 5 Pontos de

Magia extras, cinco vezes por dia causa dano na Força de Vontade Vestes Sacerdotais (IP + 2, Proteção contra Qualquer Poder de Paradísia 3, bateria de 3 Pontos de Magia extras)

Poderes: Aumento de Atributos (Força 4, Agillidade 2, Destreza 2, Constituição 3, Inteligência 5, Força de Vontade 5), Cisma (1 - Posição Distorcida, Distorcer o Espaço, 2 - Estender o Tempo Místico, Criar Cisma, 3 – Repetição, Teleporte, 4 - Criar Cisma Maior, Isolar, 5 – Desestabilizar, Parar o Tempo), Controle Mental (1 – Hipnosis, Blenden, Leitura de Auras, 2 – Previsão, Atração, Aversão, Esquecimento, Mentira, Objeto, 3 – Localização, LockVogel, 4 – Telepatia, Projeção Astral), Defesas 3, Defesas Especiais (Fogo 1, Luz 6, Trevas 2, 1 – Imunidade a Doenças, Alimentos, 2 – Proteção vs. Bem, Proteção vs. Mal, 3 – Imunidade Contra Armas Não-Mágicas, 4 – Imunidade a Dominação), Disfarces (1 – Máscara), Escravidão (1 – Imposição, 2 – Destruir Vontade, 3 – Escravizar, 4 – Distância, 5 – Possessão), Garras 1, Sensações (1 – Dor, Prazer, 2 – Aparência Perturbadora, 3 – Instigar Procura, 4 – Barrar Emoções, 5 – Necessidade, Simular Desejo), Regeneração 4

Pontos de Fé: 14
Magia: *Formas:* Criar 6, Controlar 4, Entender 4
Caminhos: Água 1, Arkanun 1, Fogo 2, Luz 6, Trevas 2, Metamagia 4, Spiritum 4
Pontos de Magia: 25
- Todos os resultados "1" nos dados dos testes de magia são considerados "2" -

Aparência: Ravennah já foi uma mulher linda cujos cabelos negros brilhantes e olhos azuis maravilhavam os homens. Agora seus cabelos são arame farpada trançado e preso na pele de sua cabeça, descendo pelo pescoço e furando as costas. A pele azulada realça os olhos azuis obcecados cuja fixação no interlocutor causa medo e submissão. Veste trajes pesados, mantos com pontos de pregos que a flagelam constantemente, mas com abertuas que expõe parte do corpo perfeito, mas cortado e furado, sangrando.

Personalidade: Leviatã é o seu mestres e os deuses do Fosso os escravos dele que ajudam você a compreendê-lo. Sirva, sirva fielmente. Sacrifique, mate, escravize, avance os poderes de Metrópolis. Crie novos servos e revitalize o poder da divindade. Você compreende o que é seguir o deus Monstro, você sonha com ele, vive por ele. É Leviatã quem a faz sofrer e deleitar-se em seus sonhos, surgindo como uma besta inconcebível que lhe dá as verdadeiras visões do mundo. Existe Leviatã e o restante do mundo são apenas sombras a serem dobradas ou sacrificadas para ele.

Histórico: Ravennah faz parte daquele seleto grupo de pessoas destinada a ser um sucesso em algum campo da vida. Desde pequena foi obcecada com o conhecimento, algo fácil de se conseguir quando o pai é um mago. Foi uma criança prodígio, aprendendo magia e os segredos do mundo com facilidade. Atravessou a Grécia já na adolescência, esquecendo-se dos prazeres da vida para pesquisar e aprender magia. Desvendou segredos e chegou à idade adulta como uma das mulheres mais poderosas da Escola de Photos.

A vida ia bem para Ravennah, até ela encontrar a caixa. Foi o primeiro grande erro dela, imaginar que aquela era a Caixa de Pandora. O que abriu, após dez anos de pesquisa, foi a porta para um mundo pior do que o que os deuses poderiam lhe amaldiçoar. Jogada no Fosso durante uma Hecatombe, subiu de volta repleta de visões sobre Leviatã. O Deus Monstro havia lhe ensinado sobre todos as sensações que havia perdido em sua obsessão por conhecimento. Louca pela dor e pelo prazer, entrou em um novo mundo, cavando caminho no meio do culto de Leviatã.

Tomou quase todo o poder perto de uma das torres que envolviam o Fosso e ali permaneceu, tramando para um dia se tornar a dona de uma delas. Destruiu Cenobitas e submeteu vários em um culto para Leviatã.

Ravennah assumiu o status de uma das Cenobitas mais influentes de Metrópolis, mesmo que ainda não seja a mais poderosa. Suas magias são especializadas em abrir portais e em sacrifícios. Sua torre, chamada de A Torre Leste, está repleta de corpos de pessoas

vivas que, pregadas às paredes, se contorcem com ondas de prazer e de dor, de acordo com o humor da sacerdotisa.

Sixtus IV

Papa da Dor e do Prazer
Cenobita
Nascimento: Século XV
Origem da Alma: Itália
Peculiaridades: Vaidoso, ganancioso, orgulhoso, lascivo
Religião: Cristianismo

Atributos:

Força 15 (21)	*Inteligência 27(36)*
Agilidade 14 (20)	*Força de Vontade 25 (37)*
Destreza 18	*Carisma 25*
Constituição 16 (28)	*Percepção 20*

PV: 75 (84) **IP:** 8

Perícias: Armas Brancas (Adaga 70/80, Bastão 70/70, Espada 40/50), Artes (Canto 60%, Pintura 70%), Briga 40%, Ciências Proibidas (Abismo 40%, Anjos 80%, Asgard 40%, Demônios 80%, Metrópolis 90%, Oculto 90%, Rituais 100%), Escutar 70%, Esquiva 70%, Etiqueta (Clero 90%, Nobreza 90%, Mercado Negro 40%), Furtividade 40%, Idiomas (Aramaico 60%, Grego 70%, Espanhol 50%, Inglês 40%, Italiano 70%, Latim 80%, Português 60%) Manipulação (Empatia 80%, Interrogatório 80%, Intimidação 80%, Lábia 100%, Liderança 100%, Sedução 50%, Tortura 100%), Negociação (Avaliação 80%, Barganha 80%, Reputação e Crédito 100%), Pesquisa 100%

Aprimoramentos: Aliados 8, Contatos 8, Igreja 5, Recursos 5, Sortudo

Itens: Anel de Proteção +2, Anel de Proteção contra Luz 4, Anel de Proteção contra Trevas 3, Bastão do Poder (cajado + 4, +10/30, bateria de 3 Pontos de Magia extras, bônus de + 6 na Força de Vontade), Vestes Papais (IP + 2, Proteção contra Qualquer Magia 3, bateria de 3 Pontos de Magia extras)

Poderes: Aumento de Atributos (Força 2, Agillidade 2, Destreza 2, Constituição 3, Inteligência 3, Força de Vontade 4), Cisma (1 - Posição Distorcida, Distorcer o Espaço, 2 - Criar Cisma, 3 – Repetição, Teleporte, 4 - Criar Cisma Maior, Isolar, 5 – Desestabilizar, Parar o Tempo), Controle Mental (1 – Hipnosis, Leitura de Auras, 2 – Previsão, Atração, Aversão, Esquecimento, Mentira, Objeto, 3 - Localização), Defesas 4, Defesas Especiais (Luz 4, Trevas 3, 1 – Imunidade a Doenças, 2 – Proteção vs. Bem, Proteção vs. Mal, 3 – Imunidade Contra Armas Não-Mágicas, 4 – Imunidade a Dominação), Disfarces (1 – Máscara), Escravidão (1 – Imposição, 2 – Destruir Vontade, 3 – Escravizar, 4 – Distância, 5 – Possessão), Garras 1, Regeneração 3, Sensações (1 – Dor, Prazer, 2 – Aparência Perturbadora, 3 – Instigar Procura, 4 – Barrar Emoções, 5 – Simular Desejo)

Pontos de Fé: 17
Magia: *Formas:* Criar 6, Controlar 4, Entender 2
Caminhos: Arkanun 1, Fogo 1, Luz 4, Trevas 2, Metamagia 2, Spiritum 3
Pontos de Magia: 17

Aparência: Sixtus IV aparenta ser um homem de 50 anos ainda bem constituído, com um sorriso morno no rosto, daqueles de quem recebe educadamente, mas sem inspiração ou vontade. Tem olhos profundos e um nariz apontando para baixo. Os cabelos estão raspados e a pele puxada por pequenos ganchos. Vete-se com roupas papais mas de cores negras e muito ouro. Está com os dedos sempre repletos de anéis e uma corrente pesada com uma cruz está pendurada no pescoço.

Personalidade: Sixtus é um homem de ambição. Com sérias tendências ao nepotismo, adora se cerca daqueles que têm seu sangue. Confia apenas em quem possa controlar plenamente, usando seus poderes para adentrar o pensamento alheio e torturá-lo até que ceda todas as vontades. Conversa com os outros como se fosse pequenos cordeiros, vítimas a serem abatidas e manipuladas. Sua obsessão por controle o leva a extremos para tentar escravizar quem lhe opõe.

Histórico: Sixtus IV nasceu como Fransceco della Rovere, um italiano de família modesta que se tornaria um franciscano e se embrenharia na política da Igreja por longas décadas. Eleito papa em 1467, colocou seus filhos, a quem, como no caso de todos os papas, chamavam sobrinhos, em posições de liderança para ajuda-lo a controlar o novo poder. Disputou com reis, tramou contra os Médici, permitiu que a Inquisição fosse instalada na Espanha sob o controle do reino.

No fim de sua vida, Sixtus sabia que tinha feito muito. Teve algumas obras boas em Roma, principalmente para renovar a arquitetura e a arte, porém sua aderência aos prazeres carnais e à conspiração havia lhe criado um estigma obscuro na alma. Sabia que estava condenado ao Inferno, mesmo tendo uma posição de barganha com a Cidade de Prata. Foi por isso que desceu aos Arquivos e foi até uma sala especial onde estavam itens coletados pela Inquisição. Lá encontrou o cubo que lhe permitiu alcançar Metrópolis.

A transformação em Cenobita foi sublime para Sixtus. Na Terra, os inimigos celebravam sua morte, mas ele ainda estava atento. Agora se considerando o verdadeiro papa servo de Demiurgo e confundindo seriamente o Senhor da Cidade de Prata com Leviatã, ele passou a manipular a Igreja e os anjos, fazendo contatos e alianças. Com um poder mágico sobre as ilusões e a capacidade de manipular os desejos alheios, fez anjos e demônios sucumbirem à sua vontade. Mesmo contra-ataques de forças terrenas não puderam vencê-lo.

Sixtus IV ainda é um dos grandes poderes que atuam no meio do catolicismo, por mais que as forças secretas tentem impedi-lo. Tem batalhas grandes contra as ordens secretas da Cidade de Prata e considera todos esses inimigos hereges que não entendem o poder superior do Papa, que tudo pode e tudo faz em nome do Senhor.

O Papa Iluminado já concentrou tanto poder em seu corpo Cenobita que os anjos acham difícil combate-lo. De fato, ele parece muito superior em poder a outros de idade ou posição parecida. Conta-se que isso se deve a seus contatos especiais com o Fosso.

Sociedades

As sociedades apresentadas a seguir são apenas algumas dentro de Metrópolis. São variadas, mas, em geral, não muito numerosas. Para participar de uma delas, é preciso comprar o Aprimoramento Sociedade Secreta, mesmo que algumas não sejam tão secretas assim. Após isso, é permitido gastar pontos com algum aprimoramento benéfico que forneçam.

Foris Venator

Fundação: 1850 d.C.
Liderança: Crenator
Participantes: Bel´Narah, magos terrestres
Símbolo: Um leão estilizado com olhos vermelhos

A alma de Crenator esteve em um bolsão espiritual coordenado por uma divindade romana por diversos séculos. Mais interessado em combater perpetuamente como um general, ele nunca se interessou por reencarnar. Deixou o bolsão somente por volta de 1600 d.C., quando foi destruído pelas forças abissais que devoraram todas as almas e a energia local. A divindade que venerava tombou e Crenator, derrotado, vagou por Spiritum por mais de um século até cair em Metrópolis onde encontrou a luz e entendeu um novo motivo para existir.

Isso é tudo o que ele se lembra de sua história pregressa após 300 anos como um Leão da Luz. Ainda surgem divindades gregas ou servos das mesmas para perguntarem sobre o deus que servia ou os inimigos que o derrotaram. Crenator não se lembra dos nomes. Tudo o que lhe vem á mente é a cena das forças obscuras do mundo destruindo um paraíso. E é isso o que lhe interessa, por isso uniu os Bel´Narah, para caçar.

Essa pequena sociedade secreta vive na sanava dos Devorados, esperando o momento para invadir Metrópolis. Coordenam o ataque com contatos que fizeram com os magos na Terra, ajudando-os a encontrar Cimas ou objetos que os criem e fechar esses portais malditos.

Objetivos

Crenator e seus seguidores procuram especificamente por seres que trabalhem com a abertura de portais e magias das trevas. Eles caçam demônios e servos de Ark-a-nun que apareçam na cidade, destroem Cenobitas e procuram por cubos ou qualquer chave capaz e abrir um Cisma. Sua finalidade é, portanto, impedir que forças de mundos inferiores alcancem Paradísia.

Recentemente, Crenator fez um pacto com algumas divindades romanas, prometendo procurar saber mais de seu antigo reino espiritual em troca da ajuda delas no combate à abertura de portais. Agora os magos e sacerdotes romanos colaboram com a sociedade para identificar humanos que trabalhem para abrir portais para Metrópolis.

Organização

Os Venatores trabalham em pequenos grupos com dois Leões e uma Águia. São grupos de caça rápidos em que pelo menos um entende de magia. São coordenados por Crenator através de poderes especiais de comunicação e podem ser unidos para caças especiais quando grupos maiores dos inimigos são encontrados.

Aprimoramento

1 Ponto: Os Venatores desenvolvem um sentido especial para magias que permitam abrir portais ou contatar os mundos inferiores. Podem sentir o uso dos Caminhos Spiritum e Arkanun num raio de 20 metros e portais que conectem Paradísia com os outros planos em um raio de 70 metros.

Grêmio dos Cirurgiões

Fundação: 1560 d.C.
Liderança: O Cirurgião
Participantes: Cenobitas
Símbolo: Duas mãos com unhas em forma

de bisturi.

Os Cirurgiões formam um grupo bastante seleto de Cenobitas que tem prazer na ciência de operar qualquer criatura. Seu criador foi um médico louco da Terra, transformado em Cenobita quando atraiu a atenção de Metrópolis com suas tentativas de implantar membros de pessoas que acabara de matar naquelas que haviam perdido os próprios. Obviamente, sem magia ou qualquer poder escuso, nada daquilo funcionava, a não ser para deixar os servos do Fosso interessados.

O Cirurgião foi transformado e passou a dominar uma colina em volta do Fosso. Lá mantêm seu Grêmio e recebe qualquer criatura da Terra ou Paradísia para cirurgias variadas, desde plásticas até para a retirada de tumores ou maldições que se manifestem fisicamente no corpo.

Objetivo

O grêmio faz experimentações no corpo de paradisianos e humanos. Consegue moldá-los, o que lhes permite prestar serviços variados, desde cosméticos a de sanidade física. Seus médicos vestem-se com jalecos negros e atendem como verdadeiros cavaleiros, apesar da frieza. Atraem os clientes através das cirurgias bem sucedidas que alcançaram fama em Paradísia.
Esses Cenobitas pretendem transformar fisicamente os pacientes através de cirurgias em que o alvo permanece paralisado, porém consciente da operação, sofrendo toda a dor dos cortes. Mesmo a recuperação não ocorre com qualquer método analgésico. No fim do processo, o indivíduo poderá mudar sua aparência completamente, até mesmo implantando membros e mudando outros, mas com certeza sairá com uma marca mental, seja com uma loucura ou um abalo na força de vontade.

Organização

São divididos em três níveis, Ajudante, Médico e Médico Chefe. Usualmente estão coordenados em equipes pelos Médicos Chefes, atendendo casos específicos como operações plásticas, cirurgias em anjos ou inserção de novos membros. Todos estão sob o comando do Cirurgião, o Cenobita mais antigo dentro do grêmio.

Aprimoramento

1 Ponto: Os dedos do Cenobita possuem agulhas finas que podem ser usadas para injetar um veneno especial capaz de paralisar o alvo. Caso a vítima falhe em um teste de Constituição, ficará totalmente paralisada, com os membros flácidos, por 2d6 rodadas. Pode ser usado três vezes por dia.

Grêmio dos Raptores

Fundação: Desconhecida
Liderança: Ravena, Papisa da Dor
Participantes: Cenobitas, Guardiões
Símbolo: Duas mãos se fechando

A sociedade que hoje é chamada de Grêmios dos Raptores já teve várias denominações e organizações. Sua forma atual foi tomada somente quando Ravena, Alta Sacerdotisa de Leviatã, deu a si mesma esse título após subir as paredes durante uma Hecatombe e se encantar com Metrópolis. Matou, chantageou, destruiu e submeteu até os outros realmente a chamarem de Alta Sacerdotisa. Tomou para si o dever de raptar os sacrifícios para serem jogados no Fosso.

Ravena não tem piedade. Sua obsessão por Leviatã e por montar um clericato para o deus Monstro move todos os seus passos a um ponto de ela quase nunca deixar Metrópolis. Ela então usa todos os seus servos para raptar as vítimas da Hecatombe, selecionando alguns indivíduos especiais através das informações que consegue da Terra.

O grêmio tem outras funções. Parte dos favores que consegue vem da especialidade em seqüestros. Com o pagamento certo, Ravena colocará Guardiões, Chezas e até Cenobitas com a missão de raptar qualquer criatura.

Objetivos

Raptar vítimas para sacrifícios em Metrópolis, seja para Leviatã ou para os Deuses Decadentes. Ás vezes o grêmio trabalha simplesmente levando os mortais para a cidade e os soltando para alimentar a loucura ou permitir que Cenobitas mais fracos obtenham seus escravos. Também jogando-nos no Cemitério das Lamúrias ou próximos aos Mausoléus.

Organização

Ravena coordena todo o grêmio. Abaixo dela há apenas os Mestres Raptores, que colaboram na seleção de vítima e para atender clientes externos. Todos os outros membros são meros Raptores que trabalham para a Alta Sacerdotisa.

Aprimoramento:

1 Ponto: Os raptores são bem treinados para seu trabalho. Recebem um bônus de 20% em Furtividade, Subterfúgio e Rasteio.

Guilda dos Álibis

Fundação: 1802 d.C.
Liderança: Indul, a Presença Evasiva
Participantes: Cenobitas, Guardiões
Símbolo: Uma língua acorrentada

Indul havia saído do Fosso para se tornar um Cenobita há 300 anos quando finalmente descobriu o que realmente o satisfazia, mentir. Em uma viagem à Terra, descobriu uma Valkíria que precisava de ajuda para que o amante não descobrisse que ela havia vendido parte dos amigos aos gigantes para poder sobreviver. Indul prometeu ajuda e forjou um álibi para ela. Não cobrou nada além de um favor.

Voltou para Metrópolis com uma idéia fixa. Usou seus servos para montar uma sociedade secreta que criaria álibis para qualquer criatura de Paradísia ou da Terra. Funcionaria sempre cirando desculpas ou trabalhando para que esses indivíduos não tivessem suas traições descobertas.

A sociedade fez sucesso. É difícil encontra-la, mas em um mundo em que conceitos de honra e glória são tão alardeados, foi fácil encontrar clientes desesperados que precisassem ter seus atos vergonhosos escondidos e que não ousassem falar da Guilda dos Álibis. Os servos de Indul encontram esses seres necessitados em suas viagens e oferecem cartões, além de a oportunidade de oferecer os sérvios da guilda a uma outra pessoa, não mais que uma. Cobra-se itens mágicos, favores ou escravos em troca.

Os álibis funcionam de diversas maneiras, desde o arranjo de testemunhas, confecção de histórias, mudança de mentes e simulação de ataques ou vitórias. O preço está a combinar.

Objetivos

Criar álibis para os mais fracos que não aceitam a vergonha e querem escondê-la. É preferível sempre fazê-lo para criaturas de Paradísia ou sociedades mais iluminadas da terra, pois assim garante-se que a maçã podre continue dentro do cesto e tenha mais chance de corromper tudo.

Organização

A guilda inteira está sob o comando de Indul. Guardiões e Cenobitas servem para observar ou cumprir os contratos, além de cuidar de alguns clientes específicos. É comum atuarem em grupos.

Aprimoramento

1 Ponto: Os membros da Guilda dos Álibis são mentirosos perfeitos. Três vezes por dia, eles põem contar uma mentira que só poderá ser detectada por um poder ou magia acima do nível 4.

Senhores de Leviatã

Fundação: 860 d.C.
Liderança: Círculo Senhorial
Participantes: Cenobitas, Chezas, Deuses Decantes, Guardiões
Símbolo: Um dragão acorrentado

A teoria de que os Cenobitas estão mantendo Leviatã aprisionado é levada particularmente a sério por esse grupo. Um grupo de habitantes de Metrópolis decidiu coordenar parte dessas ações séculos atrás, após um ritual de Hecatombe em que Cenobitas assassinos emergiram do Fosso e destruíram dezenas de criaturas antes de serem parados. Julgou-se que foi a primeira reação do Deus Monstro antes da chegada dos Bel´Narah.

Os Senhores de Leviatã se agruparam, convidando diversas criaturas que compartilhavam o mesmo pensamento. Muitos recusaram o convite, às vezes o fazendo violentamente. Nem assim essas criaturas pararam. Coagiram mais e mais até fundarem uma sociedade estável com o intuito de compreender as energias do Fosso e utilizá-las em magias, rituais e poderes.

Alguns combates com Guardiões e Cenobitas fiéis ao Deus Monstro eliminaram o domínio que o círculo tinha de pelo menos duas colinas, restando-lhes agora apenas seis postos de observação em volta do Fosso. A atividade dos Bel´Narah também contribuiu para diminuir seus números, porém isso lhes deu apenas mais ímpeto para provar que Leviatã está reagindo e devorará todas as criaturas patéticas que pretendem segui-lo.

Objetivo

Manter a prisão do Deus Monstro e extrair poder do mesmo para aumentar a força de Metrópolis em Paradísia. Segundo o que pensam os Senhores de Leviatã, o poder da cidade só pode ser mantido se as forças do Fosso forem continuamente sugadas. O deus Monstro deve ser alimentado para não encontrar a morte, mas também deve se manter fraco para nunca escapar de sua prisão. Esquemas e acordos são feitos de um modo que os inimigos do Fosso hora são tratados como aliados, hora como inimigos, conforme o que julga o Círculo Senhorial.

A relação desse círculo com os inimigos de Metrópolis é dúbia e difícil de entender. Geralmente eles tentam passar a noção de serem grandes aliados, mas estão bastante disposto a trair caso percebam uma ameaça à fonte de seu poder.

Organização

Os graus dos Senhores de Leviatã são cinco, Acorrentador, Chicoteador, Escravizador, Senhor e Mestre. Os títulos servem como noção de poder dentro da sociedade, permitindo que membros de grau maior possam comandar outros e organizar missões, alianças ou definir qual plano ou teoria é mais válida. Questionamentos e mudanças de nível são feitas através de combates entre os servos ou as próprias criaturas. Todos servem ao Círculo Senhorial, um grupo de Cenobtias que vive em disputa pelo poder, mas se uniu contra um inimigo maior, Leviatã e seus servos fanáticos.

Aprimoramento:

1 Ponto: Quando agem dentro de Metrópolis, os Senhores de Leviatã conseguem captar mais energia mágica ao sugarem as forças do Fosso. Isso lhes dá um bônus de 3 Pontos de Magia extra para usarem exclusivamente dentro da cidade.

Poderes: Aumento de Atributos, Aumento de Atributos Excepcional (Constituição e Percepção), Defesas, Defesas Especiais

Aprimoramentos, Poderes e Fraquezas

Servo do Deus Monstro

O Deus Monstro é uma incógnita ainda maior do que outras divindades misteriosas que desceram do Edhen para Paradísia. Há apenas especulações sobre sua vontade. Diz-se mais que o que se vê das representações desses desejos são sonhos ou pesadelos de uma criatura ferida e aprisionada. Quando toca um mortal, o poder divino destrói mente e sonhos, deturpando todas as crenças para fixa-las em um desses pesadelos.

A mente da vítima é alterada de uma forma quase que irreparável. Impossível que não haja seqüelas quando fragmentos do poder de Leviatã atinge um espírito. Raramente o nome do deus Monstro surge. É comum que as memórias ou sonhos da Divindade do Fosso transformem crenças prévias. Sevos de Demiurgo levam literalmente o ritual de tomar o sangue e comer a carne do senhor, devorando pessoas vivas e procurando anjos para se alimentarem. Seguidores de Odin furam seus olhos e matam por conhecimento, alimentando-se de cérebros para sugarem a sabedoria alheia, tudo isso crendo que ainda seguem essa mesma divindade, mas agora com o olhar correto.

Leviatã pode tocar inocentes, mas é mais comum que suas vítimas sejam seres já deturpados. Poucos são aqueles que o procuram ativamente e esses são mentes já insanas, que desejam o Mal acima de tudo. Há somente um grupo seleto de sacerdotes, não menos loucos, mas menos agressivos, que se julgam seres iluminados, procurando um Leviatã que é na verdade um rebelde aprisionado por tentar romper a ordem do Edhen. Esses são, ainda sim monstros, pequenos monstros que servem a um Deus Monstro.

O conhecimento que o servo tem de Metrópolis é adquirido através de visões e, na maioria das vezes, é confundindo com o de outras cidades de Paradísia. O mesmo ocorre com o que aprende sobre anjos ou qualquer outro ser que julgue ainda servir.

Servo do Deus Monstro

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 260 pts. De Perícias
Perícias: Armas Brancas (Escolha duas em 40/40), Ciências (Religião 20%), Ciências Proibidas (Escolha uma criatura em 10%, Metrópolis 10%), Escutar 30%, Esquiva 20%, Furtividade 40%, Manipulação (Intimidação 50%), Rastreio 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)
Aprimoramento: Contatos 2.
Pontos de Fé: 1 por nível.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

Aprimoramentos por Nível

Vontade Extrema: O servo de Leviatã tem uma vontade extrema de viver e escapar de qualquer prisão. É uma força monstruosa que altera sua mente e seu corpo, conferindo-lhe bônus. Recebe um bônus de +3 no atributo citado na tabela.

Devaneios: A mente do servo de Leviatã está tão repleta de devaneios e loucuras, que lê-la é difícil. Teste de Empatia, Sedução ou de Interrogatório tornam-se difíceis após o segundo nível. No sexto nível, tentar decifrar ou lê-los seus pensamentos por meios místicos exige um teste de Inteligência (torna-se difícil caso já seja exigido pelo poder ou magia).

Dentes de Aço: A mandíbula do servo de Leviatã se deforma, aumentando de tamanho e exibindo dentes afiados, negros e duros como aço. A mordida procura 2d6 pontos de dano. A mutação demora uma rodada para se completar e torna o mortal monstruoso, além de impedir uma boa dicção.

Dor: O servo de Leviatã usa a dor para se concentrar e se fortalecer. Sente prazer nessa sensação poderosa quando a causa em si mesmo ou quando os outros lhe causam. Uma vez por dia por indicação na tabela, pode converter os danos que lhe foram causados em uma rodada em um bônus de Força que durará por 3d6 rodadas.

Loucuras Sedutoras: Um dos fatores impressionantes dos servos de Leviatã é que por mais loucas que sejam suas idéias, suas palavras perigosas atraem. Eles são abençoados com esse poder. Recebem um bônus de + 3 no Carisma.

Nível	Aprimoramento
1	Vontade Extrema (Força de Vontade)
2	Devaneios
3	Dentes de Aço
4	Vontade Extrema (Força)
5	Dor
6	Devaneios
7	Vontade Extrema (Constituição)
8	Dor
9	Loucuras Sedutoras
10	Vontade Extrema (Força)

Novo Conhecimento: Metrópolis

Saber sobre Metrópolis é se aproximar do perigo. Cada nova informação é uma chance de tomar o caminho da decadência, aprendendo sobre dor e prazer e os conceitos que os Cenobitas seguem para criarem suas regras de etiqueta e determinarem suas ambições. Aprende-se sobre as criaturas da cidade, seus bairros e fronteiras, a liderança e até sobre os Cismas e as diferentes percepções temporais.

10%: O personagem sabe que existe uma cidade que foge dos conceitos de Paradísia. Ali dor e prazer possuem conceitos diferentes. Uma fera dorme em um Fosso e anjos estranhos observam. Não sabe das castas ou quais ambições às movem, mas pode ter ouvido fazer de uma ou duas criaturas importantes.

20%: Sabe pelo menos um ou outro boato sobre Leviatã. Aprendeu sobre os Cenobitas, mas nunca ouviu falar sobre os Guardiões e as outras castas. Conhece os nomes e alguns detalhes sobre duas Fronteiras e sabe o nome de um bairro e um pouco sobre sua descrição. Não é capaz de se orientar em Metrópolis. Já viu um cubo, mas não é capaz de compreendê-lo.

30%: Aprendeu sobre os Guardiões e os Chezas. Conhece cinco das Fronteiras por histórias macabras e poderia reconhecê-las se ali estivesse. O mesmo vale para um bairro, sobre o qual já ouviu histórias e sabe de algumas figuras importantes. Conhece pelo menos um culto relacionado à Cidade do Fosso.

40%: Já ouviu falar dos Cismas e viu um cubo, sabendo do que o objeto é capaz. Sabe lidar com o objeto de maneira suficiente para não invocar uma criatura por engano. Conhece histórias sobre todas as Fronteiras de Metrópolis, mas sabe como sobreviver ou caminhar somente por duas. Sabe os nomes dos bairros e conhece identificá-los se estiver em Metrópolis. Conhece a política de um deles.

50%: Conhece portais na Terra que podem levar a Metrópolis. Conhece alguns cultos e tem contatos. Já ouviu falar de todas as castas e conhece boatos e histórias de alguns membros importantes de algumas. Sabe da política de pelo menos dois bairros da Cidade do Fosso. Começa a compreender as distorções temporais, sabendo como fazer mais de uma pessoa aparecer no mesmo fragmento de espaço-tempo ao serem levadas para a cidade. Já ouviu falar nos Bel´Narah

60%: Conhece bem os bairros e já esteve na cidade. Aprendeu sobre a política e sobre quem é quem neles. Sabe das histórias das Torres Negras e de seus donos. Consegue lidar com um cubo sem se machucar. Com um teste Difícil da Perícia, pode abrir um deles e invocar uma criatura de Metrópolis sem entregar sua alma.

70%: Sabe dos boatos e do que tem ocorrido em Metrópolis. Conhece diversas Colinas e quem as domina, sabendo até como passar por muitas delas sem incomodar seus donos.

Conhece passagens secretas e trilhas em um Bairro e duas Fronteiras.
80%: Aprendeu sobre os diversos cultos da Terra e sobre algumas sociedades secretas nos quais os servos de Metrópolis estão infiltrados. Consegue usar os cubos normalmente para invocar criaturas e até para criar Cismas, a não ser quando possuem senhas específicas. Conhece passagens secretas e trilhas em dois bairros e cinco Fronteiras.
90%: Aprendeu tudo sobre um bairro, tornando-se uma fonte de informações preciosa e perigosa no local. Sabe das passagens secretas, dos jogos de poder e das alianças. Sabe quando as distorções espaciais e temporais estão para começar e pode usá-las para se movimentar dentro de Metrópolis.
100%: Como o anterior, mas vale para dois bairros e a movimentação vale para as fronteiras também.

Aprimoramentos

Coordenadas

1 Ponto: As coordenadas para se criar Cismas são dificílimas de se aprender. Mantê-las na mente é um esforço e uma luta contra a lógica criada pelo cérebro para manter as memórias e a percepção do presente e do futuro. Justamente por isso, ter a capacidade de criar um Cisma através de magia ou pela ciência é uma vantagem extra para magos ou cientistas.

Esse aprimoramento também auxilia ao se lidar com portais para a Cidade do Fosso. O personagem tem um bônus de 10% em qualquer teste para compreendê-los e é capaz de reconhecê-los imediatamente. O bônus vale para testes para decifrar itens que gerem portais para metrópolis, desde que esses envolvam jogos de raciocínio como os cubos.

Cubo

1 Ponto: O personagem possui um cubo e sabe como funciona, podendo utilizá-lo para convocar Cenobitas ou alcançar Metrópolis sem que seja tragado por engano e entregue sua alma às torturas da cidade. Deve-se definir se o cubo realmente cria um Cisma que invoca um servo de Leviatã. Se o fizer, o nível do mesmo estará entre os 50 e 100 anos. Ele não é obrigado a servir o personagem, mas o conhece e tratos e comércio poderão ser feitos.

Analgesia

- 2 Ponto: O personagem não sente dor alguma no corpo. Teste de paralisia que possam levá-lo a essa sensação falham automaticamente, assim como tortura. Observando-se superficialmente, parece uma vantagem, mas o indivíduo perde parte de seu mecanismo de defesa, não sabendo quando uma atividade o está machucando e demorando até ter consciência de ferimentos. Devido a esses problemas, uma vez por dia, deve jogar um 1d3 para verificar os danos (1d6 em dias de maior atividade). O Mestre de Jogo deve estar atento aos momentos em que atos nocivos ao personagem não serão parados por falta de sua percepção de dor.

Percepção Temporal Distorcida

O personagem não consegue definir mentalmente o tempo. Para esse indivíduo, alguém simplesmente dizer uma hora ou dez minutos não faz diferença a não ser que ele esteja olhando diretamente um relógio. Ele não consegue marcar o tempo usando apenas a mente. Isso acarreta uma série de problemas ao lidar

- 1 Ponto: Mente Atemporal. O personagem não consegue marcar o tempo sozinho. Ele não conseguirá programar horários, nem dizer a demora para preparar nada. Não pode nem estimar o tempo que demora a se vestir ou avaliar o quanto demorará a atravessar a cidade e chegar ao emprego.
- 1 Ponto: Memórias Atemporais. O personagem tem suas memórias perfeitas, mas não é capaz de colocá-las em ordem cronológica. Ele não sabe nem aproximadamente quando aconteceram. Fatos que ocorreram no dia anterior têm o mesmo significado do que os de dez anos atrás, sem que ele entenda as datas dos mesmos.
- 2 Pontos: Mente Atemporal Grave. A percepção temporal está tão alterada que o personagem não consegue nem ligar diretamente suas reações. Todos os testes de Esquiva e de ataque possuem um redutor de – 20%. O personagem não pode ter Agilidade e Destreza maior do que 14.

Poderes

Bel´Cah

1 – Farejar: Uma vez que sinta o cheiro de uma criatura, o Bel´Narah terá mais facilidade em encontrá-la. Para ativar o poder, deve ser bem sucedido em um teste de Farejar quando a criatura estiver presente ou através de um de seus objetos pessoais. Ele receberá um bônus de +6 nos testes de Percepção em relação a esse ser.

1 – Olhos de Luz: A visão do Bel´Narah está coberta pela força da luz. Ela lhe permite romper a escuridão, enxergando mesmo nas mais profundas trevas (não vale para escuridão mágica). Ele nunca é ofuscado pela luz excessiva, mesmo mágica.

1 – Sentir Decadência: O Bel´Narah pode sentir a presença de criaturas conectadas ao Fosso ou a Metrópolis em um raio de 20 metros, sempre conhecendo sua presença a não ser que estejam usando alguma habilidade de ocultamento maior do que o nível 3.

1 – Recusar Escravidão: O Bel´Narah pode trocar tentativas de domínio sobre sua mente por ferimentos físicos. Um poder bem sucedido para dominar sua mente é trocado por 1d6 pontos de dano por nível do mesmo.

1 – Forma Animal: O Bel´Narah pode se transformar em seu animal símbolo, podendo ainda somar seus poderes de aumento de atributo a essa nova forma. A transformação dura 3d6 rodadas. Pode ser feita uma vez por dia. Esse poder pode ser comprado mais de uma vez.

2 – Farejar Ambiente: Agora o Bel´Narah pode sentir quando uma criatura que tenha farejado esteve em um ambiente. Ele precisa ser bem sucedido em um teste de Percepção, podendo dizer quanto tempo o ser esteve ali e até seus sentimentos naquela ocasião.

2 – Comunhão: O Bel´Narah contata mentalmente os membros de sua comunidade, comunicando-se sem esforço e sem limite de distância. Pode manter uma conversa normal por até 2d6 rodadas, enviando imagens e sua atual visão. Esse poder só pode ser usado uma vez a cada uma hora e meia.

2 – Golpes Iluminados: Os golpes do Bel´Narah possuem um bônus de +3 no dano contra criaturas de metrópolis ou seres de planos inferiores.

3 – Fechar Portais: Utilizando suas energias espirituais, o Bel´Narah pode romper passagens espirituais, fechando qualquer tipo de portal. Portais permanentes ficarão desativados por um dia, mas aqueles feitos a partir de magias ou poderes serão desfeitos instantaneamente. Esse poder pode ser utilizado como um contra-ataque quando uma entidade usa um poder para de transportar para outro plano na mesma rodada. A cargo do Mestre de Jogo, um teste de Força de Vontade Normal ou difícil pode ser utilizado quando o Bel´Narah tenta cerrar portais criados por forças muito maiores que a sua.

3 – Caçar: O Bel´Narah torna-se um verdadeiro predador para caçar alguém que tenha farejado. Poderá saber a direção tomada pela presa, até mesmo o plano para o qual se transportou. Ele sempre a encontrará onde quer que esteja. Não significa que conseguirá sempre vê-la, mas nunca perderá sua trilha. Poderes de ocultamento maiores do que o nível 5 podem enganar esse poder momentaneamente.

3 – Forma Animal Ampliada: Agora a forma animal do Bel´Narah é monstruosa. Tem o dobro do tamanho, garras e olhos de prata ou diamante, com raios de luz nos pêlos ou nas penas. Essa forma tem um bônus de +12 em Força e Constituição, além de +6 em Percepção. A transformação dura 3d6 rodadas e pode ser realizada uma vez por dia.

4 – Percepção do Invisível: O Bel´Narah pode enxergar qualquer criatura invisível, a não ser que a mesma esteja utilizando um pode de ocultamento maior do que o nível 6.

4 – Terminar Caçada: As vítimas dos Bel´Narah raramente conseguem escapar, porque uma vez que eles experimentem seu sangue, possuem poder sobre as mesmas. Depois de retirar pelo menos 3 Pontos de Vida de uma criatura, o Bel´Narah tem um bônus de + 5 no dano, + 10% no ataque e um ataque extra para lidar com ela. Esse poder só pode ser utilizado uma vez por criatura e dura até que o Bel Narah tenha abatido a vítima, mesmo que isso dure dias, meses ou séculos. A habilidade só pode ser acionada em até quatro criaturas

simultaneamente. Há um limite de uso diário também que não passa de duas vezes, caso as presas tombem em pouco tempo.

5 – Energia: O Bel´Narah invoca toda sua essência mística para abastecer-se nos combates. Ele duplica sua Força e seu IP durante 1d6 + 1 rodadas. Pode ser utilizado três vezes por dia.

5 – Perseguição: O Bel´Narah persegue com grande habilidade suas presas. Tem o deslocamento duplicado durante uma caçada (somente quando está ativamente seguindo a vítima) e pode atravessar os mesmos portais que ela sem precisar de senhas. Se forem instantâneos, abertos recentemente, tem duas rodadas para alcançar o local e ainda reabri-lo. Durante uma perseguição, os poderes de ocultamento e de farejar do Bel´Narah são tratados como três níveis maiores em uma disputa com os da presa ou dos aliados da mesma. Só funciona com uma presa por vez e ela já tem que ter sido alvo de Farejar.

Chezii

1 – Apreciação da Dor: O Cheza aprecia a dor, seja a que causa ou a que sofre. Devido a isso, poderes ou efeitos relativos a dor não funcionam nele a não ser que tenham nível maior do que 3.

1 – Ânsia de Combate: A vida dos Chezas é tão voltada para o combate que eles o esperam a qualquer momento. Eles não podem ser pegos de surpresa durante nenhum combate a não ser que o inimigo tenha um poder de ocultação maior do que 2.

2 – Sadismo: Os Chezas são viciados na violência e em causar dano. Para cada ponto de dano que causam em uma rodada (após todas as defesas), recebem o mesmo valor em bônus para o ataque seguinte. Esse bônus não é acumulado se o poder for usado mais uma vez na próxima rodada. Pode ser usado duas vezes por dia.

2 – Bêbado de Sangue: Depois que inicia um combate e extrai as primeiras gotas de sangue, o Cheza se entrega completamente à violência. Nesse estado, recebe um bônus de + 12 na Força e na Constituição, além de + 2 no dano. Durante a duração do combate, tem um bônus de 20% para resistir a poderes mentais. Pode ser usado uma vez por dia.

3 – Sede de Morte: Um dos prazeres dos Chezas é assistir corpos tombando. Após matar um inimigo em uma rodada, ele tem direito a um ataque extra nessa mesma rodada, podendo se deslocar até o próximo inimigo.

3 – Imune ao Medo: Um Cheza nunca sente medo, a despeito de qualquer poder. apenas forças equivalentes a poderes maiores do que o nível 6 podem fazer efeito sobre ele. Nenhum tipo de intimidação pode afetá-lo.

4 – Canibalismo: Devorando uma criatura mais poderosa do que ele, o Cheza por absorver sua Força e sua Constituição. Durante o restante do dia, terá a força desse ser. Através desse poder, pode sentir naturalmente se o indivíduo é mais forte do que ele. O atributo do Cheza não pode ultrapassar seu triplo.

4 – Ânsia de Violência: Um Cheza faz de tudo para começar um combate. Essa ânsia permite que tenha o dobro do movimento e um bônus de +6 na Iniciativa para entrar em um combate.

5 – Metal: Existem várias partes de metal no corpo do Cheza. Elas possuem uma proteção especial que anula diversos poderes relacionados à carne. Poderes que precisam agir sobre um organismo vivo possuem apenas a metade do efeito sobe ele.

5 – Êxtase do Combate: O Cheza alimenta-se da violência, sugando as energias do combate. Para cada rodada combatendo, ele recebe um bônus de +2 na Força de na Constituição. Ainda tem um bônus de +3 no dano e não pode ser paralisado por nenhum meio sobrenatural. Pode ser utilizado uma vez por dia.

Cisma

1 – Posição Distorcida: O tempo e o espaço ficam distorcidos em volta do Cenobita. Não se sabe sua posição atual ou quando ele realmente está nela. Ao ativar esse poder, ele é visualizado por seus inimigos como um borrão ou uma figura que aparece e desaparece constantemente, com movimentos bizarros que progridem e regridem. Ao ativar esse poder o Cenobita se defende melhor dos ataques, podendo ignorar um deles completamente, a não ser que seja um acerto crítico. Pode ser utilizado três vezes por dia.

1 – Distorcer o Espaço: O Cenobita consegue dobrar a distância que percorre ou do efeito de seus poderes. Poderes relacionados ao toque agora podem ser realizados em até o dobro do comprimento do braço. Pode ser usado cinco vezes por dia.

2 – Estender o Tempo Místico: O tempo em volta do Cenobita é transformado repentinamente, estendido de uma forma tão bizarra que tudo o que está em volta envelhece mais depressa. Esse poder afeta diversos fatores místicos como poderes e magias em um raio de 2 metros do Anjo da Leviatã, fazendo que cada rodada seja passada como se fosse 10. O efeito age diretamente sobre poderes e magias de ataque, transformando sua duração de modo a anular as instantâneas e fazer com que o Cenobita não sinta por tempo muito alongado o efeito das mais duradouras. Pode ser utilizado três vezes por dia.

2 – Criar Cisma: o Cenobita pode abrir portais para Metrópolis e de Metrópolis para a Terra sem a necessidade de magias ou objetos. A criação do Cisma demora 1d6 rodadas e pode ser utilizada duas vezes por dia. Só permite a passagem do Cenobita.

3 – Repetição: Breves instantes da existência do Cenobita podem ser repetidos. A ação anterior do personagem, caso não tenha envolvido o uso direto de poderes limitados quanto à quantidade de utilizações, é naturalmente repetida na mesma rodada, podendo ser uma magia, um ataque ou um movimento. Pode ser usado duas vezes por dia.

3 – Teleporte: O Cenobita pode manipular o espaço com tanta eficiência que poderá se teleportar para outro lugar conhecido.a distância percorrida pode ser de até um quilômetro. Pode ser utilizado duas vezes por dia. Deve-se tomar cuidado quanto ao posicionamento no local de destino. Caso haja um objeto no mesmo, o Cenobita poderá se fundir ao mesmo, destruindo parte de seu corpo.

4 – Criar Cisma Maior: Como Criar Cisma, mas permite levar mais uma pessoa por bônus de Inteligência do Cenobita.

4 – Isolar: Uma área pode ser completamente isolada no espaço tempo. É distorcida de tal modo que outros que passarem por ali não perceberão o Cenobita nem os outros que estava com ele no local até que o poder tenha terminado o efeito. Essa área permanece completamente alheia aos efeitos de tudo o que ocorre depois da ativação dessa habilidade. Afeta uma área de 40 metros de raio (pode ser reduzida segundo a vontade do Anjo de Leviatã) da qual não é possível sair enquanto o poder estiver ativo. Se um indivíduo passar do perímetro, aparecerá imediatamente na posição oposta como se estivesse entrando ali de novo. O efeito dura 2d6 rodadas + bônus de Força de Vontade. Ao fim do mesmo, todos aparecem subitamente na área, mas o Cenobita tem a percepção de todas as mudanças que ocorreram, podendo se preparar para a realocação espaço-temporal. Pode ser usado uma vez por dia.

5 – Desestabilizar o Espaço-tempo: Toda a lógica e percepção do espaço e do tempo são distorcidas em um raio de 20 metros a partir do Cenobita. Nesse meio, todas as ações (exceto do Cenobita) possuem uma chance de 40% de falhar devido a incapacidade da mente de medir o tempo de reação e a distância que deve ser percorrida. A chance aumenta em +5% por bônus de força de Vontade do Cenobita. Pode ser utilizado uma vez por dia e dura 2d6 rodadas + 1 por bônus de Inteligência.

5 – Parar o Tempo:O efeito de parar o tempo é muito parecido com Isolar, no sentido em que tudo o que ocorre dentro da área afetada parece desaparecer para o restante do mundo. Apenas essa área específica é deslocada temporalmente, desaparecendo da teia do espaço-tempo por não fazer mais parte de seu contínuo. Nessa paralisia, apenas o Cenobita tem movimento, enquanto todo o restante está paralisado e inábil. Ele pode deslocar e modificar o que ocorre dentro da área, sem que nada mais reaja. O efeito dura 1d6 rodadas + 1 por bônus de Inteligência e pode ser usado uma vez por dia.

Escravidão

1 – Imposição: O Cenobita pode impor sua presença, ameaçando um indivíduo com um olhar frio coberto de ameaças de dor e promessas de prazer. A vítima receberá um redutor de – 6 no próximo teste de força de Vontade para resistir a qualquer Perícia ou Poder do anjo de Leviatã. Dura uma hora e só pode ser usado em

um indivíduo uma vez por dia.

2 – Destruir Vontade: O Cenobita consegue atacar um alvo a ponto de destruir sua vontade com os golpes. Seus golpes provocam, além do dano normal, 1d6 + bônus de Força de Vontade na Força de Vontade do alvo. Se o atributo alcançar zero, o alvo desmaiará e ficará suscetível a qualquer ordem que lhe dêem, por mais que vá contra seus desejos e instintos. O dano é recuperado na razão de um por hora. Pode ser usado três vezes por dia.

3 – Escravizar: O Cenobita pode escolher um indivíduo para ser vítima de seus poderes e escravizar. Ele poderá usar no mesmo o poder Destruir Vontade, mas a recuperação do atributo será de um ponto a cada seis horas. Quando o atributo do alvo chegar a zero, ele estará escravizado. Terá Força de Vontade no máximo 8 ao lidar com o Cenobita e acreditará em tudo que seu mestre lhe disser. Para manter a escravidão, o Cenobita deve reduzir a vontade do servo a zero a cada três dias.

4 – Distância: O Cenobita pode usar seus poderes que exijam toque em um escravo sem se preocupar com os limites de distância. Concentrando-se por uma rodada, pode saber exatamente onde o mesmo está.

5 – Possessão: O Cenobita pode possuir o corpo de um dos escravos, dominando-o completamente e até adquirindo suas sensações. Durante esse tempo, seu corpo permanecerá em coma. Os atributos físicos serão os mesmos dos escravos, porém Inteligência e Força de Vontade são substituído. O Cenobita pode somar seus poderes de Percepção e Carisma aos respectivos atributos do servo. Em caso de morte do possuído, o mestre volta para seu corpo, mas recebe 3d6 de dano. Se o corpo do Cenobita for destruído, ele precisará viver no novo corpo, perdendo todos os antigos poderes e sabendo que o escravo em breve poderá se recuperar de seu estado e lutar pelo corpo. Então a virá a destruição final.

Guarda

1 – Percepção Adaptada: Os poderes dos Guardiões estão profundamente conectados a Metrópolis. Dentro da cidade, sua percepção é ampliada, de modo que todo poder de detecção

que utiliza tem o dobro da área afetada ou é tratado como o dobro do nível quando disputa com poderes de ocultação.

2 – Portal: O Guardião é capaz de abrir pequenos Cismas para Metrópolis. São portais instantâneos que lhe permitem sempre voltarem para a cidade. Esses portais podem levá-lo a qualquer bairro e podem ser utilizados também dentro da Cidade do Fosso para encaminhá-los para o bairro específico que vigiam ou em que seu mestre esteja.

3 – Defensor: O Guardião tem um bônus de + 1 no IP, + 2 no dano e + 10% nos testes de ataque quando está dentro de Metrópolis e atua para defendê-la dos inimigos. O bônus também vale quando está na presença de seu mestre e tenta impedir que seja atacado.

4 – Passagem: O Guardião tem a habilidade especial de passar por paredes e portas como se não existissem. Desde que não tenham proteção mágica e não mais que 1 metro de espessura, podem ser tratadas como meras ilusões a serem atravessadas. Pode usar esse poder uma vez por dia por bônus de Constituição.

5 – Força do Fosso: Dentro de Metrópolis, os Guardiões possuem uma vitalidade ampliada. Uma vez por dia, ele pode recuperar todos os seus Pontos de Vida.

Invisibilidade

1 – Invisível: A criatura pode permanecer invisível por 3d6 minutos. Ele desaparece da visão de qualquer criatura e continua desse modo enquanto não cometer nenhum ato agressivo. Pode se movimentar livremente. Apenas poderes maiores do que o nível 3 podem detectá-lo. Pode ser usado uma vez por dia e escolhido mais de uma vez para aumentar o número de usos.

2 – Estendida: A criatura pode duplicar o tempo que fica invisível. Pode usar esse poder uma vez por dia.

3 – Coletiva: Pode tornar + 1d6 pessoas invisíveis, desde que se sujeitem ao poder. Se não quiserem, têm direito a um teste de Força de Vontade contra a da entidade para resistir. Ela estão sujeitas à mesma limitação que a entidade. Esse poder não é um uso a parte, mas sim um em conjunto com o primeiro nível.

4 – Ampliada: Uma vez por dia, a entidade pode utilizar uma invisibilidade ampliada que lhe permite atacar mesmo enquanto não é visto. O efeito dura 2d6 rodadas.

Monstruosidade

1 – Gordura: O tecido adiposo do Guardião tem um efeito protetor contra golpes de contusão. Armas como martelos, pedras ou outros danos de impacto são resistidos com um bônus de +2 no IP.

1 – Grotesco: A aparência do Guardião é naturalmente desagradável, mas, quando utiliza esse poder, toda essa forma grotesca fica mais aparente. Dá um bônus de 20% nos testes de Intimidação.

2 – Cheiro: O Guardião emite um cheiro desagradável e nauseante. Indivíduos a uma distância de até 20 metros ou que tenham passado em um teste de Percepção para perceber o Anjo Monstro precisam testar Constituição para não passarem as próximas 2d6 rodadas vomitando. Durante esse período, precisam testar de novo a cada rodada caso quiserem executar alguma ação.

2 – Estômago: O Estômago do Guardião pode ser usado para mais do que comida. Ele pode reservar objetos na cavidade abdominal, engolindo com facilidade qualquer coisa que possa passar por sua bocarra. Ele o mantém até vomitar de volta. Pode usar seus poderes de ocultação exclusivamente sobre o que engoliu para evitar poderes de detecção.

3 – Pontos Vitais Distorcidos: O corpo grotesco e obeso do Guardião tem pontos vitais completamente distorcidos e difíceis de serem detectados. Até a possibilidade de decapitá-lo é mais difícil por causa do pescoço pequeno protegido pela gordura. A faixa de crítica contra ele é reduzida pela metade.

3 – Língua: A língua do Guardião funciona como um membro extra. Ela tem mobilidade e destreza suficiente para segurar uma arma e até força para enforcar enquanto o Anjo Monstruoso agarra uma criatura com os dois braços. Quando a língua está armada, garante um ataque extra, funcionando como um outro membro (ela não pode atacar sem uma arma, para isso é preciso o poder Língua de Chicote).

4 – Decadência: O corpo do Guardião está tão profundamente monstruoso e corrompido que parte de suas energias estão sintonizadas com os planos inferiores. Apesar de ainda ser completamente paradisiano, apensas poderes maiores do que o nível 4 o reconhecerão como tal. Magias ou poderes específicos ou com bônus para atingir paradisianos não o afetam.
4 – Vômito: o Guardião tem um vômito especial que afeta as energias espirituais. Quando jogado sobre alguma criatura, rompe suas defesas, reduzindo seu IP em 1d6 + 1. O efeito dura 2d6 rodadas e o poder pode ser utilizado três vezes por dia além de ter um alcance de 0,2 metro por bônus de Constituição.
5 – Bocarra: As mordidas do Guardião podem se transformar subitamente. Sua mandíbula se desloca e os dentes crescem, triplicando o tamanho da boca. Com uma mordida, ele pode arrancar o pedaço de uma criatura, trazendo de volta membros, órgãos ou arrancando uma cabeça. Esse ataque especial causa 8d6 + bônus de Força de dano (não é somado com Dentes e Boca) e tem uma vantagem: em um acerto crítico no teste de ataque, arranca um membro do adversário. Pode ser usado três vezes por dia.
5 – Monstro: A forma grotesca desse anjo tem um impacto especial sobre outras criaturas. Ele não deveria existir. É uma aberração em Paradísia e criaturas de outros planos não conseguem compreender como um ser desses consegue se manter em um reino de luz. Usando todo o impacto de sua forma, do que é e da energia de Leviatã sobre a mente de alguém, o Guardião o induz à loucura. É preciso vencer uma disputa de Intimidação contra a Força de Vontade do alvo. Se a vítima perder, sofrerá de uma degeneração mental ou espiritual durante 1d6 horas. Pode ser utilizado três vezes por dia.

Pseudo-divindade

1 – Fé por Vida: A divindade decadente pode se alimentar da fé alheia, sugando-a como um vampiro. Ao tocar uma criatura, pode retirar dela até 3 Pontos de Fé por rodada. Cada um deles recupera 3 Pontos de Vida do Deus Escravo.
1 – Ilusão Divina: O Deus Escravo esconde até de si mesmo a verdade sobre sua decadência. Essa habilidade é tão poderosa que amplia todas as suas ilusões. Qualquer magia que utilize para criar uma ilusão é contada como se tivesse 2 pontos de focos a mais.
1 – Chamado: O Deus Decadente sabe quando está sendo chamado. Existem rituais específicos que atraem sua atenção. O executor do ritual nem precisa ter conhecimentos mágicos, apenas realizá-lo com os passos corretos. A partir do ritual, a entidade sabe se o chamado tem a ver com um simples sacrifício, um pedido de ajuda ou uma manifestação divina.
2 – Satisfação: Os seguidores do Deus Escravo quase não entendem a situação de seu mestre. Uma das causas disso é o poder Satisfação que os faz se esquecer do mal que causam. Quando usa essa habilidade em um ser, a criatura sentirá satisfação em cumprir a ordem da divindade ou com seu ato mais recente. É preciso uma disputa de Força de Vontade entre os dois. Se a vítima perder, ela não sentirá culpa, mas se sentirá bem de ter servido a divindade ou, mesmo que não estivesse a seu serviço, sentirá grande satisfação pelo ato que acabou de cometer. Nesse último caso, não significa que ela continuará com o mesmo desejo. Esse poder é muito utilizado para se retirar a culpa daqueles que estão entrando no caminho da decadência.
2 – Sacrifício: O Deus Escravo pode colher poder de sacrifícios. Esses devem realmente significar uma perda grande para alguém como dinheiro, alimentos necessários para um povo faminto, matar uma criatura viva e inteligente, destruir um item mágico que seja contra a divindade. Sacrifícios de bens materiais podem ser colhidos como Pontos de Magia, aumentando em 1d6 a reserva mágica da divindade. O Narrador pode conferir um bônus conforme a importância do item ou a quantidade de dinheiro envolvida (para itens mágicos, considere +2 para cada ponto de Aprimoramento que valham). Sacrifícios de coisas vivas podem ser colhidos como Pontos de Vida (para recuperar ou extras) ou Pontos de Magia, colhidos na razão de 2 para 1 (um humano de 10 Pontos de Vida daria um bônus de 5 pontos ao Deus Escravo). As oferendas do sacrifício se deterioram e não poderão mais ser recuperadas. O ritual deve durar pelo menos cinco rodadas para ter efeito dos pontos extras dura um dia todo, ao final

do que desaparecem se não foram perdidos devido a ferimentos ou ao uso.

2 – Presença Divina: O Deus Decadente utiliza seus poderes ilusórios para se cercar de símbolos e elementos. Essas forças preenchem todo o espaço ao seu redor intimidando junto à voz terrível da entidade e ilusão de poder. Ventos, fogo, raios, trovões, escuridão ou luz aumentam, conforme o desejo da criatura. Quando usa esse poder, tem um sucesso automático em um teste de Intimidação sobre qualquer pessoa que o esteja vendo e tenha Força de Vontade menor do que a sua. Durante as próximas 1d6 + 1 rodadas terá um bônus de +12 no Carisma. Pode ser usada duas vezes por dia.

3 – Ceder Poderes: A entidade pode ceder parte de seus poderes a uma criatura. Basta que lhe faça um sacrifício ou que esteja em sua linha de visão e disposta a ser alvo do poder. As habilidades poderão ser cedidas até que o Deus Decadente as clame de volta e ele não poderá usá-las enquanto não as tiver de novo. Após isso, o alvo receberá um redutor de – 8 (ou – 30%) nos testes para resistir aos poderes da entidade durante o restante do dia.

3 – Portal: Os servos terrestres do Deus Decadente sabem de rituais simples que podem levá-lo para a Terra ou de volta a Metrópolis sem precisarem entender de magia. Esses precisam ser realizados pelos mortais para terem efeito e poderão ser abertos a qualquer momento, até por indivíduos que não saibam o que estão fazendo. O ritual para abrir os portais demora 10 rodadas para ser realizado.

3 – Martírio: O Deus Decadente consegue sugar energia a partir do martírio de seus seguidores. Esses podem machucar a si mesmos para lhe passarem sua força vital. Os Pontos de Vida são passados na razão de dois para um, mas também podem ser transformados em Pontos de Magia na razão de três para um. O servo pode chegar até a se matar em nome de sua divindade. Caso o faça, entregando sua alma, o Deus Escravo pode consumi-la transformando o bônus na razão de um para um para recuperar Pontos de Vida e dois para um para Pontos de Magia.

4 – Sacrifício Maior: Funciona como Sacrifício, mas o bônus pode ser utilizado para aumentar os atributos Força, Constituição ou Carisma. Funciona três vezes por dia e o efeito dura uma hora.

4 – Sacrifício em Energia: Funciona como Sacrifício, mas a divindade pode utilizar as energias para recarregar um poder que tenha uso limitado de vezes por dia (reabilita apenas um uso, não o total). Esse poder pode ser utilizado duas vezes por dia e, logicamente, não pode ser utilizado para recarregar outros poderes que permitam recuperar habilidade do mesmo modo.

5 – Imunidade Divina: Os Deuses Decadentes perderem o status divino, aquele que lhe dava imunidades e os diferenciava de tantas criaturas. Agora ele apenas o simula através desse poder. Se for bem sucedido em uma disputa de Intimidação contra a Força de Vontade do alvo, ficará imune às próximas 1d6 ações desse. Esse poder pode ser utilizado duas vezes por dia.

5 – Avatar do Fosso: O Deus Escravo é um dos símbolos da decadência de Metrópolis. Extraindo sua energia do Fosso, essa criatura espalha essa perigosa essência por onde passa. Em um raio de 30 metros a partir da entidade, todas as energias mágicas e seres espirituais estarão distorcidas. Seus efeitos serão reduzidos à metade durante a 2d6 + bônus de constituição rodadas. Pode ser usado duas vezes por dia.

Sensações

1 – Prazer: O Cenobita pode ativar os centros de prazer de um indivíduo com um toque, sem precisar de mais do que isso para levá-lo a um nível de excitação em que suas defesas mentais estarão diminuídas. O alvo tem direito a um teste de Força de Vontade, caso falhe, todos os testes desse atributo estarão submetidos a um redutor de – 3 por 1d6 rodadas. Durante esse mesmo tempo, o Cenobita tem um bônus de + 3 no Carisma para lidar com esse indivíduo.

1 – Dor: Os toques do Cenobita são dolorosos. Ativando todos os receptores de dor da vítima, o Cenobita a coloca em contorções no chão. O alvo tem direito a um teste de Força de Vontade. Falha indica que ficará paralisado por 1d6 + bônus de Força de Vontade rodadas. Falha crítica dobra o tempo e inclui vômitos ou até desmaios.

2 – Aparência Perturbadora: A aparência exótica do Cenobita ativa várias áreas opostas do cérebro, criando a sensação de horror e sedução ao mesmo tempo. Essa confusão mental destrói a vontade do alvo e o coloca à mercê do Cenobita. Ao ver o servo de Leviatã pela primeira vez em um mesmo dia, ele deve testar Força de Vontade. Se falhar, testes de Inteligência e Força de Vontade em relação ao inimigo estão reduzidos á metade durante aquela cena.

2 – Inverter Sensações: O Cenobita pode inverter as sensações do alvo. Ele transforma dor em prazer, amargo em doce. O poder é ativado com um toque e o alvo tem o direito a um teste de Constituição contra a Força de Vontade do Cenobita. Durante esse tempo, o indivíduo precisará testar Inteligência para saber que está trocando sentidos e que o ato de se autoflagelar, por exemplo, causa-lhe dano e não deveria ser prazeroso. Mesmo o sucesso não cancela o poder.

3 – Instigar Procura: O cenobita pode gerar um vício na mente ou no corpo do alvo. Basta um sussurro no ouvido, surgir em um sonho ou um toque para que a vítima passe a procurar por uma sensação específica. Se for o prazer em comer, ela procurará lojas de alimentos específicos que goste. Caso seja a dor, machucará a si mesmo ou se imporá tais atos. Ela tentará senti-la em qualquer oportunidade, mesmo que seja provocando em si mesma. O poder é atividade por uma disputa da Força de Vontade dos personagens e dura 1d3 horas (se o alvo for bem sucedido fica imune por uma semana). A vítima pode resistir à procura com testes de Força de Vontade. Sucesso indicada que não procurará o vício por 1d6 minutos.

4 – Sensações Cegas: A força com que o Cenobita causa dor ou o prazer em um alvo é tão grande

que desativa toda a sua concentração. Depois que esse poder tem efeito, o alvo não consegue se concentrar em mais nenhuma magia, item ou poder. Todos são anulados devido à sensação. O poder é ativado caso o Cenobita seja bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade dos personagens e tem duração de 1d6 rodadas + bônus de Força de Vontade.

4 – Barrar Emoções: O uso desse poder é um dos mais malignos dos Cenobitas. Eles podem fazer um indivíduo se tornarem tão frios quanto aos ao barrarem emoções específicas como o amor e a felicidade. Ás vezes são até procurados por isso por aqueles que sofrem de paixão não correspondida ou outros sentimentos incontroláveis como a fúria. O poder é ativado caso o Cenobita seja bem sucedido em uma disputa de Força de Vontade dos personagens e tem duração de 1d6 horas + bônus de Força de Vontade. Se o alvo não quiser resistir, a duração é passada para dias, a não ser que seja para suprimir alguma Fraqueza relacionada a isso.

5 – Necessidade: Funciona como Instigar Procura, porém o efeito é tão exacerbado que a vítima precisa testar Força de Vontade para conduzir qualquer ação que dure mais de uma rodada e que não esteja diretamente ligada ao vício.

5 – Simular Desejo: O Cenobita pode simular qualquer desejo do alvo. Ele o envolve nessa sensação sugando suas energias vitais e as utilizando para gerar as sensações prediletas da melhor maneira que a vítima desejaria. É preciso tocar o alvo ou invadir seus sonhos para ativar o poder e ser vencedor em uma disputa de Força de Vontade. O sucesso do Cenobita indica que o alvo ficará paralisado durante 4d6 rodadas, perdido em seus desejos saciados. Durante esse tempo, perde 1 Ponto de Vida por rodada. Após esse período, terá um redutor de -9 nos testes de Força de Vontade e de Inteligência para lidar com o Cenobita. As energias vitais sugadas alimentam o Cenobita, permitindo que as transforme em Pontos de Vida ou Pontos de Magia (esses últimos podem ser acumulados em um valor no máximo igual à metade do bônus de Constituição do Cenobita).

Criaturas

Cães Carniceiros

A decadência de Metrópolis não está apenas nos prédios de janelas quebradas e prestes a desabar. Certos locais estão cheios de lixo da mais variada espécie, desde livros queimados a cadáveres. A partir disso, os Cães Carniceiros começaram a montar sua vida, formando pequenos grupos para devorarem os cadáveres. Às vezes a cidade não lhes provê o lixo necessário para sua sobrevivência, então eles caçam os vivos, atacando em grupos furtivos que ferem a vítima e a deixam se arrastar pela cidade até morrer e então ser devorada.

Surgem em matilhas de 4 a 10 membros. Seu apetite é voraz, mas só atacam quando estão em maior número. Às vezes, a cidade conspira para separar os grupos de visitantes, tornando-os suscetíveis aos ataques dos cães carniceiros.

Aparência: Cães sujos de porte médio semelhantes a pastores alemães, só que com pelagem mais escura e olhos sem brilho. Há chagas e carne morta à mostra nesse corpo moribundo.

Personalidade: Ataque apenas os mais fracos ou quando estiver em menor número. Seja fiel à matilha.

Atributos:

Força 14	*Inteligência 5*
Agilidade 20	*Força de Vontade 14*
Destreza 10	*Carisma 4 Constituição*
Constituição 15	*Percepção 25*

PV: 17 **IP: 1**
Ataques (1): Mordida 1d6 +1

Perícias: Briga 40%, Escutar 80%, Esquiva 80%, Furtividade 70%, Sobrevivência (Cidade 70%), Rastreio 80%

Devorador Atroz

A Savana dos Devorados tem animais perigosos, todos caçadores inteligentes e ferozes que não se intimidam nem com os Chezas. Desses, o Devorador está entre os piores. Ele caminha pelas savanas escondendo-se em árvores ou tornando-se um só com a relva, esperando o combate mortal. Desafia seres maiores do que ele e ainda é capaz de chamar outros devoradores quando percebe que há uma presa difícil. Mesmo com uma mentalidade animal, essa criatura parece obcecada em vencer desafios e levar outros de sua espécie a ajudá-lo a acabar com qualquer ser poderoso que passe pela savana.

Aparência: O Devorador Atroz é um felino gigantesco, de quase seis metros de comprimentos. Suas patas pesadas têm garras tão resistente quando metal. As presas são aço flamejante. O mais impressionante é que essa criatura não tem olhos. Onde eles deveriam estar há apenas manchas escuras que parecem cicatrizes feitas por fogo. A juba grande também serve como proteção. É feita de uma liga de metal vivo que pode se tornar opaca no escuro ou incrivelmente brilhante.

Atributos:

Força 40	*Inteligência 6*
Agilidade 40	*Força de Vontade 30*
Destreza 15	*Carisma 4*
Constituição 60	*Percepção 30*

PV: 70 **IP:** 8
Ataques (4): Garras 3d6 +13
Mordida 4d6 +13

Perícias: Briga 90%, Escutar 100%, Esquiva 80%, Furtividade 100%, Sobrevivência (Savanas dos Devorados 90%), Rastreio 110%

> regenera 1 Ponto de Vida a cada 3 rodadas **<**

Dragão do Tempo

Há uma espécie de dragões antiga que aprendeu a se mover no meio do tempo. Esses seres altivos já foram mais abundantes, mas eram um perigo para os deuses, principalmente os deuses do Edhen. Perseguidos e caçados, alguns poucos conseguiram fugir. A maioria dos sobreviventes se refugiou em Metrópolis, adaptando-se á decadência da cidade. Outros se disfarçaram na Terra, assumindo postos em sociedades secretas como a Casa de Chronos.

Um dragão do tempo se move pelo espaço ao bem prazer e consegue adulterar pequenas regras do tempo, movendo-o com mais velocidade ou até o parando. Alguns o atravessam as dimensões, surgindo onde e quando querem. Sua habilidade de criar Cismas é tão impressionante que os Cenobitas os caçam e dessecam para aprenderem sobre seus poderes.

Aparência: Os dragões do tempo são lagartos gigantescos com escamas acinzentadas e de brilho metálico. Todos os residentes em Metrópolis possuem olhos estranhos como de ampulheta, com ponteiros ou totalmente brancos. Suas asas não possuem chifres ou espinhos como é comum em outros dragões, mas extensões de osso e carne que mais parecem correntes de metal devido à dureza.

Personalidade: Essas criaturas antigas são arrogantes como todos de sua espécie, mas transmitem um ar de enfado ainda maior ao conversarem com mortais. Ele sempre sabem o que o mortal irá dizer ou quais suas ações e se cansam de manter contato, acabando com a conversa rapidamente para se verem livres das formigas.

Atributos:

Força 52	*Inteligência 34*
Agilidade 30	*Força de Vontade 38*
Destreza 23	*Carisma 16*
Constituição 60	*Percepção 70*

PV: 110 **IP:** 10
Ataques: Garras 3d6 +19

Mordida 4d6 +19
Cauda 4d6 +19

Perícias: Armas Brancas (Adaga 70/60, Espada 80/80, Lança 40/70), Briga 100%, Ciências (História 100%), Conhecimentos Proibidos (Alquimia 70%, Anjos 70%, Edhen 40%, Metrópolis 90%, Rituais 100%), Escutar 100%, Esquiva 70%, Furtividade 130%, Manipulação (Empatia 30%, Lábia 90%, Liderança 70%, Tortura 80%)

Poderes: Ataques Extras 6, Cisma (Todos), Controle Mental (1 – Blenden, Leitura de Auras, Previsão, 2 – Mentira, Aversão, Atração, Objeto, 3 – Localização), Defesas Especiais (Fogo 3, Luz 2, Trevas 2, 1 – Alimentos, Imunidade a Doenças, 2 – Oxigênio, 3 – Imunidade a Armas Mágicas), Disfarce (1 – Máscara, 2 – Camaleão), Garras 3, Regeneração 4

> Os Dragões do Tempo possuem uma espécie de onisciência em uma pequena área. Eles sabem tudo o que ocorrerá e o que ocorreu em um tempo próximo em um raio de 20 metros. Em termos de jogo, eles nunca podem ser pegos de surpresa. Qualquer tentativa de atacá-los ou estratégia tem um redutor de – 40% nos testes se o dragão for bem sucedido em um teste de Percepção contra a Inteligência do oponente. **<**

Gabreq

Metrópolis é uma cidade de criaturas amaldiçoadas, portanto nada mais normal do que suspeitar que os gabreq sejam seres dessa categoria. Especula-se que eles foram amaldiçoados a nunca ter uma forma verdadeira e a pedir e implorar pelo restante de suas vidas, sempre estando endividados e obcecados com uma dívida.

Os gabreq surgem sempre em situações de perigo. Ninguém sabe como as coisas realmente acontece, mas sempre que estão prontos a serem mortos, por pura sorte, surge alguém para ajuda-los. Isso ocorre nas situações mais diversas e absurdas. Somente em ocasiões raras um gabreq morre por um ataque. A salvação cria uma dívida sagrada para essa criatura. Ela jura servir e seguir quem o ajudou pelo restante da vida.

Esse resto de existência acaba sendo bastante curto. Os gabreq geram um azar incomum sobre seus salvadores. É um efeito tão poderoso que a maioria dessas criaturas morre em poucas horas, quase sempre sem saber a razão. O pior é que enxergam diante de si uma criatura inocente, geralmente de sua espécie e não um ser amaldiçoado a viver eternamente em dívida e sem uma relação maior de afeto.

Outros boatos sobre eles é que são na verdade mortos-vivos ou aberrações do Fosso, distorções criadas pela cidade para acabar com os corações bons que ali pousam.

Aparência: O gabreq muda de aparência instantaneamente, surgindo como a criatura mais inocente para quem o tiver salvo.

Personalidade: Os gabreq não conseguem compreender sua situação. Eles não sabem o mal que causam, mas vivem a reclamar o quanto lamentam a perda daqueles que os ajudaram tanto. As histórias de suas vidas são sempre sofridas, de quem anda por Metrópolis há tanto tempo que o desespero quase o tomou e agora agradece pela ajuda.

Atributos:

Força 11	*Inteligência 15*
Agilidade 16	*Força de Vontade 12*
Destreza 14	*Carisma 22*
Constituição 12	*Percepção 11*

PV: 12 **IP:** 0
Ataques (5): Garras 1d6

Perícias: Armas Brancas (Adaga 50/50), Briga 30%, Conhecimentos Proibidos (Anjos 50%, Metrópolis 70%, Rituais 70%), Escutar 80%, Esquiva 70%, Furtividade 40%, Manipulação (Empatia 80%, Lábia 90%)

> Todos que os aliados do gabreq ou aqueles com quem ele supõe ter uma dívida recebem o Aprimoramento Azarado sem ganhar pontos por isso. Só podem se livrar disso se a criatura for morta. **<**
>O gabreq tem uma sorte incomum. Toda vez que é atacado, pode jogar 1d6. Resultado 1 ou 2 significa que o ataque não foi bem sucedido. **<**

Netazza

Os netazzas são criaturas deformadas que vivem nos esgotos de Metrópolis. Formam uma sociedade complexa que sobrevive às duras custas enquanto é caçada para servir de alimentação para qualquer criatura. Ninguém dá valor aos netazza, mesmo que eles possuam um grande conhecimento sobre magia, sobre a cidade e até algumas lendas do Fosso. Já descobriram cavernas que permitem chegar a altas profundidades e de lá eles observam enlouquecidos os seres que existem nos pontos mais obscuros de Paradísia.

Essas criaturas nem sempre viveram em Metrópolis. Já foram uma raça orgulhosa até conhecerem a maldição divina de Edhen e desde então passaram a ser chamados de Humilhados. Isso porque ninguém consegue dar valor aos netazza. Qualquer criatura, por mais caridosa que seja, não consegue dar mais valor a eles do que a um cão de rua e, quando o faz, tem que se esforçar para conseguir ouvir mais do que uma frase das vozes distorcidas e desafinadas.

Vivem por séculos, mas seu poder nunca muda depois que alcançam cem anos. Tornam-se criaturas entediadas que não conseguem se superar em mais nada, somente reclamar e tentar inutilmente terem mais valor.

Aparência: Humanóides de pele acinzentada e grandes olhos, possuem garras pequenas e enegrecidas. O corpo não possui pêlos e dobra-se corcunda no meio das roupas pesadas que costumam vestir.

Personalidade: Os netazza são sedentos por conhecimento, principalmente por aqueles que podem livrar seu povo da maldição. Odeiam Edhen e farão de tudo para destruir o que vem de lá ou os seres que servem os deuses do amanhã. Trabalham para compreender Leviatã e querem escravizar o Deus Monstro para forçá-lo a retirar a maldição.

Atributos:

Força 12	*Inteligência 16*
Agilidade 22	*Força de Vontade 14*
Destreza 20	*Carisma 5*
Constituição 11	*Percepção 30*

PV: 16 **IP:** 1
Ataques (1): Adaga

Perícias: Armas Brancas (Adaga 70/60), Briga 30%, Conhecimentos Proibidos (Alquimia 30%, Anjos 70%, Edhen 30%, Metrópolis 70%, Rituais 70%), Escutar 80%, Esquiva 70%, Furtividade 100%, Manipulação (Lábia 70%, Tortura 60%), Sobrevivência (Esgotos de Metrópolis 90%)

Poderes: Aumento de Atributos (Agilidade, Destreza, Percepção), Defesas, Defesas Especiais, Garras

> Qualquer criatura que queira prestar atenção no que um netazza diz deve fazer um teste Difícil de Força de Vontade a cada duas rodadas ou esquecer que a criatura está falando. Quando isso acontece, o Humilhado tende a se tornar bastante agressivo. **<**

> Os netazza possuem conhecimento mágico, geralmente baseado em Ar, Metamagia e Spiritum. Suas habilidades possuem um redutor de -3 no foco quando utilizada para causar dano. **<**

> Os netazza podem conhecer os poderes descritos acima. Dê um ponto por cada dez anos de vida. Os mesmo vale para pontos de foco em magia. **<**

> Podem farejar pessoas com Pontos de Fé em um raio de 200 metros, tendo um ódio especial por essas. **<**

Taga

As perversões de Metrópolis se manifestam física e espiritualmente nos seres que nela habitam. Esse fator ocorre de uma tal maneira que alguns mortos não descansam enquanto não encontrarem seu prazer final. São criaturas que sucumbem nas ruas da cidade, mas voltam viciadas em algum prazer

que precisam compartilhar com outra pessoa, geralmente o sexo. Mesmo que seu estado seja lastimável, os tagas conseguem atender as suas necessidades, sem nunca esgotá-las.

Há algo de sedutor nessas criaturas, por mais deturpadas que sejam. Dentro da cidade, elas seduzem e atraem para levar os visitantes à loucura. No momento em que se satisfazem, seus corpos caem amolecidos, mortos, como se finalmente fossem descansar. Assim ficam por algum tempo, deixando uma vítima atormentada por ter cometido um ato de necrofilia. O taga se levanta sedento e volta a atacar. Alguns até percebem as vítimas anteriores.

O que mais impressiona é que alguns possuem um poder de sedução tão forte que n em precisam usar ilusões para disfarçar seu estado. As vítimas se entregam a eles conscientes do ato que cometerão, sem conseguirem resistir. Isso apenas aumenta o impacto do ato. E se renegam, o taga pode muito bem se tornar agressivo e matar sem remorso.

Aparência: Um homem ou mulher que faleceu em Metrópolis, ainda com traços fortes de seus vícios ou da chibata de seus mestres. Tem traços de beleza, mas os olhos não têm luz e a pele é áspera e fria.

Personalidade: O taga deseja contato e saciar-se através do corpo de outra pessoa. Ele suga a vontade alheia sem pensar em sentimentos, nem mesmo nos seus. Pode mentir para consegui-los, fingir que é outra pessoa, mas na verdade que apenas concluir um ato que o deixará momentaneamente satisfeito.

Atributos:

Força 15
Agilidade 14
Destreza 13
Constituição 17
Inteligência 14
Força de Vontade 18
Carisma 20
Percepção 12

PV: 16 **IP:** 3
Ataques (1): Garras 1d6 +1

Perícias: Armas Brancas (Adaga 40/60), Briga 40%, Conhecimentos Proibidos (Anjos 30%, Metrópolis 70%), Escutar 30%, Esquiva 40%, Furtividade 50%, Manipulação (Empatia 40%, Lábia 70%, Sedução 80%, Tortura 60%)

Poderes: Controle Mental (1 – Blenden, Hipnosis, 2 – Atração), Disfarce (Todos)

> O taga tem poderes ilusórios que lhe permitem mudar a aparência como e quando quiser. **<**
> Pode seduzir com facilidade em um teste de sua Sedução contra a Força de Vontade da vítima. **<**
> O toque do taga pode causar 3d6 de dano na Força de Vontade. Pode ser usado uma vez por dia. Recupera-se 1 ponto a cada dez minutos. **<**
> As vítimas do taga devem testar Loucura para não adquirirem alguma degeneração metal ou até física. **<**

Te´P

As distorções do tempo em Metrópolis atraíram um tipo estranho de criatura. São seres conectados ao tempo e ao espaço, estranhamente obcecados com as falahs que podem ocorrer nesses. Eles caminham pelas frestas e moram perto de relógios. Andam pelo teto e evitam quedas como se estivessem sempre na direção certa da gravidade.

O te´P são temidos na cidade. Suas raras aparições são sempre seguidas de mortes violentas daqueles que violaram o espaço e o tempo. Cenobitas são encontrados desmembrados e seus escravos transformados em pó. Guardiões que tentaram impedir os ataques foram esmagados ou parados para sempre no tempo. Ninguém na cidade sabe ainda como reagir aos te´P. julga-se que sejam uma nova espécie de Bel´Narah ou, pior, que essas criaturas sejam enviadas dos Juízes Astrais que enxergam a cidade como uma ameaça ao contínuo.

Magos que tentaram invocar essas criaturas para tentarem alianças ou que também lidaram com distorções no espaço e no tempo, mesmo sem querer, acabaram mortos da mesma maneira. Parece que recentemente eles descobriram os arquimagos da Casa de Chronos e iniciaram uma caçada contra eles. Ninguém que utilize o Caminho da Metamagia ou o Caminho da Luz para distorcer as dimensões está seguro do ataque de um te´P.

Aparência: Não se pode enxergar bem um te´P. Vê-se apenas uma criatura translúcida, ás vezes refletindo as cores do ambiente. Parece ser humanóide, mas seus movimentos nunca estão ligados perfeitamente ao tempo, o que faz parecer que há mais de dois braços se movimentando ou apenas um. A forma está perdida no meio do espaço.

Personalidade: Te´Ps não conversam, não negociam. Eles apenas surgem e perseguem até matarem. Não precisam falar nada e qualquer tentativa de prendê-los apenas atrai outros de sua espécie para caçarem o captor.

Atributos:

Força 40	*Inteligência 25*
Agilidade 70	*Força de Vontade 30*
Destreza 80	*Carisma 10*
Constituição 40	*Percepção 50*

PV: 60 **IP:** 5
Ataques (5): Garras 3d6 +13, Mordida 4d6 +13

Perícias: Briga 90%, Escutar 80%, Esquiva 140%, Furtividade 100%, Rastreio 100%

Poderes: Cisma (Todos), Controle Mental (1 – Blenden, Previsão, 2 – Aversão, Esquecimento, Objeto), Defesas Especiais (Ar 4, Luz 6, Trevas 6, Todas), Regeneração 8

Magia: Formas: Criar 6, Controlar 6, Entender 6;Caminhos: Luz 4, Metamagia 4, Spiritum 4
Pontos de Magia: 15

O SISTEMA DAEMON possui agora uma Licença Aberta, ou seja, qualquer um pode escrever e publicar livros utilizando o Sistema Daemon! A comunidade de autores está de braços abertos esperando a sua contribuição ao cenário de TREVAS RPG!

Contribua para melhorar este livro conosco no Facebook!

Crie seu próprio livro!

https://www.facebook.com/groups/trevas/

SEJA UM AUTOR VOCÊ TAMBÉM!

METRÓPOLIS

Nome:_____ Casta:_____ Nivel:_____

Idade aparente:_____ Idade Real:_____ Sexo:_____ Altura:_____ Peso:_____ Idiomas:_____

Data de nascimento:_____ Local de nascimento:_____

Atributos	**Valor**	**/ Mod**	**/ %**
Constituição (CON)	_____	/_____	/ ____
Força (FOR)	_____	/_____	/ ____
Destrez\a (DEX)	_____	/_____	/ ____
Agilidade (AGI)	_____	/_____	/ ____
Inteligência(INT)	_____	/_____	/ ____
Força de Vontade (VON)	_____	/_____	/ ____
Percepção (PER)	_____	/_____	/ ____
Carisma (CAR)	_____	/_____	/ ____

PV's PM PH IP FÉ

MAGIA

Formas	**Círculo**
Entender _____	_____
Criar _____	_____
Controlar_____	_____

Caminhos

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Poderes

_____
_____
_____
_____

Fraquezas

_____
_____

Aprimoramentos	**Custo**
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias	Gasto/Total
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____
_____	_____/_____

BY NANA MARIANO

iniciativa DAEMON
Sistema Daemon
TWINLIGHT COMUNICAÇÃO E DESIGN

Metrópolis

Twilight Comunicação e Design
iniciativa DAEMON
Sistema Daemon

Metrópolis

Metrópolis, cidade do prazer e da dor. A mácula na morada dos anjos e dos deuses. Um local que todas as divindades odeiam, mas nunca destruíram a despeito de todo o poder que possuem. Ali encontram-se seres de toda a Paradísia, saciando seus desejos, sofrendo com seus vícios. Para atende-los existem criaturas corrompidas pela queda de uma entidade quase esquecida.

Você tem em mãos um livro e segredos que guarda uma das maiores vergonhas das divindades de Paradísia. Aqui estão descritos os astutos e frios Cenobitas, os violentos Cheza, os furtivos Guardiões e os esperançosos Bel Narah, todos em sua tentativa de sobreviver em uma cidade que não poupa os próprios filhos da corrupção ou da punição eterna.

iniciativa DAEMON

Sistema Daemon