

Rebelião

Ascensão e Queda



REBELIÃO ASCENSÃO E QUEDA

Havia então gigantes na terra, mesmo depois que os filhos de Deus se uniram às filhas dos humanos e lhes geraram filhos. São eles os heróis famosos dos tempos antigos.
Gênesis VI: 4

WWW.UNIVERSOGERMINANTE.NET

CRÉDITOS

CRIAÇÃO:

Alex Gennaro, Danilo de Oliveira Faria, João S. Lopes Filho, Luis Carlos Berbert, Luis Frederico de Carvalho e Renato Simões Moreira.

ESCRITO POR:

Danilo de Oliveira Faria, João S. Lopes Filho e Renato Simões Moreira.

ILUSTRADO POR:

Alex Gennaro, Luis Carlos Berbert, Luis Frederico de Carvalho e Vitor Barbosa.

DIAGRAMAÇÃO:

Danilo de Oliveira Faria e Renato Simões Moreira.

CAPA:

Danilo Faria, sobre desenho de Fred Carvalho.

O conceito e o texto estão registrados em nome de seus autores. As ilustrações também pertencem aos seus respectivos criadores. ESTE É UM PRODUTO DE DISTRIBUIÇÃO GRATUITA. Se gostar, divulgue. Elogios, críticas e sugestões podem ser enviadas ao e-mail rpg@universogermiante.net.

ATENÇÃO:

ESTE JOGO É UMA ADAPTAÇÃO LIVRE DA MITOLOGIA JUDAICO-CRISTÃ OCIDENTAL. OS AUTORES DO JOGO NÃO ACREDITAM NA OCORRÊNCIA DE UMA REBELIÃO NO INFERNO, FILHOS DE ANJOS CAÍDOS OU QUALQUER COISA PARECIDA. TAMBÉM NÃO É NOSSA INTENÇÃO FAZER CRÍTICA OU SÁTIRA AOS PRECEITOS RELIGIOSOS DE NINGUÉM. O MÁXIMO QUE FIZEMOS AQUI FOI UM DRAMA SIMBOLIZANDO A PROCURA POR EQUILÍBRIO NA EXISTÊNCIA HUMANA. PORTANTO, SEU PERSONAGEM PODE SER O FILHO DE UM ANJO QUE FUGIU DO INFERNO, MAS VOCÊ NÃO É! SE NÃO CONSEGUIE PERCEBER ESSA DIFERENÇA, LARGUE O LIVRO AGORA MESMO E PROCURE AJUDA PROFISSIONAL.

Dedicatória:

Para todas e todos que acreditaram em nós. E todas e todos que não acreditaram: de vez em quando é necessário despertar o ultraje num homem para que ele conclua seus sonhos.



Kansk, 3 de Julho de 1908

Meu bom amigo Anatoli,

Escrevo para ti porque o que aconteceu é de extrema importância. Preciso de tua total confiança e discrição. Há três dias não durmo. O que presenciei foi tão maravilhoso quanto apavorante. Estava indo ao povoado tungus onde eu tenho efetuado minha missão de catequizar os camponeses. De repente, um prodígio surgiu nos céus. O céu foi atravessado por um jato de luz, como se fosse cortado ao meio. Uma bola de fogo iluminou todo o horizonte. O chão tremeu, O céu brilhava. Todos estavam amedrontados. Os aldeões falavam algo sobre seu deus do fogo. Eu não iria acreditar nas crendices dessa gente, mas eu realmente estava atordoado com o acontecimento. Diria para eles que era um sinal do Deus Todo-Poderoso? Nem eu sabia seu significado. Bem, o tempo Passou e o assunto foi ficando apenas como motivo de conversa esparsas. Até que um dia, quando já dormia, um estranho barulho me despertou. Movido por um impulso incontrolável, saí lentamente de minha cabana e fui andando na direção dos pinheiros que a circundavam. Uma densa e gélida neblina cobria tudo. E ouvi aquele grito horrível, como se todo o sofrimento de uma alma torturada pudesse ser expressa por um único som. Me desculpe, Anatoli, se não descrever a cena de forma precisa. Em meio à fumaça gelada, um vulto foi se delineando. Um gigante, muito mais alto que eu. Com asas enormes, asas de fogo! O fogo também brilhava em seus olhos. Ele me encarou, sem expressar alegria ou tristeza, ódio ou compaixão. Apenas dor. Apenas revolta. E gritou mais uma vez. Oh, Deus Misericordioso! Como eu queria não ter Passado por isso! Atrás dele foram surgindo outros. Nem todos eram iguais. Eu pude notar que as asas de um deles era de metal, e outro tinha asas como as de uma grande águia. Não falavam, mas eu sabia quem eram. Eles eram Anjos. Desmaiei e fui encontrado na manhã seguinte quase congelado. Desde então, pesadelos me oprimem continuamente. Não sei se vieram do Céu ou do Inferno. Temo que voltem.

Anatoli, entre em contato com o Alto Clero. A Igreja precisa estar informada. Temo por nós, Anatoli. Temo que eles voltem. Temo que eles voltem.

Teu fiel amigo, Konstantin Efremov

Carta do padre russo Konstantin Efremov. Interceptada, a mesma pertence a coleção particular de um Arquiduque Precursor.

Konstantin e seu amigo estão desaparecidos desde então.

ATRIVM: INTRODUÇÃO

Quando os seres humanos começaram a multiplicar-se na terra e tiveram filhas, vendo os filhos de Deus que as filhas dos humanos eram bonitas, escolheram para mulher as que entre elas mais lhe agradavam.

Gênesis VI: 1-2

BRINCANDO DE SER DEUS

Apesar de todos os jogos, esportes e novas quinquilharias virtuais, o principal e mais apreciado passatempo do homem continua sendo ouvir e contar histórias. Não apenas por ser de graça (ou pelo menos, custar menos que um videogame de última geração), mas por ter em si algo empolgante e divertido.

O homem, como um ser social, sempre se reuniu em volta de fogueiras, em acampamentos ou mesas de bar para contar suas sagas, tragédias e aventuras. Atualmente, quando todos achavam que a arte de contar estórias não tinha mais facetas para revelar, uma nova modalidade surgiu. Pessoas novamente se reuniram em volta de uma mesa, e uniram essa tradição primeva ao velho faz-de-conta, dando origem a essa brincadeira de gente grande (e pequena) chamada RPG.

O RPG (Role Playing Game, ou jogo de interpretação), consiste em um jogo onde os participantes interpretam papéis de personagens diversos, como bárbaros destemidos, mercenários cibernéticos ou vampiros atormentados. Ele possibilita às pessoas sentirem emoções e estímulos que normalmente não sentiriam, e com um senso de realismo impressionante. As pessoas se envolvem em seus papéis, riem e se divertem. É um jogo, mas envolve mais que sorte. Seus elementos mais íntimos contam com interpretação e interação entre todos os participantes para contar uma história. Os jogadores não competem uns contra os outros para alcançarem seus objetivos (ao menos, não abertamente). Ao invés disso, se unem e cooperam para vencer (ou serem vencidos) juntos. Todos criam seus personagens e controlam suas vidas, brincando de ser Deus.

A TEMÁTICA

REBELIÃO fala de sagas apaixonadas e empolgantes, de personagens vibrantes e finais trágicos. Seus protagonistas, os *Nefilim*, são filhos de anjos condenados, fugitivos do Inferno, e seres humanos que não conseguem compreender a natureza dúbia de seus herdeiros. Sozinhos e caçados, eles devem viver entre o apogeu concedido por seus poderes quase divinos e o risco ao qual eles os conduzem. Seus corpos, uma fusão instável entre carne e espírito, lhes concede o dom da imortalidade, e a maldição do esquecimento, caso sejam destruídos.

O objetivo principal dos personagens de REBELIÃO não é o de acumular poder ou glória, mas o de passar entre estas duas coisas e manter sua condição humana, tão frágil e fugidia, e não ser destruído durante o caminho. Proles de anjos caídos, carregam dentro de si o potencial para se tornarem perfeitos anjos – apessoais, frios e distantes – ou demônios poderosos – criaturas corruptas e amargas, afligidas por sua própria crueldade.

Em suma...

REBELIÃO segue a meta principal de qualquer RPG, que é divertir, mas também aspira a paixões maiores, incitadas por histórias épicas, que talvez, por um instante, nos dêem um vislumbre da beleza frágil do conceito de humanidade.

JOGANDO...

Pouca coisa é necessária para se jogar REBELIÃO. Além deste livro, um grupo de amigos com lápis e borracha já são um bom começo. Fotocópias de fichas de personagens também são úteis, e ao menos um dado de dez lados (chamado entre os jogadores de RPG de "d10"), embora seja recomendável ter uns cinco à mão. Basicamente, é isso.

Você também pode utilizar outros apetrechos, como peças de vestuário, livros antigos ou incenso e velas para entrar no clima, mas isso fica a critério de cada jogador e sua imaginação.

O MESTRE

O Mestre é o jogador responsável por criar e conduzir as histórias. Ele age como uma mescla entre roteirista, diretor e elenco de apoio. É ele quem deve interpretar todos os personagens coadjuvantes e antagonistas, além de aplicar as regras para um bom desenrolar da partida.

À primeira vista, parece ser um desafio meio assustador – afinal, um bom Mestre precisa ser conhecedor do sistema de regras (do qual falaremos mais adiante), além de contar com criatividade e raciocínio rápido para as horas de improviso. Mas também existe muito prazer em aceitar este desafio. Nada recompensa melhor seu trabalho que ver o fruto de sua criatividade em ação – a surpresa dos jogadores, sua empolgação e interesse pela história. É um trabalho duro, mas cedo ou tarde todos os jogadores se sentirão tentados a mestrear.

Dicas e detalhes sobre a função do Mestre serão vistos no capítulo *Sermo Nostrus*.

OS JOGADORES

Os jogadores desempenham o papel dos protagonistas, os personagens "principais". Serão eles os responsáveis pela impulsão da trama, resolvendo desafios e solucionando mistérios. Um jogador funciona mais ou menos como o ator principal, com a diferença de que o personagem interpretado por ele é uma criação sua.

Detalhes sobre a criação de personagens e dicas sobre interpretação para os jogadores podem ser vistos no capítulo *Persona*.

SINGULAR OU PLURAL?

“Nefilim”, neste livro, é um nome *pluralia tantum*, assim como “lápís” ou “pires”, e só será usado em sua forma plural, tanto para designar o indivíduo filho de anjo como sua espécie em geral.

Você já pode devolver o dicionário português-hebraico à biblioteca, agora.

AS REGRAS

São um conjunto simples de diretrizes necessárias para o bom andamento do jogo. Elas definem as limitações dos personagens, bem como fornecem meios para que suas qualidades sejam aplicadas. As regras serão descritas detalhadamente no capítulo *Lex*.

SOBRE ESTE LIVRO

Cada assunto referente ao jogo está disposto em capítulos. Isso facilita que determinada regra ou item seja encontrado rapidamente durante as sessões, se for necessário.

Em *Mundus*, jogadores e Mestre terão uma visão do ambiente de REBELIÃO.

Todas as diretrizes que regem a partida estão em *Lex*.

As regras referentes à criação de personagens serão encontradas no capítulo *Persona*, que trata exclusivamente deste assunto.

Veterando explica detalhadamente o processo de evolução dos personagens dos jogadores.

Dúvidas sobre os Manifestos e Rituais dos Nefilim podem ser sanadas no capítulo *Fascinium*.

No capítulo *Sermo Nostrus* os Mestres encontrarão um vasto material de referência para a criação de Sagas.

Em *De Bello Nephilico* há inimigos cruéis e aliados poderosos para compor o elenco de seu jogo.

Por último, *Exemplum* traz um cenário pronto para você começar a jogar REBELIÃO, a fictícia Ilha de São Dimas.

Além do mais, todos os capítulos se encontram em uma ordem de leitura que facilitará a assimilação dos conceitos do jogo basicamente de forma fácil.

O MUNDO

O mundo de REBELIÃO se parece com o mundo real sob vários aspectos. São os mesmos países, os mesmos povos, enfim, a mesma cultura (bem, talvez não a *mesma*).

Mas também há algo de diferente – um pouco de um romantismo intangível, como o que permeia as velhas tragédias, e um pouco de decadência, como o inevitável futuro amargo de uma poderosa civilização. Aqui existe, de fato, mais entre o Céu e a Terra do que desconfia a mais sábia das filosofias, ou melhor: existe mais entre os homens do que eles gostariam de saber.

Semideuses depostos caminham sobre a Terra com propósitos sombrios, enquanto entes sobrenaturais traçam seus planos. O mundo cai em desgraça – velhos males renascem e antigas virtudes morrem, enquanto a humanidade aponta uma arma para a própria cabeça. Costumes de ontem se mesclam a descobertas de amanhã, numa atmosfera *noir* e *retro-futurista*.

Caminhar pelas ruas sujas deste mundo em eutanásia e respirar seu ar cáustico são mais que uma mera aventura.

NEFILIM: OS PROTAGONISTAS

Os personagens que os jogadores interpretarão durante o jogo são os Nefilim – um filho de anjo caído com um ser humano. Sob muitos aspectos, eles parecem seres humanos normais... e é o mais próximo que eles conseguem chegar disso. Um Nefilim é uma combinação singular de carne e espírito, fazendo com que seu corpo e alma sejam um só. Deste modo, a destruição de seu corpo erradica sua alma para sempre.

Sua incomum estrutura os dota de poderes magníficos e variados, seus Manifestos – diversos Nefilim costumam apresentar poderes diferentes uns dos outros. Apesar disso, alguns poderes são comuns a todos, e podem servir para identificar a “espécie”, como sua virtual imortalidade, chamada entre eles de *Bachor*. Um Nefilim nunca envelhece, cessando seu amadurecimento entre vinte

e trinta anos. Além disso, seus corpos tendem a se tornar mais fortes com o passar do tempo, e todos exibem uma espetacular capacidade regenerativa: esta os permite até mesmo recompor partes perdidas do corpo. Contudo, apesar de todas as vantagens oferecidas pela sua compleição sobrenatural, os Nefilim são incapazes de procriar, dependendo da ação dos Genitores para multiplicar sua espécie.

Existem, é claro, outras desvantagens.

NO FIO DA NAVALHA

Os Nefilim são dotados de maravilhosos poderes, que os colocam, ao menos fisicamente, acima de toda a mortalidade. Seu arsenal conta com magia divina, um reflexo dos poderes de seus pais antes da Queda, e feitiços abissais, desenvolvidos por seus genitores no Inferno. Apesar de todo este poder, um Híbrido jamais deve tender para o bem ou para o mal. Como um malabarista na corda bamba, eles devem ter uma visão de tudo o que os cerca, sem jamais perder o Equilíbrio.

Para eles, o Equilíbrio é mais que um estado de espírito – é uma promessa de liberdade. Enquanto se manterem equilibrados, os Nefilim são senhores de si, capazes de levar adiante sua precária vida imortal. Mas ao se entregarem a qualquer um dos lados, ao permitirem que qualquer parte de sua herança domine sobre a outra, um Nefilim é entregue ao seu pior destino: a Danação.

DANAÇÃO

O uso excessivo dos Manifestos pode levar os Nefilim à perdição. Quando chega a um dos extremos do Equilíbrio, o Nefilim inevitavelmente perde controle sobre si e sua vida, passando a ser uma marionete dos anjos ou demônios. A Ascensão transforma o personagem em um autômato a serviço de Shamaim, enquanto a Queda o faz tornar-se uma paródia disforme de demônio. Maiores detalhes sobre Equilíbrio e Danação podem ser vistos no capítulo *Fascinium*.

AS FAMÍLIAS

Como seus correlativos humanos, os Nefilim possuem ramos familiares diferentes. Os Genitores (como chamam seus pais decaídos) pertenciam a diferentes castas angelicais, o que deu origem a diferentes Linhagens de Híbridos. Cada uma possui tradição e regras diferentes das outras, embora consigam conviver em paz.

Existem nove Linhagens de Nefilim, que se caracterizam por suas normas de comportamento e poderes:

Visionários: Taciturnos e introspectivos, filhos da mais alta casta angelical, os Haioth Hakodesh;

Precursores: Descendentes dos Ofanim, guardiães do conhecimento místico, destacam-se por sua forte organização;

Paladinos: Mecenas orgulhosos e lutadores honrados, são a prole dos Aralim, os representantes da Potência angelical;

Guerrilheiros: Combativos e modistas, estes Nefilim descendem dos Hashemalim, a tropa armada dos anjos;

HEBRAICO, LATIM E GREGO

Não, não estamos tentando desbancar *A Paixão de Cristo* em grau de fidelidade lingüística. Muitos termos neste livro estarão nas citadas línguas para acrescentar um sabor exótico e interessante ao jogo, e não para confundir-lo.

Se tiver dúvida quanto à pronúncia de alguns termos, siga a fonética de nosso idioma pátrio. Ninguém vai te processar por isso.

Bastardos: Revolucionários caçados, os Bastardos têm uma rixa interminável com seu Genitor Sherafim;

Veneráveis: Dedicados e temidos, entregam-se de corpo e alma à realização da “Obra” traçada por sua mãe Malakhim;

Guardiães: Curiosos e desconfiados, os filhos dos Elohim querem desvendar a realidade, custe o que custar;

Primais: Simplistas e alinhados com seus instintos, os filhos dos Beni Elohim têm como meta sobreviver;

Acólitos: Extrovertidos e sedutores, os filhos dos Kerubim desejam apenas sorver a vida, até sua última gota.

No capítulo *Persona* são dados detalhes sobre cada ramo Nefi-

PARA ENTRAR NO CLIMA

Este é um RPG baseado livremente na mitologia judaico-cristã, e deste lado do mundo temos uma boa quantidade de material para entrar no clima de REBELIÃO.

A literatura sacra (em especial o Velho Testamento) aborda com riqueza de exemplos a intervenção dos anjos na história da humanidade — o livro apócrifo de Enoque, em especial, dá interessantes detalhes sobre a primeira rebelião e seus participantes, assim como fala dos Nefilim nascidos em decorrência dela.

Os Híbridos não são abordados diretamente em muitas obras culturais, mas existem exemplos o bastante para dar uma amostra do sabor de REBELIÃO. Em quadrinhos, temos a HQ *Hellshock*, ainda em língua inglesa, abordando as desventuras de um Nefilim à procura de si mesmo. A trilogia *Anjos Rebeldes* (disponível nas videolocadoras) tem um clima adequado e bem conduzido, e embora os anjos presentes nos filmes estejam muito aquém do nível de poder dos anjos neste RPG, eles dão uma boa idéia dos prodígios que os Nefilim podem realizar (no terceiro filme, *O Ascendente*, temos a participação de um deles). Cânones literários como *A Divina Comédia*, de Dante (recomendamos também a maravilhosa tradução de Malba Taham do *Inferno*), ou *Paraíso Perdido*, de Milton, são outras ótimas pedidas (e quase leituras obrigatórias) para começar a se familiarizar com a atmosfera deste jogo. O não tão canônico mas divertidíssimo *Belas Maldições*, de Neal Gaiman e Terry Pratchett, apesar de rsgadamente hilário, também fala sobre o filho de um anjo do inferno (e do mais espetacular apocalipse de todos os tempos!).

Os filmes *Coração Satânico*, *O Advogado do Diabo* e as séries em quadrinhos *Hellblazer* (em especial a fase escrita por Garth Ennis, começando pela saga *Hábitos perigosos*), *Hellboy* (deste, tanto o filme quanto a HQ) e *Preacher* (também do divertido e obscuro Ennis) são perfeitos para retratar um mundo sob o fogo cruzado entre céu e inferno. Para quem quiser conhecer outras HQs de qualidade, e com um clima muito próximo ao de REBELIÃO, recomendamos as séries *Sandman* (em especial a saga *Estação das Brumas*), *O Monstro do Pântano* — enfoque para a antológica saga *Gótico Americano*, escrita pelo magistral Alan Moore —, *Os Livros da Magia* e quase todo o restante editado sob o selo *Vertigo*, da DC Comics.

Embora isso soe um tanto didático (e é essa a intenção) uma visita à biblioteca mais próxima de sua casa pode fornecer um sem-número de fontes não constantes nesta lista, com material o bastante para inspirar umas mil sagas de REBELIÃO. Nada melhor que aprender e crescer enquanto se diverte, e se você encontrar algo novo e se encantar por isso num processo iniciado por este livro, ele já terá mais do que cumprido sua função.

lim, suas motivações e ascendência.

ORGANIZAÇÃO

Os Nefilim são um fenômeno sobrenatural relativamente recente e pouco numeroso, para sua infelicidade. Existentes há cerca de um século, já atraíram as atenções de diversas organizações e entidades, embora nem todas compreendam os fatos que envolvem sua origem e natureza — o que, no fundo, é positivo, pois muitas delas teriam poucos motivos para deixá-los vivos. Bruxos, Seitas ocultas, pesquisadores e satanistas fazem parte do grupo de observadores dos Nefilim, que têm motivos de sobra para ocultar sua existência. A paranóia de uma retaliação em massa e inevitável extinção os levou a criar uma secretíssima subcultura de âmbito internacional, que prega que cada Nefilim, a despeito da Linhagem, tem por obrigação contribuir para a sobrevivência da espécie. Infelizmente, os escassos recursos e a distância física dificultam ações conjuntas e em larga escala.

OS INIMIGOS

Muitas criaturas, organizações e seitas teriam interesse em destruir os Nefilim. Os motivos podem ser vários: medo, ódio, curiosidade ou ignorância. Seitas demoníacas poderiam ter interesse em recrutá-los para as hordas infernais, destruindo aqueles que se recusassem. O mesmo pode ser dito a respeito dos anjos e seus aliados. Bruxos buscariam formas de escravizá-los, enquanto corporações os acorrentariam em laboratórios fechados para descobrir seus segredos.

Além destes, qualquer outro inimigo ocasional poderia representar perigo. Pode ser a polícia, gangues ou até mesmo comunidades ignorantes, com paus e pedras, queimando suas casas.

Os inimigos podem estar em todos os lugares, enquanto aumenta a tensão entre os paranóicos Nefilim.

OS GENITORES

Onde poderiam estar estes anjos fugitivos do Inferno? Muitos se fazem esta pergunta. Algumas Linhagens mantêm contato constante com seus Genitores, como Precursores e Veneráveis, embora apenas os filhos mais velhos e confiáveis saibam de seu paradeiro. Enquanto os Acólitos, Guerrilheiros e Primais forjam encontros ocasionais com seus pais, os Visionários sequer fazem idéia de onde o seu possa estar. Existem casos bizarros, como o dos Guardiães, que imaginam

onde eles possam estar, mas não os procuram, e até casos como o dos Paladinos e Bastardos, que nutrem um terror paranóico em encontrá-los.

Fora especulações e boatos, ninguém sabe onde podem estar os Genitores. Talvez todos só descubramos quando for tarde demais.

O ARMAGEDDON

Marcará o início do fim. Sheol e Shamaim colidirão em uma guerra que devastará a Terra. Outrora já existira a certeza de que Shamaim seria o vencedor do Conflito Inevitável, mas as coisas já não são bem assim. Todos os sinais e previsões estão confusos, e o estranho silêncio e alienação do Altíssimo levam a crer que ele já se foi.

Cabe aos Nefilim se manterem equilibrados até o Juízo Final, onde poderão unir forças ao lado vencedor...ou morrer lutando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto, REBELIÃO não trata de fábulas, mas de tragédias. Os personagens são seus próprios vilões e heróis à procura de um equilíbrio inalcançável.

Isso retrata mais que a condição de uma criatura sobrenatural tentando se passar por humana, mas de um ser humano que foi privado de seu direito à liberdade. É assim que os Nefilim devem ser vistos. Isto torna seu fardo mais pesado, e sua dor insuportável. Eles se mantêm em meio a vidas perecíveis, amando e odiando criaturas passageiras, enquanto perdem por toda a eternidade...ou talvez menos.

Esse é seu paradoxo.

Essa é sua vida.

Divirta-se.



O Livro de Ratsiel I

1. Antes do início Deus, solitário e aborrecido, contemplava o Caos infinito. Então Ele pensou...
2. Assim raiou o Primeiro Via. Depurando onze componentes de sua Essência, o Criador emanou as Onze Sefiroth, construindo um envoltório de luz, para mantê-lo afastado do Caos inerte. A esta dimensão de luz, Deus chamou Aravoth. Mas continuava sozinho, e então combinando dez Sefiroth fez surgir uma sutil energia etérea, com a qual criou os Haioth Hayodesh, com suas asas fasciantes. Tomou o primeiro deles para seu ajudante, e lhe conferiu a Sefirah oculta, Na'ath, tornando assim um Príncipe Arc Anjo. Através dos santificados Haioth Hayodesh o Criador manifesta sua Vontade. Deus viu suas criações e se alegrou com isso.
3. No Segundo Via, O Todopoderoso contemplou o Caos que se estendia para além do Aravoth, incompreensível e ameaçador. Deus então criou uma segunda dimensão, envolvendo o Aravoth, e assim surgiu Briah, a Dimensão habitada pelos Anjos. O Criador então estendeu o Firmamento do Espaço-Tempo. Gerou os Ofanim, com suas asas cósmicas, para zelar pelo Firmamento. Por meio dos misteriosos Ofanim que o Criador dita as leis que regem o Cosmos. Deus viu suas criações e se alegrou com isso.
4. No Terceiro Via, O Onisciente contemplou mais uma vez o Caos, e temeu que isso ameaçasse sua Criação. Assim a Essência de Briah foi condensada de forma a criar Assiah, o Universo Material, mantendo o Caos ainda mais afastado. Deus construiu seu Trono Eterno, donde contemplou a Criação. Então, criou os Aralim, com suas asas nebulosas, para sustentar seu Trono e manter a coesão da matéria dispersa. Por meio dos invulneráveis Aralim, que o Criador manifesta a sua Força. Deus viu suas criações e se alegrou com isso.
5. No Quarto Via, Ele contemplou o Caos mais uma vez, e agora não havia mais medo. O Caos estava muito distante para representar uma ameaça. Iniciou a criação de uma nova classe de anjos, para celebrar sua vitória. Porém algo monstruoso brotou espontaneamente dos limites do Caos, uma massa disforme crescendo e destruindo tudo à sua volta. Devorou a nova classe de Anjos ainda não formados inteiramente. Inojado com este repugnante ser náziado, O Criador tentou destruí-lo, mas as partes destruídas do monstro se regeneravam. Não poderia destruir algo feito de Caos. Deus então moldou dentro de Briah, uma esfera a que chamou Shamaim, para abrigar seus Anjos, e outra a que chamou Sheol para aprisionar o titã. Este foi contido e jogado no Tefes, o abismo líquido que envolve Sheol. Quanto aos pedaços arrancados, Deus pulverizou-os, diluindo e misturando-os à energia residual dos anjos destruídos.
6. No Quinto Via, O Onipotente analisou sua Criação e decidiu aperfeiçoá-la, e não refazê-la. Isso indignou o primeiro dos Arc Anjos, que defendia a destruição e recriação do Universo. Rescontente com um Pecador nas Leis Eternas, Deus mandou esse Primeiro Maligno, o Invejoso, para o Sheol. Continuando sua Obra, aglomerou a matéria plasmando as Estrelas, e cinzas de Planetas. Para purificar o Universo, Deus criou o Metzirah, o Plano Inimico, e o colocou entre Assiah e Briah. Criou os Serafim, com suas asas flamejantes, para zelar pelas Estrelas e o Elementos. Por meio dos virtuosos Serafim que as Energias Cósmicas são armazenadas e depuradas, convertidas em Energias Elementais. O Onividente também criou os Malakhim, de asas cristalinas, para zelar pelos Planetas e sua estrutura mineral. Por meio dos potentes Malakhim que as energias elementais são depuradas mantendo o Equilíbrio nos incontáveis mundos do Cosmos.
7. No Sexto Via Deus apreciou a vastidão e simetria de seu Universo, mas ainda faltava algo. Ele semeou a Vida pelo Universo, concedendo a determinados mundos o dom de abrigar seres vivos. Estes cresceram e multiplicar-se. Criou os Elohim de asas filamentosas para zelar pelos Vegetais e os Peni Elohim de asas carnosas para vigiar os animais. Por meio dos nobres Elohim que a Justiça de Deus chega a todas as regiões do mundo. Por meio dos destemidos Peni Elohim o Espírito de Deus chega a todos os seres. Deus tomou do pó da Terra, criando Adão, o Primeiro Homem, e Lilith, a Primeira Mulher. Criou os Kerubim de asas resplandecentes para cuidar deles e de seus descendentes. Através dos incansáveis Kerubim os Espíritos Pessoais mantêm-se em sintonia com Deus. Assim Deus compreendeu que a Vida era a chave para derrotar o Caos. Então Deus foi afrontado pelo Segundo Maligno, O vaidoso, que foi derrotado e precipitado nas Trevas do Sheol.
8. No Sétimo Via, Deus contemplou o Caos pela última vez e não havia mais temor. Então juntou a energia dos anjos destruídos no Quarto Via e recriou-os, mesclados à essência dos fragmentos cásticos. Assim, Deus criou os Hashemalim de asas metálicas para zelar pelos outros anjos, e proteger o Universo, mantendo os portais entre as diferentes dimensões. Por meio dos dominadores Hashemalim que o Castigo de Deus é executado. Então Deus sentiu-se satisfeito e descansou...

Partes do Livro de Ratsiel teriam sido descobertas pelo alquimista Natan Bendavide em 1507.

Foi condenado pela Inquisição por heresia.

MUNDVS: AMBIENTAÇÃO

E Deus viu tudo quanto havia feito e achou que era muito bom.

Gênesis 1: 31

O PALCO

Uma das coisas mais importantes num jogo de RPG é a ambientação.

Como o próprio nome diz, ambientação é o ambiente (é claro!) em que os personagens serão colocados para viver suas aventuras. Ela é a grande responsável pelo clima do jogo e os jogadores agirão de acordo com isso. Quanto mais “real” for o ambiente para o jogador mais ele entrará na pele do personagem e mais emoção e diversão virão disto. Como mestre, você é o grande responsável pela manutenção ou mudança no clima. Ao criar o cenário e a forma com as coisas se desenham ao redor dos personagens, o mestre estará dando aos jogadores as “regras do jogo” e seus personagens terão de interagir com o ambiente criado, conseqüentemente fazendo parte dele.

Por isso, saber criar o clima é muito importante: se você quer (por exemplo) fazer algo muito alegre, sempre terá aventuras com cenários bem iluminados, coloridos e movimentados. Um ambiente soturno costuma ter suas histórias em ambientes escuros com pouco movimento explícito, sempre com algo às sombras a se mover. Este último exemplo é mais próximo do ambiente que aconselhamos para *Rebelião*.

O AMBIENTE RETRO-FUTURISTA

O ambiente que escolhemos como o que melhor se encaixa para o jogo *Rebelião* é aquele que chamamos de “retro-futurista” (é claro, vale salientar mais uma vez que o mestre tem todo o direito de criar o clima que achar melhor para as suas histórias. Não estamos impondo aqui uma diretriz rígida e inflexível, apenas aconselhando uma forma de ambientação).

Retro-futurismo é o termo usado para cenários em que o comportamento passado, presente e futuro se mesclam. A princípio o mundo é o mesmo que o nosso, mas coisas que já fazem parte do passado (ou será que não?) se unem a efeitos que só serão sentidos no futuro (ou será que não?).

Este tipo de caracterização é muito utilizada em livros, filmes, desenhos e HQs em geral. Vários exemplos podem ser encontrados com facilidade pelos jogadores e pelo mestre.

Teoricamente não há uma delimitação para até onde se poderia ir. O futuro e o passado tanto podem ser bem longínquos como bem aproximados. Pode-se assistir dinossauros da era Jurássica vagando por cidades destruídas por armas nucleares ou gladiadores romanos usando armas laser e bigas voadoras.

Porém, para facilitar a adaptação ao ambiente do jogo aconselhamos que se siga a idéia de um mundo muito parecido com o atual, mas com pequenas mudanças fundamentais que tornam mais emocionante a vida dos personagens e conseqüentemente o jogo em si. Além do mais, convenhamos que os Nefilim e sua magia não compactuam, de forma alguma, com dinossauros e bigas voadoras (ou será que sim?).

O MUNDO DE REBELIÃO

O mundo retro-futurista que recomendamos para Nefilim é bem próximo do nosso mundo atual, contudo mais sombrio e terrivelmente sem perspectivas. É um mundo em que os elementos mais negativos do passado e mais sem controle do futuro estão presentes, e o homem se sente diminuído diante deste quadro. Neste mundo, existem rumores sobre os Nefilim, mas sem confirmação oficial nenhuma (é como no nosso mundo: muitos rumores sobre Ovnis, mas oficialmente falando...). Alguns foram fotografados, pesquisas foram feitas, todavia, nenhuma prova definitiva foi encontrada (oficialmente, é claro).

As pessoas estão meio perdidas em cidades super povoadas e decadentes, ou campos abandonados. As religiões adquiriram um poder que não se via desde a idade média. A poluição é assombrosa mudando até o clima do planeta e as principais culpadas disso são as grandes corporações que disputam o poder político com a Igreja.

É um mundo decadente e qualquer observador externo perceberia que está entrando em colapso, com seus habitantes humanos apenas tentando sobreviver e outros não tão humanos tentando algo mais...

CIDADE E CAMPO

No ambiente de REBELIÃO as pessoas nas metrópoles são desconfiadas e violentas. Os mais jovens têm tendência a formar gangues de rua para tentar lutar contra o mundo que os cerca, como na cultura funk do Rio e os punks paulistas. Essas gangues estão sempre se enfrentando e um filho de Rebelde pode perfeitamente se entender e até freqüentar uma delas (assim como um súcubo ou incubo, ou algum agente de corporação, do governo, da Igreja ou de alguma seita qualquer).

Essas gangues controlam a noite nas cidades, principalmente em lugares mais perigosos como favelas, centros comerciais e financeiros (que vivem abandonados à noite), o cais do porto, zonas de baixo meretrício, etc.

Elas costumam guerrear mais entre si, contudo podem às vezes surpreender com algum ato inovador como um atentado terrorista (com fins políticos ou não) ou uma união das gangues em prol de um objetivo comum. Quando isso acontece é quase certo que alguém (ou algo) esteja manipulando por trás das cortinas.

Os mais velhos têm uma tendência a se tornarem muito ligados a uma causa (geralmente religiosa) que podem chegar ao extremo do fanatismo. Esta é uma tendência muito comum em sociedades onde existe a idéia generalizada de que tudo está desabando ao seu redor.

Nas cidades grandes arranha-céus de aço e vidro dividem seu espaço com barracos miseráveis e prédios antigos que estão mal conservados e trazem gárgulas em suas fachadas. Os automóveis podem ser possantes Ferraris (raros) ou velhos Buicks da década de quarenta (mais comuns), com todos os intermediários desfilar juntos.

Em resumo, os Nefilim vivem numa “mistura” entre a época dos gangsters, a atual, e a de um futuro próximo.

Nestas metrópoles o poder da Igreja é grande, mas não tanto quanto no campo, onde seu poder é quase universal.

Nas cidades o domínio da Igreja é repartido com o das grandes corporações que mantêm o poder econômico e controlam grande parte da mídia. É claro que Igreja também tem seus canais de comunicação em massa, mas a grande maioria está nas mãos dos empresários.

A terceira força a “guiar” a população são as seitas religiosas que pipocam pelas cidades. Elas são muitas e seguem preceitos diferentes. Algumas são satanistas, outras veneram os Anjos e outras são antigas religiões que ressuscitaram. A pior de todas essas seitas é a dos “Adoradores da Lua Negra”, que está ligada — segundo seus próprios seguidores — a um Demônio que vive fisicamente na Terra, a quem eles chamam de Desespero. Existem outras seitas muito poderosas, porém sua influência é menor que a dos Adoradores.

A força existente nessas seitas é o fanatismo. Sem um controle maior da mídia (apesar dos rumores de que uma ou outra poderia estar prestes a comprar um grande grupo empresarial na área de comunicações) eles recorrem a dedicação cega de seus afiliados e à propaganda boca a boca para se espalharem.

Existem, é claro, as pessoas mais equilibradas e aquelas que não se envolvem com essas forças, todavia, uma minoria barulhenta faz mais estragos que uma maioria silenciosa...

As cidades são superpovoadas, o que acarreta um aumento no índice de criminalidade, diminuição no nível de vida da população em geral e piora nos serviços públicos (polícia, hospitais, bombeiros, etc...).

A criminalidade vai desde crimes mais “simples” como um homem que rouba por comida até os mais organizados, como tráfico de drogas, exploração da prostituição e pirataria na informática.

O mercado negro corre solto. Há um derrame enorme de dinheiro correndo por fora do comércio legal. Apesar da Igreja e das corporações lutarem muito contra o mercado negro, as seitas dão um grande apoio a ele.

Com tudo isto, é extremamente comum o uso de armas de fogo. O crescimento do armamento da população é alarmante, praticamente todo mundo tem alguma arma mais “portátil”. Certas gangues, não se sabe como, carregam até armamento mais pesado... Este crescimento bélico é percebido por vários místicos que consideram isto um dos sinais do apocalipse.

O nível de vida é baixo e a diferença entre ricos e pobres é grande. Muitos mendigos andam pelas ruas, e as favelas estão enormes. A especulação imobiliária obriga muita gente a dormir na rua e a taxa de desemprego é alta, criando um exército de trabalhadores informais.

Os serviços públicos não são muito bons. O governo que sempre é controlado pela Igreja, pelas corporações ou pelos dois, nunca tem verbas o suficiente para esses serviços funcionarem satisfatoriamente. A corrupção anda solta. As ruas são sujas e mal iluminadas.

A superpopulação das metrópoles é provocada em grande parte pelas pessoas que fogem da miséria dos campos. As cidades pequenas do interior sofrem um grande domínio da Igreja e têm sempre uma população muito fechada, que não gosta de estranhos e geralmente ligada a quem os domina com um fanatismo geral.

Existem povoados dependentes de empresas e outros dominados por alguma seita, mas no geral, o interior é dominado pela Igreja.

Com o fraco apoio que o governo dá, o campo não consegue produzir o suficiente para ajudar a melhorar a economia, seja local ou nacional, aumentando assim a miséria.

A NATUREZA

A natureza em REBELIÃO está ameaçada. As florestas estão sendo invadidas e o mares poluídos. Os rios estão saturados de sujeira e aqueles que passam pelas metrópoles estão inúteis. O clima foi terrivelmente afetado, e os dias em geral são nebulosos e cinzentos. Contudo, ocorrem sempre mudanças bruscas no tempo: você pode

estar andando na rua com um sol fortíssimo sobre você para — menos de uma hora depois — estar debaixo de um temporal, ou sair de manhã coberto de casacos por causa do frio e por volta das dez horas estar suando pelas ruas. Entretanto, normalmente, o clima é fechado.

Aconselhamos a você que coloque o tempo de acordo com o momento emocional que passa a aventura, isto ajuda os jogadores a entrar no clima. Às vezes, você pode inverter uma situação pegando os jogadores de surpresa: se eles estão (inconscientemente, é claro) acostumados com o momento de descontração ou romantismo quando a noite está bela e estrelada, você pode inverter e surpreender com um violento ataque, ou fazer com que aquela bela mulher com quem o personagem se envolveu num momento romântico, se revele uma súcubo. Isto vai ampliar o choque dos jogadores que instintivamente associavam um clima a uma emoção, vai também servir de lembrete de que eles nunca sabem aonde estão pisando.

UMA SOCIEDADE DECADENTE

Nos hábitos e costumes da sociedade é que vemos com mais clareza o aspecto retro-futurista. A tecnologia está avançada até um ponto um pouco além do nosso patamar atual. Todavia, sob outros ângulos, a sociedade está atrasada.

A maioria das pessoas são religiosas, algumas fanáticas. A Internet é comumente usada. Todos têm CDs de rock (é a música que melhor representa a revolta com a situação e o desejo de mudar isto), mas muitos shows com orquestras sinfônicas são populares; alguns gratuitos para alegrar o povo (a música clássica e instrumental é uma forma de saudosismo e representa bem o medo nos dias atuais).

Os políticos são dominados pela Igreja ou corporações, alguns pelas seitas. Geralmente o cardeal tem mais poder nos bastidores que o prefeito. Poucos políticos são honestos e incorruptíveis. A corrupção, por sinal, é muito comum em todos os níveis, mas geralmente se é descoberta, é punida com rigor pois a Igreja não pretende deixar que este tipo de mal se espalhe pelo mundo. Na verdade, ela acredita (e com alguma razão) que grande parte da culpa deste mundo corrupto em que vivem vêm dos “filhos dos Rebeldes”.

É necessário notar que a Igreja tem toda esta influência entre os países do ocidente, pois em lugares como o oriente médio e África a religião dominante é o Islamismo, e em lugares como a Ásia e Extremo Oriente, as reinantes são o budismo e o Hinduísmo.

Com a falência dos serviços públicos existem muitos mendigos e doentes pelas ruas sujas. O desemprego torna vários chefes de família fanáticos religiosos e/ou criminosos e seus filhos ou se unem as gangues, ou se drogam, ou se prostituem (ou os três!).

Compondo um clima de um aspecto propositadamente cinzento, as pessoas costumam usar roupas mais sóbrias, em tons escuros, geralmente casacos de lã e blazers.

Em resumo o que imaginamos é uma sociedade decadente, com seus soturnos prédios góticos e velozes computadores. É extremamente importante a capacidade do mestre em conseguir criar a ambientação adequada. Na verdade, ele é quem vai criar o cenário podendo acrescentar, modificar ou anular o que achar necessário para a sua saga. Apenas gostaríamos de aconselhar que procure ter uma noção do ambiente em que personagens vão atuar e dê a eles as noções necessárias também.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Agora, está na hora de saber um pouco do que ocorreu na história do mundo com o surgimento dos Nefilim.

No ano de 1908, na região de Tunguska (Sibéria), ocorreu uma grande explosão na atmosfera terrestre. O tremor da onda de choque foi sentida em Londres, segundo alguns aldeões de uma tribo situada a 50 km do local “a noite virou dia”. Até hoje, cientistas de várias especialidades tentam encontrar uma explicação para o fato. Entre elas temos a queda de um meteorito, de um cometa, o contato com um mini buraco negro, um pedaço de antimatéria, discos voadores, etc...

Ninguém pensou em uma segunda rebelião infernal.

Em um tempo em que a Humanidade era jovem, hordas celestes se entregavam a um combate que nenhum dos dois lados jamais esquecerá. De um lado estavam Anjos insatisfeitos com a velha Ordem — eles odiavam, temiam ou simplesmente nutriam um enorme desejo pela Humanidade. Do outro lado se encontravam as tropas leais ao Criador, que exigia que o *Status Quo* fosse mantido.

Houve guerra no Céu, e os rebeldes foram vencidos.

Expulsos de seu lar, por eles chamado Shamaim, o Paraíso, os Rebeldes perderam sua Graça e seu poder, sendo exilados em um local infecto e desprovido de Luz, por eles chamado Sheol, e por nós chamado de Inferno. Criaturas pragmáticas e irremediavelmente acostumadas a ordem, os Anjos caídos se organizaram em uma escala de hierarquia e poder após disputas e derramamento de sangue. Isso garantiu que o mais poderoso tomasse o trono infernal... mas não garantiu que todos ficassem satisfeitos. Orgulhosos e cheios de inveja, cada Rebelde desejava para si a coroa do Sheol.

Não demorou muito para que novamente rebeldes desafiassem a ordem estabelecida.

Sathanael, Senhor de todo o Sheol, conheceu as conseqüências de uma revolta como a que ele próprio deu início quando ainda era um príncipe Arc'Anjo, mas com uma diferença: desta vez, *ele* era o desafiado.

Os rebeldes uniram forças de um lado, enquanto os leais ao *Satanicum Dominion* se organizavam do outro...

Houve guerra no Inferno. E mais uma vez os rebeldes foram vencidos.

Encurralados por toda a horda de Sathanael, eles tinham apenas uma opção: lutar. E foi o que fizeram – lutaram com toda a sua força, vencendo muitos de seus pares e derrubando muitos lacaios do inimigo, porém, sem chances de salvação.

Tudo parecia estar perdido, quando algo aconteceu. No momento mais decisivo da batalha, uma onda de energia mística (que alguns acreditam ser de Deus, outros de Sathanael e alguns outros numa energia residual da batalha em si) abriu um portal dimensional para a Terra, mais precisamente na Sibéria, provocando o surgimento no nosso mundo — em forma física — de um Baalim, alguns Demônios menores, elementais corrompidos... e alguns dos Anjos caídos rebeldes. Estes “descaídos” perceberam que, de repente, estavam na pior situação de toda a Criação. Não importava o lado (Céu ou Inferno) que viesse a ganhar a “Batalha Inevitável” (Armageddon), este lado seria seu inimigo jurado e assim que se livrasse do principal inimigo voltariam toda a sua fúria para os poucos Anjos que caminhavam sobre a Terra.

Contudo, estes Anjos notaram que a Terra tornou-se seu local de poder. Enquanto o Shamaim era o local de poder dos Anjos e outras criaturas celestes; o Sheol dos Anjos caídos, Demônios e outras criaturas abissais; a Terra (Adamah) se tornou a dos rebeldes derrotados. O porquê disto ainda é discutido por poucos místicos e estudiosos que sabem ou desconfiam da existência de algo a mais no mundo. Assim como acontece com os Anjos e Demônios, pode-se apenas destruir a forma física dos “Rebeldes”, com seu espírito retornando à sua dimensão de origem. No caso destes últimos isto significava voltar ao Inferno, que os espera ansiosamente...

O fato de nosso mundo ter se tornado o local de poder dos derrotados permite que estes existam na forma física indefinidamente aqui; Anjos e Demônios não conseguem fazer isso e esta vantagem é explorada ao máximo pelos exilados.

Para que um Anjo ou Demônio que não tenha passado pela Fenda possa se manifestar na Terra é necessária uma convocação e os sacrifícios devidos. Mesmo assim, sua presença aqui seria apenas temporária, dependendo do tipo e da qualidade do sacrifício.

Contudo, qualquer que seja o motivo, isto deu àqueles rebeldes duplamente derrotados algo novo em milênios.

Deu a eles esperança.

Por algum tempo eles vagaram (ou planejaram) até que começaram a gerar seus filhos, os Nefilim, cada qual com objetivos próprios.

Estes filhos se dividiram em nove linhagens, cada uma representando os aspectos aos quais seus pais estavam relacionados. Apesar dos objetivos, modo de ver o mundo e destinos diferentes, as linhagens não se odeiam ou lutam abertamente entre si... sabem que a sobrevivência deles está acima disso.

Os genitores podem assumir qualquer forma, porém eles sempre trazem um sinal em forma de cruz invertida que permitiria a outros identificá-los. Essa capacidade de se disfarçar tão bem facilitou a criação de tantos filhos ao redor do mundo (imagine como deve ser difícil um mortal resistir à sedução de um Anjo). Contudo, ao assumir sua verdadeira forma eles carregam asas que delatam seu verdadeiro posto nas hostes a que já pertenceram (para maiores detalhes, ver o capítulo “Elenco”).

Existem nove linhagens de Nefilim e seus Genitores seriam os

seguintes:

Haioth Haqodesh: Os mais velhos na hierarquia celestial, têm apenas um representante na Terra e seus filhos são os altruístas chamados Visionários. Suas asas são de relâmpagos.

Ofanim: A segunda linhagem na cadeia hierárquica tem quatro representantes. Seus filhos são os aristocráticos conhecidos como Precursores. Suas asas são de noite.

Aralim: Não se sabe qual dos três Anjos (talvez quatro) que atravessaram a fenda fez filhos. Estes são os honrados Paladinos. Suas asas são feitas de névoa.

Hashemalim: Os Anjos guerreiros passaram seu legado aos combativos Guerrilheiros. Suas asas são de metal.

Sherafim: O Anjo traidor que destruiu seus irmãos alega ser o único genitor dos rebeldes Bastardos. Suas asas são de fogo.

Malakhim: Dos oito existentes, apenas um vaga pela Terra, numa forma feminina. Os misteriosos Veneráveis são seus filhos. Suas asas são de cristal.

Elohim: Ligados às plantas, os Anjos desta classe geraram os desconfiadíssimos Guardiães. As asas destes anjos são como folhagens.

Beni Elohim: Tais Anjos animais marcaram seus filhos, os radicalmente simplistas conhecidos como Primais. Suas asas são de penas.

Kerubim: Os últimos e não menos poderosos Anjos criaram os extrovertidos Acólitos. Suas asas são de luz.

As asas são as marcas que identificam os Genitores ao mostrar seu lado celeste ou “divino”. Revelando-se em seu aspecto infernal, personificações mais aterrorizantes destas aparecem feitas da mesma matéria (cristal, fogo, etc...), só que “corrompidas”, muitas vezes em forma de asas de dragão, acompanhando outras modificações terríveis que ocorrem em todo o corpo.

CONSEQÜÊNCIAS

O surgimento dos “Filhos dos Rebeldes” provocou mudanças profundas no mundo. A princípio elas não foram notadas, porém com o passar do tempo as coisas foram se radicalizando até chegar neste ponto desesperador que temos hoje.

Muitos são os rumores de que a lenda dos “Reis do mundo” seria uma história sobre os Nefilim e sua manipulação nela. Como quase ninguém (entre os já poucos que sabem da existência deles) conhece a verdade sobre sua origem; isto é razoavelmente aceito.

AS RELIGIÕES

É dito, por exemplo, que uma certa aparição ocorrida na Europa no início do século, na verdade seria um Anjo rebelde que teria feito três “revelações”. Seus objetivos seriam bem obscuros, com duas delas já tendo se cumprido (todas catastróficas) e a terceira revelação que a Igreja guarda para si é muito pior e mais assustadora do que uma terceira guerra mundial...

A Igreja sofreu uma grave reforma ao perceber que seres filhos de Anjos caídos caminhavam sobre a Terra e mostravam poderes crescentes (tanto a nível mundano como místico) e começou uma propaganda grandiosa para aumentar seu poder sobre as massas. Esta reforma começou na década de 50 e obteve um resultado espetacular. Foi nesta época que se lançou um documento chamado “De Capitis Tutis” em que a Instituição percebeu a necessidade de se guiar de forma mais firme a humanidade. Na verdade, dentro do Clero existe a suspeita de que existiu uma manipulação grande para facilitar este fato.

A Igreja sabe bastante sobre os Nefilim: provavelmente é a organização que melhor conhece sobre eles neste mundo e há um especial rancor da Igreja para com os Veneráveis. Os motivos são mantidos em segredo tanto pelo Clero, como pelos membros mais proeminentes da linhagem que poderiam vir a dar uma resposta satisfatória para isso.

Contudo, para cada ação ocorre uma reação, o fortalecimento das grandes religiões pelo mundo afora (pois, coincidentemente, o Islamismo e o Budismo e o Hinduísmo cresceram na mesma proporção fora do Ocidente) resultaram no surgimento de várias seitas menores e no reflorescimento de religiões dadas como mortas.

Além disso, todo este movimento místico que vem desde o fim do século último vem influenciando os Visionários.

TECNOLOGIA E DECADÊNCIA

A linhagem dos Precursores logo assumiu sua tendência para a gerência de negócios e manipulação das massas. Descobertas espetaculares (como os computadores e o sistema de comunicação via satélite) foram rapidamente feitas, assumidas e/ou controladas por eles.

Este aumento na capacidade industrial ajudou e muito na piora da situação da natureza. O fato dos Bastardos surgirem e não se importarem muito com suas responsabilidades ligadas aos elementais (na verdade, os próprios elementais não confiam neles) só agravou a situação.

Ao ver que os Bastardos não se mexiam para mudar a trágica situação da natureza, Guardiães e Primais foram influenciados pelo movimento ecológico da década de setenta, que acabou resultando em um grandioso fracasso.

OUTROS DETALHES

Os Guerrilheiros, como seria de se esperar, acompanham o modismo que predominar, seguindo a(s) tendência(s) que se apresentar(em) no momento.

Muitas das guerras ocorridas no último século atraíram (e ainda atraem) a presença de Paladinos e Guerrilheiros no seu meio.

Em geral, este tipo de mundo se deve ao surgimento dos Nefilim na face da Terra. Um mundo bem piorado e triste, com pouca perspectiva de um futuro melhor. Talvez esse seja o maior defeito de ser um Nefilim: a incapacidade de perceber o rumo que as coisas estão tomando.

O MICROCOSMO NEFILIM

Apesar de ser uma raça relativamente nova na escala cósmica dos acontecimentos, os Nefilim desenvolveram uma subcultura própria que os identifica e difere do resto da Criação. As diferenças de ideologias e do modo de ver o mundo que possam existir de uma linhagem para outra é imediatamente posta de lado quando se descobre que a sobrevivência de todos os “filhos dos Rebeldes” depende basicamente de sua união.

Além disso existe o racismo. Todo Nefilim carrega consigo uma consciência muito plena de que não é humano - apenas aparenta ser. E a grande maioria se considera superior aos humanos devido aos seus poderes e sua imortalidade.

Outro fator que contribui para a xenofobia dos Nefilim é que os humanos, pelos seus atos, podem decidir o destino de suas almas. Esta inveja da liberdade humana sobre o destino de sua alma torna-se outra desculpa indireta para a discriminação.

E, finalmente, existe o Medo.

A superioridade numérica da raça humana é evidente; numa batalha aberta os Nefilim seriam inevitavelmente massacrados mesmo com todos os seus poderes. Bastaria que um só descobrisse a forma de matá-los e aí...

Portanto, este lado “racista” se torna uma característica marcante dentre muitos deles. Este “racismo” pode ser bem explícito (como é comum entre os Precursores e Primais), discreto e manipulativo (como dos Veneráveis e Paladinos) e mesmo parecer que não existe (assim mostram os Acólitos, Bastardos e Visionários). Aliás, um termo que comumente é usado pelos Nefilim mais extremistas para se referirem à raça humana é “carne podre”.

Como resultado desses fatores, os Nefilim foram criando no decorrer dos anos seus próprios rituais e lendas. Apesar das linhagens terem suas formas de lidar com assuntos como hierarquia e organização, existem certos procedimentos e costumes comum a todos.

CONGREGAÇÕES

Em resposta à necessidade de um maior intercâmbio, os Nefilim começaram a se reunir em pequenos grupos regionais chamados Congregações. Elas costumam ser formadas por um número pequeno de Nefilim, geralmente uns quatro ou cinco, embora isso não seja um padrão obrigatório. Os integrantes possuem origem diversificada – nunca foi vista uma Congregação formada por indivíduos de uma única Linhagem. A lealdade é a principal regra: todos devem ser confiáveis, ao menos a certo nível. Embora ninguém deva obediência a ninguém, é comum que o membro mais velho, ou mais

experimentado, funcione como uma espécie de “conselheiro”. Todos os outros Híbridos o ouvirão, mesmo que não concordem com ele, e o respeitarão apenas na devida medida que forem respeitados. Se houverem recursos disponíveis, serão geridos por ele, ao menos enquanto for da conveniência de todos. Não é raro o mais velho abrir mão do papel de Conselheiro para que um Visionário ocupe essa posição, tendo em vista a natural tendência que os componentes desta linhagem têm para unir seus primos. Obviamente nem sempre esta é a solução mais feliz, já que uma tendência a união não implica necessariamente em capacidade de liderança.

Cada cidade raramente abriga mais que uma Congregação, e isso quando elas existem. As Congregações costumam empreender encontros sempre que possível, o que vem criando uma rede de comunicação inconstante, porém eficiente. A ligação de cada membro com sua respectiva Linhagem também diversifica o leque de influências, mesmo que o mais próximo indivíduo esteja a quilômetros.

Atualmente, as Linhagens com maior disponibilidade de recursos e organização, como os Veneráveis, Acólitos e Precursores, estão investindo seus empreendimentos em redes de comunicação mais modernas e dinâmicas, inclusive da Internet.

INICIANDO VIDA NOVA

A imortalidade dos filhos de Rebeldes criam alguns problemas sérios. Porque todos a sua volta envelhecem e ele não? Como ele escapou apesar de ter tomado oito tiros a queima-roupa? Estas e outras perguntas que podem ocorrer devido as peculiaridades que carregam podem se tornar enormes transtornos na vida de toda a subcultura de uma cidade.

Para superar estes contratempos, mecanismos especiais são criados pela Congregação. Às vezes, é extremamente doloroso para um Nefilim simular sua morte e se mudar para outro lugar. Entretanto, ser descoberto pela Igreja seria algo muito pior com certeza.

Durante algum tempo a maquiagem ajuda, mas cedo ou tarde a Congregação deve entrar em ação. É claro que a Congregação que recebe o novo elemento ajuda em tudo que pode para a sua adaptação. Neste tipo de ajuda os Precursores são muito eficazes.

Outro elemento importante para todos os Nefilim é aquilo que se convencionou chamar de “tempo de aprendizado”.

Cada vez que um Nefilim desperta (entende-se por despertar o momento em que ele começa a ter os sonhos com seu Genitor, que lhe conta quem é), o Anjo rebelde responsável por seu prodigioso nascimento aparece para os Nefilim mais próximos dele (não raro um só) e lhes incumbe de seu aprendizado. Estes filhos de Rebeldes passam a ser diretamente responsáveis em tutelar o novato, ensinando-lhe a identificar e enfrentar todos os perigos e dificuldades pelas quais sua espécie costuma passar. Além disso cabe ao Nefilim mais experiente ensinar-lhe as responsabilidades e costumes de sua raça. Devido ao grande efeito dos sonhos em seu subconsciente, alguns dos novatos Nefilim acabam desenvolvendo um conhecimento de forma quase instintiva de muitos dos costumes preconizados.

Se houver entre seus tutores alguém da mesma linhagem do novato, será encarregado de lhe passar todos os costumes, tradições e modo de agir dela. Se não, alguém aparecerá cedo ou tarde para isso ainda que não tenha de necessariamente tornar-se um tutor também.

Este “tempo de aprendizado” pode durar semanas, meses ou anos, sendo isto determinado pelas mais variadas circunstâncias. É importante frisar que o assim chamado “tempo de aprendizado” não passa de uma mera designação genérica, utilizada de maneira informal pelos membros de todas as linhagens no âmbito familiar de suas Congregações. Quando os Nefilim estão entre seus irmãos de linhagem outros nomes surgem. Por exemplo, a linhagem dos Bastardos costuma chamar a este período de “Infância Inocente”, enquanto os Primais a denominam de “Fase de Cria”. Da mesma forma os Acólitos preferem referir-se à tutela com o nome tipicamente “acólito” de “Jardim da Infância”!

MANIPULAÇÃO

Os Nefilim sabem que estão na mais delicada situação de toda a Criação. Sua última esperança coletiva é a sobrevivência até o Armageddon para ou se aliar ao lado que eles julgarem que vencerá a batalha do Juízo Final, ou esperar o lado vencedor (porém enfraquecido) e então atacar.

Eles sabem também que os dois lados querem destruí-los ou

AS LEIS

Embora seja jovem e desorganizada, a subcultura Nefilim conta com algumas leis que precisam ser respeitadas por todos. Na verdade, não se tratam de leis num sentido literal ou formal, mas de códigos comportamentais que acabaram se impondo por tornar suas vidas mais fáceis. São elas:

- Dedicção e lealdade acima de tudo.

A despeito de qualquer diferença ou rixa pessoal, um Nefilim sabe que deve e precisa tolerar os outros e até mesmo ajudá-los, se for o caso. A destruição de um primo ou irmão só pode ser relevada em casos de preservação da espécie como um todo. Um Nefilim que mate outro, ou demonstre uma clara omissão de socorro, costuma ser punido severamente.

- Respeito às Entidades.

“Entidades” seria o termo usado pelos Nefilim para designar um Anjo, Demônio ou qualquer criatura sobrenatural de grande poder. Por razões de ordem mística, as diversas Entidades, sejam do Sheol como do Shamaim, são proibida de matar deliberadamente um Nefilim. Isso só pode ocorrer em casos de ofensa pessoal grave ou postura hostil. Neste caso, qualquer Híbrido que compre uma briga com um deles pode se ver sozinho, pois oferecer-se à morte, mesmo que por estupidez, é para os Nefilim um crime tão grave quanto matar um irmão.

- Silêncio.

Discrição é importante e muito valorizada na pequena sociedade Nefilim. Quanto menos se expor para os homens ou para as Entidades, mais garantias um Nefilim tem de sobreviver. Denunciar-se ou a outro Híbrido, mesmo que por acidente, é um motivo de grande vergonha.

Embora seja pequeno e simples, este conjunto de normas costuma ser severamente respeitado pelos Nefilim. Ocasionalmente desobediências são raras, e geralmente partem dos indivíduos mais jovens e inexperientes. Geralmente, as Congregações punem transgressões de forma imediata, através de um pequeno julgamento informal, onde bastam apenas testemunhas do crime e o acusado.

Um dos problemas em relação à manutenção da ordem é que o distanciamento e a desorganização da espécie acabam atrapalhando as tentativas de punição aos infratores. Não existe uma vigilância rigorosa o bastante para que os transgressores se sintam intimidados, e a própria filosofia Nefilim é um impedimento para uma sociedade rígida e normatizada. Por isso, a retaliação aos infratores da lei costuma variar muito, dependendo muito dos interesses e objetivos de cada Congregação ou mesmo Linhagem. A morte costuma ser uma punição incomum e raríssima, pois afinal de contas todos sabem das lendas que envolvem tal destruição, e além do mais, um número exagerado de execuções acabaria levando a uma redução excessivamente perigosa da população Híbrida, que já é muito pequena. Apenas os crimes mais hediondos costumam merecer a morte, e mesmo assim em situações muito específicas. Uma punição comum (e um Nefilim certamente saberá como é eficiente) passa a ser o Exílio – o criminoso simplesmente passa a ser ignorado por seus pares. Isso pode parecer uma punição amena, mas em um grupo tão pequeno e perseguido como o deles, a alienação pode até mesmo levar à destruição. Geralmente, a Congregação cuida, à distância, para que o exilado não corra riscos muito grandes, mas qualquer outro auxílio menos urgente lhe é negado. De qualquer forma, os meios de punição também podem variar conforme as Linhagens, mas estes são casos raros e específicos demais para serem citados.

arregimentá-los - o que é no fundo a mesma coisa. Se eles ascenderem se tornarão seres sem vontade própria e sem alma, existindo apenas como autômatos sem vida. Se caírem, se tornarão escravos do caos e da loucura, vivendo em eterno tormento.

Céu e Inferno lhes sorriem, mas seus sorrisos são sinistros...

O problema é manterem-se discretos. Se os humanos descobrirem e admitirem suas existências, será dado um largo passo em direção do Armageddon (talvez o último, desencadeando a guerra final) e o número de Nefilim existentes não sobreviveria a um conflito agora.

E então começa a manipulação.

A Terra se tornou um palco muito importante no jogo de influências entre Anjos e Demônios, mas eles também não desejam um Armageddon agora. Destruir ou arregimentar os Nefilim é uma importante estratégia de reforço para quando a “Batalha Inevitável” chegar.

E como podem conseguir isto? Forçando os filhos dos Caídos a atingir um ponto crucial em que sua ascensão (subida ao Shamaim, tornando-se autômato) ou queda (descida ao Sheol, com a mente dominada pela loucura) seja definitiva.

A associação é óbvia: os Anjos tentam conduzi-los à gloriosa Ascensão, enquanto os Demônios tentam fazê-los descer a seus instintos mais baixos e abissais, rumo à Queda.

Por isso, constantemente Anjos e Demônios estarão manipulando situações e resultados a fim de obrigar os Nefilim a atuarem de acordo com suas conveniências, como numa espécie de jogo de xadrez.

Os personagens nem sempre saberão quem os manipula realmente e raramente perceberão qual é o objetivo verdadeiro por trás de tudo, distinguindo apenas seus efeitos mais imediatos (destruir uma sociedade secreta que adora Anjos, por exemplo).

MOTIVAÇÕES

Os Nefilim lutam constantemente com quatro finalidades: sobreviver, multiplicar-se, manter o equilíbrio e evitar o Armageddon hoje.

Sobrevivência: a luta pela sobrevivência é inerente a todo ser vivo e os Nefilim não são diferentes; principalmente porque eles sabem que sua morte significa a não-existência, ou seja, não sobra nem o espírito,

pois o corpo do Nefilim é seu espírito. Ele simplesmente deixa de existir como um todo e sua energia se dispersa.

Manutenção do Equilíbrio: os Nefilim lutam constantemente para que seus atos não tornem sua ascensão ou queda inevitáveis. Um rígido controle destes mesmos atos e ações se torna algo de fundamental importância para que o equilíbrio seja mantido e eles possam esperar a chegada do Armageddon (na hora certa, é óbvio!). Mas existem alguns problemas: um deles é que todo Nefilim carrega consigo poderes herdados de seus pais (ans celestiais, outros abissais) e o uso indiscriminado deles pode acarretar na perda do equilíbrio. O paradoxo é que quanto mais poderes um Nefilim tiver, maior a sua chance de sobreviver até a “a Batalha Inevitável”.

Como se pode ver, a manutenção do equilíbrio é o maior desafio de um Nefilim e seu maior ponto fraco, o seu “calcanhar de Aquiles”.

Evitar o Armageddon: apesar da maioria dos Nefilim, Anjos, Genitores e Demônios desejar evitar o Armageddon agora, existe uma minoria em cada um desses grupos que acha que seu lado está pronto para vencer a Batalha Inevitável neste momento. Na verdade, há aqueles que acham que se a batalha ocorrer agora a vitória é certa e se der tempo às fileiras inimigas de se ajustarem, a derrota virá depois.

Com a Segunda Rebelião e conseqüente chegada dos Nefilim o que parecia já ajustado e definido desabou numa desordem caótica. Os Anjos que achavam que a vitória era inevitável perceberam o surgimento de um novo e inesperado elemento e se assustaram. A mesma coisa aconteceu no Inferno, pois eles criavam um plano para suplantarem as profecias que indicavam a vitória das hordas celestiais. Há de existir aqueles que acreditam que tudo isto é um plano do Onividente, Onipresente e Onipotente Deus, que – ao permitir o surgimento dos Nefilim – estava apenas dando mais um passo no seu grande plano. Isto faz com que os Anjos não os eliminem direto, porque poderiam com isso provocar a ira do Criador.

Existem também os que acham que a Segunda Rebelião e os filhos dos Caídos sejam parte do plano de Sathanael para ludibriar as profecias e vencer a batalha final. Isto faz com que os Demônios maiores, assim como os Anjos, não tentem eliminar os Nefilim definitivamente, pois incorreriam na ira do senhor do Sheol.

O resultado de todas estas possibilidades é a idéia comum de que um Nefilim só pode ser diretamente destruído por um Anjo ou

Demônio em caso de ofensa pessoal grave ou defesa própria. É claro que isto não impede que eles continuem manipulando para que a situação chegue a este ponto...

Todavia também existem aqueles que vêem na chegada dos Caídos e seus filhos um sinal de que o Juízo Final está prestes a ocorrer e deverão fazer de tudo para que isto aconteça atuando de várias formas:

- através de seitas que espalharão o Caos e a Discórdia e tentarão matar todos os Nefilim.
- provocando situações nas quais um Anjo entre em conflito direto com um Demônio ou um Anjo Caído, ou mesmo um Genitor com um Demônio, servindo de estopim para o Armageddon.
- tentando provar a existência dos Nefilim e desencadear uma caçada implacável a esta “maldita” raça, a fim de exterminá-la.
- invocando Anjos ou Demônios, tentando descobrir modos de fazer com que estes andem normalmente na Terra.

ASCENSÃO, QUEDA E MORTE

Agora, o que significa ascensão ou queda para um filho de Rebelde?

Existem três coisas que um Nefilim deve evitar de qualquer maneira para estar vivo e são no Armageddon : Ascensão, Queda e morte.

Ascensão: ela ocorre quando o personagem trilha todos os espaços existentes entre a Terra e Shamaim, o que o torna inevitavelmente um ser celestial. É quando o uso de seus Manifestos celestiais os leva a um ponto sem volta. Neste momento ele não consegue mais resistir ao chamado celeste (para saber como isto funciona, consulte o capítulo de regras).

Neste momento não existe nada que possa ser feito, atacar um Anjo diretamente é morte certa e não salvaria o outro. Tentar destruí-lo também. Não há como um Nefilim evitar a ascensão.

Queda: é, obviamente, o inverso da ascensão (ver regras, de novo). Neste caso, o personagem utiliza tanto seus Manifestos abissais que o chamado infernal se torna irresistível. E então, o chão se abre para tragá-lo até as fossas escaldantes do Sheol, ou simplesmente um Demônio aparece para levá-lo (“Olá, você sabe porque estou aqui, não?”).

Mais uma vez, não há nada que possa ser feito pelos personagens a não ser assistir angustiados.

Morte: um Nefilim não morre (não naturalmente, ao menos). Acredita-se que ele viverá eternamente, ou pelo menos até o dia da “Batalha Inevitável”. Existem profecias apócrifas de que após uma certa quantidade de tempo (trezentos, quatrocentos, quinhentos anos... quem sabe?) eles poderiam ascender ou decair sem perder seu autocontrole, mas nenhum Nefilim ainda viveu o suficiente para isto.

Porém, um Nefilim pode ser destruído. Acontece que um Híbrido não é só corpo, é corpo-espírito. Seu espírito é seu corpo. Sua morte significaria que sua energia – sua essência imortal – se espalharia pelo éter. Não é uma alma que vai parar num limbo. É como uma centelha que se apaga: sua força vai se dispersando, até que não existe mais nada, nenhum vestígio.

Fisicamente, quando um filho de Rebelde morre seu corpo se desfaz numa bola de fogo que pode vir a ser confundida com combustão espontânea. Alguns místicos alegam que visões transcendentais e mistérios arcanos podem ser vislumbrados por quem souber o que procurar na rápida chama que aparece.

O PORQUÊ DE SER DISCRETO

Como, com tantos Anjos, Demônios, Nefilim e outros seres místicos a população em geral ainda não percebeu nada?

Existem alguns fatores que contribuíram para isto e envolvem toda a Criação. O primeiro deles vem dos próprios Nefilim; a sua atuação sempre é o mais discreta possível pois eles aprendem desde cedo que aparecer chama a atenção de olhares indesejáveis. Muitos Nefilim mais experientes podem contar casos interessantes de novatos infelizes que não ouviram este conselho.

As criaturas místicas em geral também obedecem às suas lendas e nelas se conta que uma revelação definitiva poderia provocar o Armageddon, ao qual ninguém se acha preparado para enfrentar.

A Igreja e outras organizações que acreditam na existência dos “filhos dos Rebeldes” sabem o que o pânico e a histeria decorrentes da revelação levaria a um caos social sem volta, isto se não for

realmente o estopim para a Batalha Inevitável.

Existem duas correntes muito populares, capazes de fazer com que todos acreditem que o Armageddon surgirá se os Nefilim não forem discretos:

- A teoria do “Deus Distante”: Há uma suspeita de que Deus seja tão distante que os Arc’Anjos e Anjos não consigam mais entendê-lo; a distância do Criador à sua Criação se torna cada vez maior, forçando aos Arc’Anjos (liderados por Mitatrom, o maior dentre eles) a tentarem organizar as coisas que vão cada vez mais se tornando caóticas...
- A teoria do “Deus Adormecido”: Outra acredita que Deus ainda descansa no seu “sétimo dia”; os Arc’Anjos estariam então fracassando gravemente na incumbência que lhes fora dada.

Acredita-se que essas teorias foram divulgadas por Alessandra, Primogênita dos Guardiães. Na verdade, quem defende uma teoria acredita que a outra é apenas uma corruptela. E saber que tudo pode ser uma das “conspirações” dos Guardiães só faz com que alguns achem que, na verdade, não é nada disso que ocorre e pode haver por trás de tudo um terceiro motivo.

Tanto uma corrente como a outra acreditam que se os Nefilim não forem discretos, a atenção de Deus seria atraída – ou ele acordaria – e não ficaria nada satisfeito com a bagunça reinante, podendo desejar destruir tudo para recomeçar.

BACHOR

Existe um detalhe interessante com relação ao envelhecimento de um Nefilim: ele se desenvolve como qualquer ser humano até a sua maturidade (algo entre os vinte e trinta anos). Então, seu envelhecimento pára e ele permanece eternamente no vigor da idade (isto se sobreviver eternamente, é claro!). Este dom é chamado *Bachor*, ou eterna juventude. Contudo, existem Nefilim que desenvolveram poderes capazes de modificar suas aparências, o que lhes permite simular o envelhecimento (ou rejuvenescimento).

NEM TÃO HUMANOS...

Deve-se levar em consideração que os Nefilim têm uma aparência humana comum. O máximo que uma pessoa normal perceberia neles seria o uso de super-poderes. As criaturas místicas em geral podem assumir forma humana ou serem invisíveis a olhos comuns.

Na verdade, um Nefilim é praticamente indetectável se ele não estiver usando seus poderes. Criaturas místicas e pessoas ligadas a magia, que não desenvolveram uma capacidade de perceber os disfarces sobrenaturais que possam existir, de nada se aperceberiam. Já os treinados perceberiam quando estes usassem seus Manifestos. Ao usar seus poderes ascendentes o Nefilim apresenta aos olhos dos místicos e criaturas um par de asas como as das formas celestes de seus pais e ao utilizar os abissais ele apresenta asas, mas como as de dragão; estas manifestações sempre vêm acompanhadas de uma “névoa brilhante” avermelhada que sai dos olhos. Deve-se observar que estas asas são visões místicas, servindo de demonstração da glória de sua dupla herança divina e profana. Elas não podem ser usadas para voar ou atacar alguém, apenas talvez assustar a algum paranormal desprevenido...

OUTROS OBSTÁCULOS

Existem alguns inimigos que podem (e muito) dificultar a existência de um Nefilim. Entre eles podemos citar:

Bruços: estes humanos desejam acúmulo de poder e para isto tendem a se aproveitar de criaturas místicas e de suas energias. Como os filhos dos Caídos são seres essencialmente místicos, eles se tornam um alvo perfeito destes ladrões de energia arcana.

Organizações: existem corporações sabendo da existência dos Nefilim, cada qual com seus próprios objetivos. Umás pretendem pesquisá-los, outras destruí-los, explorá-los, etc...

Igreja: a Igreja acredita que os Nefilim são criaturas do mal, fazendo tudo para destruí-los. Porém, como não deseja criar pânico, sua discrição é imprescindível, servindo para ajudar os Nefilim, pois ela não vai eliminar ninguém até ter absoluta certeza de que está atacando um deles. Contudo, o poder político mundano junto com o conhecimento que ela tem dos Nefilim é enorme e isso significa

que um filho de Rebelde nunca está seguro completamente contra ela.

Paradisi e Diávoli: Paradisi (Nefilim ascendidos) e Diávoli (Nefilim caídos) são os soldados perfeitos para o Armageddon: sem vontade própria alguma, com seus poderes abissais ou celestiais – dependendo de quem são – desenvolvidos ao máximo e capazes de caminhar pela Terra normalmente. Durante a “Batalha Inevitável”, a quantidade é tão importante quanto a qualidade. Mas até lá eles precisam treinar, e por que não contra os seus ex-irmãos? Não é raro um deles vir em nome dos seus senhores para infernizar a vida de um filho de Rebelde. É uma excelente forma de provar a total subserviência deles e treiná-los para o fim dos tempos. Eles são inquestionavelmente leais aos seus mestres, podem lutar sem vacilar até a morte e têm poderes muito altos. Tem mais: ao combatê-los, um Nefilim é obrigado a usar seus poderes e com isso acumular perigosos pontos de sina.

Elementais e seus Avatares: Existem rumores de que Sansaveel, o sherafim caído que vive na Terra, deseja se utilizar dos elementais do nosso planeta como soldados na “Batalha Inevitável”, e eles não gostaram nem um pouco disso. Com isso, vêm surgindo neles uma tendência a se aliarem aos bruxos contra os Nefilim. É necessário tomar muito cuidado, pois estes são criaturas extremamente poderosas. Geralmente atacam utilizando-se de Avatares para seus objetivos. Estes humanos que têm ligações diversas com os elementais costumam carregar uma pedra que se torna a fonte de seus poderes; às vezes esta pedra fica grudada em uma parte qualquer de seu corpo. Acredita-se que arrancar esta pedra é a melhor forma de se derrotá-los, só que vários Nefilim garantem que isso não seria nada fácil e poderia custar a vida de alguém.

Seitas: Proliferam seitas de todo o tipo. A maioria esmagadora das que sabem da existência dos “filhos dos Rebeldes” os considera inimigos. Como organização elas podem produzir desde os mais poderosos adversários até os mais fáceis de se derrotar. O maior problema que elas provocam é que podem manipular uma legião de fanáticos que controlam uma boa rede de informações no submundo místico e mundano. Algumas seitas veneram os Nefilim e podem até ser ótimos auxiliares (experimente perguntar aos Acólitos sobre elas).

ONIPOTÊNCIA E IMPERFEIÇÃO

Todos sabem que os Genitores criam mais Nefilim a cada ano, mas ninguém sabe ao certo quantos.

O motivo é simples: todos sabem que os Anjos carregam poderes os quais os Filhos de Rebeldes nem imaginam e entre eles se encontra a Onipresença.

Isto significa que os Anjos podem estar em vários lugares ao mesmo tempo. No caso dos Rebeldes, que descobriram ser Adamah seu Local de Poder, isto pode significar estar em todos os lugares ao mesmo tempo!

Isto permitiria uma fecundação instantânea com várias humanas e humanos ao mesmo tempo... entre outras coisas mais assustadoras. Se na Terra eles são virtualmente onipresentes, obviamente seriam também quase onipotentes...

O que explicaria o número tão baixo de Nefilim seria a teoria de “Deus adormecido” ou a do “Deus distante” (ver no quadro “O porquê de ser discreto”, mais adiante).

Uma inquietação passa pela mente de qualquer Nefilim: Se os Anjos são detentores de tamanho poder, como permitiram que a Criação se tornasse um caos tão grande – e pior – provocado por eles mesmos?

LENDAS E RUMORES

A chegada dos Genitores e, como consequência, dos Nefilim ao nosso mundo fez surgir e ressurgir várias lendas e rumores que os envolvem. Para muitos entendidos, todas essas lendas são parte da manipulação de Deus ou de Sathanael (ou dos dois!), fazendo parte de seus planos para a vitória final. Já existem aqueles que consideram todas essas lendas uma sucessão de besteiras sem fundamento criadas por quem não tinha mais o que fazer.

Porém, não importando o que sejam, elas se tornaram parte integrante de sua subcultura e, em grande parte, definem o que é ser um Nefilim, seus objetivos e modo de pensar ou agir. Contudo,

às vezes, esses rumores podem significar muito mais do que isso... podem esconder a verdade sobre o futuro que os espera!

Para ajudá-lo como mestre, colocamos aqui uma amostra de algumas das principais lendas que cercam a existência dos filhos dos Caídos. Cabe salientar entretanto que todas elas podem ter diversas versões (é claro que um Demônio terá uma versão diferente das suas histórias se comparadas com as de um Anjo, por exemplo).

Devemos chamar a atenção (de novo!) para o seguinte detalhe: o mestre não é obrigado – de maneira alguma – a seguir o que aqui descrevemos, podendo alterá-las, ampliá-las, amputá-las e até mesmo ignorá-las. Na verdade, nós até incentivamos o mestre a tomar esta atitude e por várias razões que explicaremos no capítulo *Sermo Nostrus*.

Eis alguns desses dizeres compilados:

- Deus se afastou tanto de sua Criação que nem os Arc’Anjos podem entendê-Lo.

- Deus ainda descansa no Sétimo Dia.

- Seja pelo primeiro ou pelo segundo motivo acima, os Arc’Anjos tomaram as rédeas da Criação e perderam o controle, sendo os Nefilim uma prova disto.

- Alguns Anjos acham que Deus planeja usar os Nefilim para substituí-los e que precisam fazer algo para impedir isso.

- Muitos defendem a idéia de que os Quatro Cavaleiros do Apocalipse virão a ser Nefilim Paradisi.

- O primeiro filho de Sathanael (líder do Sheol) e Lilith (primeira esposa de Adão, expulsa do Paraíso, que estaria no Inferno), o primogênito dos Baalim (a mais poderosa classe de Demônios do Inferno) desapareceu e nunca mais foi visto.

- Muitos dizem que Rahab, o monstro que surgiu no Caos Primordial independente da vontade de Deus quando ainda não havia a Criação, deixou esporos espalhados pelo Universo, e que esses esporos irão crescer e transformar-se em monstros.

- Há quem diga que os Hashemalim, por possuírem uma parte da essência de Rahab, se transformarão em monstros.

- Dizem que os Malakhim planejam dominar os outros Anjos e seus filhos (os Veneráveis) aos humanos e Nefilim.

- A morte definitiva de um Nefilim por um Anjo ou Demônio desencadearia o Armageddon. Esta provável profecia parece ser levada a sério pelos dois lados da Criação, o que evita um massacre generalizado dos Nefilim. Contudo, esta regra não impede que os celestiais e os abissais volta e meia tentem manipular para que o filho de Caído quebre uma dessas regras, e aí...

- Alguns dizem que um Nefilim, após atingir determinada idade, adquiriria a capacidade de ascender ou cair sem perder o autocontrole. Entretanto, como nenhum filho de Caído conseguiu isso ainda, fala-se de tempos de vida muito longos.

- Um Filho de Caído não pode matar outro (novamente à exceção de ofensa pessoal ou defesa própria), pois isso incorreria em queda. Eles sabem que cada Nefilim perdido é uma baixa muito grande em suas fileiras e seria necessário se provar que toda a classe de filhos de caídos – ou pelo menos toda uma linhagem – conseguiria uma grande vantagem com sua morte.

- Anjos e Demônios temem a possibilidade dos Nefilim se tornarem mais poderosos que eles. Isto ocorre devido ao fato dos Nefilim serem muito recentes na história da Criação e já terem poderes bem amplos (poderes estes que, comprovadamente, podem se ampliar com o tempo). Com isso os “filhos dos Rebeldes” seriam incrivelmente poderosos na chegada do Armageddon.

- Dizem algumas lendas que a abertura da fenda mística que trouxe os Caídos derrotados para o Adamah (o nosso mundo) poderia ter acordado os Nefilim originais. Estes filhos de Anjos, da aurora da Humanidade – segundo estas mesmas lendas – só puderam ser derrotados com interferência direta do Criador. Eram conhecidos como Gigantes, termo que pode ter vindo de sua capacidade de lutar ou até mesmo de sua estatura!

É necessário observar que os Nefilim têm uma sociedade muito frágil, pois a nível cósmico seu surgimento é muito recente. Eles vivem geralmente por conta própria, tentando sobreviver às manipulações de Anjos e Demônios, sem ter uma linha ou regra para seguir, com exceção das colocadas por suas linhagens ou congregações. Com isso, muitas destas lendas e profecias que eles ouvem em meio ao seu aprendizado se tornam uma espécie de “modo de vida”, um sinal que eles seguem como uma norma ou dogma. Isso realça – e muito – o valor desses “rumores” para um filho de Caído.

GLOSSÁRIO NEFILIM

Muitos dos termos utilizados pelos filhos de Rebeldes são incomuns no dia-a-dia dos humanos. A maioria são arcaicos e alguns podem ter um significado todo especial, que foge do que é comumente utilizado.

Aqui vão alguns deles:

Adamah: O nosso mundo, a Terra.

Arc'Anjos: São os príncipes de cada classe de Anjos. Um Arc'Anjo é muito mais poderoso que um Anjo comum (a grafia inusitada é proposital para diferenciar o Arc'Anjo, príncipe dos anjos, do Arcanjo, denominação dada pela angelologia cristã aos Beni Elohim).

Armageddon: A última batalha, a que encerrará a Guerra entre Sheol e Shamaim. Tal Guerra seria travada em Adamah, e não importa o lado vencedor, a Terra terminaria devastada. Os Nefilim (ou a maioria deles, ao menos) acreditam que até o dia do Juízo Final estarão em igualdade de condições para enfrentar os exércitos celestes e infernais e defender seu plano de origem.

Ascensão: A transição mística na qual um Nefilim desenvolve tanto sua essência celestial que se transforma num Paradiso.

Bachor: A "juventude eterna", a virtual imortalidade dos Nefilim.

Batalha inevitável, A: O Armageddon, o Juízo Final. A guerra que decidirá com quem ficará o domínio sobre a Criação. Acredita-se que o início dela marcará o final dos tempos.

Beato: Termo pejorativo para Paradiso.

Carne podre: Forma pejorativa de se referir aos seres humanos.

Clamor, O: Método pelo qual um Nefilim absorve Maná.

Congregação: Grupo de Nefilim ligados por laços especiais de amizade, respeito ou necessidade.

Criação: Toda a Realidade. Isto inclui o Shamaim, o Sheol, Adamah e qualquer outra dimensão existente. Às vezes chamada de Existência.

Demônios: No sentido mais restrito são os nove tipos de criaturas que habitam os círculos do Inferno. No sentido mais amplo incluem também os Anjos Caídos.

Descaídos: Termo pouco usual para designar os Anjos Rebeldes que vieram para em Adamah. Um Nefilim nunca fará menção de seu Genitor como "Descaído".

Despertar, O: O período na vida de um Nefilim (normalmente na adolescência) quando começa a ter sonhos com seus pais divinos.

Diavoli (singular diavolo): São os Nefilim que adquiriram sina abissal suficiente para decaírem e se tornarem escravos do Inferno. Serão os soldados infernais no Armageddon.

Elegia, A: Cerimônia de lembrança dos mortos. Tem grande importância para os Nefilim.

Entidade: Qualquer ser não-terrestre, excetuando-se os Nefilim. Geralmente este termo é usado para designar as criaturas mais poderosas e que os Nefilim não conseguiriam derrotar normalmente como Anjos, Baalim e elementais.

Existência: O mesmo que Criação.

Filho de Rebelde: Nefilim.

Fogo do Céu: expressão pejorativa que identifica os danos causados pelo acúmulo de sina celestial (mais detalhes em *Fascinium*).

Fogo Infernal: usado da mesma forma que "fogo do céu", mas para fazer referência ao dano ocasionado pela sina infernal.

Genitor: Termo que designa o Anjo Caído rebelde que gerou aos Nefilim de sua linhagem.

Herege: Nefilim que extrai de uma religião estabelecida credos próprios adaptados para os Híbridos. Visto a natureza subjetiva de tal fé, há quase tantas heresias quanto há Nefilim.

Heresia: Cultos independentes nefilínicos, adaptados de cultos religiosos humanos. Alguns Híbridos adoram seus próprios Genitores, enquanto outros têm crenças diversas. O nome é derivado das "heresias" medievais: cultos não sancionados pela Santa Madre Igreja, e por isso proscritos.

Híbrido: Outro termo para Nefilim.

Homem de Barro: Outro termo pejorativo para os mortais. Veja "Carne Podre".

Irmão: Tratamento dado a um Nefilim da mesma linhagem, mesmo que ele não tenha sido gerado exatamente pelo mesmo Genitor.

Linhagem: Classe a que pertence o Nefilim. Sua linhagem é definida pelo seu Genitor, conforme sua hierarquia divina.

Lúcifer ou Helel: Um dos Arc'Anjos do Sheol, conhecido no Shamaim como *O Vaidoso*. Era o Arc'Anjo dos Ofanim.

Maná: Energia que "sustenta" a um Nefilim. Na verdade, o Maná permeia a toda Criação.

Manifestos: Poderes "normais" que os Nefilim carregam. Podem ser celestes ou abissais.

Nephesh: vitalidade, vida. Em geral, os Nefilim só usam este termo quando fazem referência às suas próprias forças.

Novato: Nefilim que está no tempo de aprendizado.

Onipresença: O dom sobrenatural de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo.

Paradisi (singular Paradiso): São os filhos de Rebeldes que adquiriram sina celestial o suficiente para ascenderem e se tornarem escravos do Céu. Serão os soldados celestiais na "Batalha Inevitável".

Primo: Forma lisongeira com que se chama um Nefilim de linhagem diferente.

Qlifoith (singular Qlifah): O espectro negativo das Sefiroth. São, por isso, simultaneamente, a fonte de degradação e dos terríveis poderes dos Caídos.

Queda: A transição mística na qual um Nefilim desenvolve tanto sua essência infernal que se transforma num Diavolo.

Rebelde: Anjo caído que participou da Segunda Rebelião e agora vive na Terra.

Relicário: um objeto mundano imbuído de Maná para uso de um Híbrido.

Relíquia: termo depreciativo para símbolos religiosos ou místicos dos quais alguns Nefilim dependem para invocar Manifestos.

Samael: Um dos Arc'Anjos do Sheol, já foi príncipe dos Beni Elohim antes de ser banido. No Shamaim o chamam de *O Furioso*.

Sathanael: O Monarca do Inferno. Conhecido no Céu como *O Invejoso*, foi o primeiro do Anjos e Arc'Anjo dos Haiioth Haqodesh. Também chamado *Demonarca* ou *Senhor Sombrio*.

Sefiroth (singular Sefirah): Emanação Divina — um aspecto metafísico da Criação, de certa forma ligado à manifestação de poderes mágicos.

Shamaim: O Céu, dividido em dez níveis.

Shedim: Os Elementais.

Shemhazai: O primeiro Arc'Anjo Kerubim, liderou a Primeira Rebelião, e foi expulso com sua legião do Céu. Lá, o chamam de *O Lascivo*.

Sheol: Inferno, compreendendo nove círculos.

Sheolitas: termo genérico para fazer referência aos habitantes do inferno. Nunca é usado para designar os Anjos Caídos.

Simoniacos: termo pejorativo para fazer referência aos bruxos.

Sina: Caminho que indica se um Nefilim está tendendo para o Céu ou Inferno.

Tempo de aprendizado: Período em que o Filho de Rebelde está sobre a tutela de outros que lhe ensinarão tudo sobre ser um Nefilim.

Topia: um local onde a fluência de Maná é mais poderosa. O Clamor tende a ser mais forte nestes lugares.

Tutor: Nefilim responsável pelo tempo de aprendizado de outro.



O ANEL EM SUA MÃO ESQUERDA É DE OURO BRANCO, E SUA FACE CONTÉM UMA OPALA POLIDA, COM UMA CRUZ ARGÊNTEA ENGASTADA SOBRE ELA — SEUS QUATRO BRAÇOS TERMINAVAM EM SETAS, APONTANDO ASSIM O NORTE, SUL, LESTE E OESTE AO MESMO TEMPO, REPRESENTANDO EQUILÍBRIO DE CARÁTER. SUA BASE ERA LEVEMENTE MAIOR QUE OS OUTROS BRAÇOS, MOSTRANDO UMA TRADIÇÃO SÓLIDA E INQUEBRANTÁVEL. A PRÓPRIA OPALA TINHA UM SIGNIFICADO — ERA A NOITE, FRIA NOITE ESCONDIDA NAS ASAS DE SEUS PAIS...

ELE CAMINHAVA COM A GRAÇA E A BELEZA DE UMA PANTERA ESPREITANDO. SUAS ROUPAS ERAM FEITAS SOB MEDIDA, E NEGRAS COMO SUA PELE. USAVA OS CABELOS RASPADOS, E NO SEU ROSTO NADA CHAMAVA A ATENÇÃO, A NÃO SER O VERDE PROFUNDO DE SEUS OLHOS, QUE ATRAÍAM O OLHAR DE TODOS QUE A ELE SE DIRIGIAM. UMA VEZ CAPTURADA POR AQUELE OLHAR, QUALQUER VONTADE FRAQUEJAVA. O RAPAZ CAMINHANDO ATRÁS DELE VINHA BEM VESTIDO, COM UM BONITO TERNO CINZENTO. ELE TAMBÉM TINHA UM ANEL EM SUA MÃO ESQUERDA, REPRESENTANDO SEU MATRIMÔNIO COM A AUGUSTA CONFRARIA DOS PRECURSORES. DESDE QUE FORA ENTREGUE AO SEU PRECEPTOR, DOIS ANOS ATRÁS, FLÁVIO PROSPEROU COMO JAMAIS SONHARA — RECOLHIDO DA IMUNDICE DAS RUAS, FOI LAVADO DA SUJEIRA E DA MEDIOCRIDADE POR SEUS IRMÃOS MAIORES. FOI TRATADO COM IGUALDADE, E QUEM ANTES SE DESPREZAVA, APRENDEU A RESPEITAR A PUREZA DE SEU SANGUE E DE SUA ASCENDÊNCIA. É O PODER...

ALFONSUS SENTA-SE EM SUA CONFORTÁVEL CADEIRA, À CABECEIRA DE UMA MESA DE CARVALHO SÓLIDO, CUJA IDADE SUPERA A DO PRÓPRIO AURELIUS, O PRIMUS. FLÁVIO SENTA-SE À SUA ESQUERDA, E A UM PEDIDO DO CAVALHEIRO QUE O PRESIDE, LIGA OS MONITORES. A PAREDE DIRETAMENTE A FRENTE DE ALFONSUS BRILHA E EMITE IMAGENS DISPARES DE AMBIENTES DIVERSOS, PESSOAS SE DROGANDO, COPULANDO, SE MATANDO. NUMA DAS IMAGENS, HOMENS E MULHERES BEM VESTIDOS APOSTAM COM GALANTARIA ENQUANTO DOIS HOMENS SE DIGLADIAM NUM RINGUE MANCHADO DE SANGUE.

— AQUELES QUE VÃO MORRER TE SAÚDAM — DIZ ALFONSUS AO SEU DISCÍPULO, NO SORRISO SUAVE EM QUE A PANTERA MOSTRA SEUS DENTES ALVOS E MORTAIS ÀS SUAS PRESAS. OS MAIS TERRÍVEIS OPIÁRIOS DE HONG KONG, AS MAIS DEVASSAS FOSSAS DE SODOMA SE FECHARIAM À VISÃO DO QUE ENTRETÊM OS NOBRES PRECURSORES. COM UM SUSPIRO CONTIDO DE ENFADO, ALFONSUS FALA:

— ÉSTES HOMENS E MULHERES ESTÃO CONSUMINDO O QUE LHES OFEREÇO, E EU SÓ OFEREÇO O QUE LHES SACIA. PRAZER, PRAZER PELA DOR, PRAZER PELO VÍCIO, PELO AMOR... — NESTE MOMENTO, UM SORRISO DE MAIOR INTERESSE ESBOÇA-SE MAIS EM SEUS OLHOS QUE EM SEUS LÁBIOS — NÃO, CERTAMENTE NÃO PELO AMOR. MAS, DE QUALQUER FORMA, SOU INFINITAMENTE COMPLACENTE COM SUAS FRAQUEZAS. ENTRETANTO, NÃO PROVO DE NADA DO QUE LHES OFEREÇO. SIGO INTOCADO PELOS PRAZERES SIMPLES DO CONSUMISMO, APENAS OBSERVANDO... POR QUE, FLÁVIO? O QUE ME SACIA?

ELE OBSERVA A FACE DO JOVEM SE CONTRAIR EM PENSAMENTO, SUA IMAGEM MANCHADA PELOS FANTASMAS COLORIDOS PROJETADOS PELAS TELAS. POR FIM, ELE RESPONDE:

— ELES. ENQUANTO CONSOMEM O QUE LHES OFERECE, O SENHOR OS CONSUME, AVIDAMENTE, SEM COMEDIMENTOS, POIS SABE QUE ELAS CONTINUARÃO A VIR EM MASSA, UM APÓS O OUTRO...

A PANTERA NOVAMENTE EXIBE SEUS DENTES NUM RONRONAR GUTURAL, QUE TANTO PODE SER UM SORRISO DE APROVAÇÃO QUANTO O PRENÚNCIO DO RUGIDO. ELES VOLTAM SUA ATENÇÃO PARA OS MONITORES — UM INFLUENTE POLÍTICO, COM UMA EXPRESSÃO ABOBADA DE ADMIRAÇÃO SUÍNA, AJOELHA-SE AOS PÉS DE UMA VOLUPTUOSA CORTESÃ, CUJA FANTASIA DE COURO INSINUA DE MAIS E ESCONDE POUCO.

"PROMISSOR, MEU JOVEM IRMÃO. DEVO TOMAR CONTA DELE."

É OS PREDADORES CONTINUAM ESPREITANDO.

LEX: REGRAS

Quem observa os preceitos não experimentará mal algum.
Eclesiastes VIII: 5

MANTENDO A ORDEM

As regras tem como função orientar os jogos de modo que todos os participantes ajam de forma ordenada e coerente. Elas são necessárias para que as aventuras dos personagens não descambem num turbilhão de discussões caóticas sobre “poder ou não poder”, e para que suas fraquezas e forças façam algum sentido.

O primeiro passo para se compreender as regras é ter-se noção das medidas de tempo.

TEMPO

As medidas de tempo são as primeiras responsáveis pela organização das partidas de REBELIÃO. A medida básica de tempo é a rodada. Durante uma rodada os personagens podem fazer coisas simples como abrir uma porta, ligar um carro ou acertar um golpe em uma luta. O tempo de uma rodada costuma variar, mas geralmente não irá exceder 30s. Rodadas interligadas em um mesmo cenário dão origem a uma seqüência. As histórias em torno das quais as sessões de REBELIÃO irão girar serão formadas por várias seqüências. A nível mais amplo, várias histórias vivenciadas pelos mesmos personagens darão origem a uma Saga, que terá início, meio e fim.

AÇÕES

Tudo o que os personagens normalmente fazem durante o jogo é resumido em ações — desde gritar um aviso até girar uma maçaneta ou disparar um tiro durante um combate. Existe, porém, mais de um tipo de ação.

Ações Livres

São ações cujo grau de complexidade é muito baixo, e podem ser executadas em conjunto com outras ações mais complexas, sem prejuízo para o personagem.

Exemplo de ações livres:

- Gritar um aviso
- Sacar uma arma do coldre
- Abrir uma porta (destrancada)
- Dar partida num carro
- Evocar alguns Manifestos (veja em *Fascinium*)

Ação simples

São ações que podem ser resumidas em uma rodada de interpretação ou necessitem somente um sucesso (explicado adiante) para ser realizada.

Exemplos de ações simples:

- Recarregar uma arma
- Dar um golpe em uma luta
- Disparar com uma arma carregada
- Invocar a maioria dos Manifestos
- Se esconder nas sombras

Ações complexas

São ações que precisam de mais de uma rodada de interpretação ou necessitam de mais de um sucesso para serem realizadas.

Exemplo de ações complexas:

- Travar uma conversa
- Escalar um muro alto
- Pesquisar em uma biblioteca
- Fazer “ligação direta” num carro
- Executar um ritual

Como visto acima, nem todas as ações podem ser definidas com simples interpretação. Nestes casos são necessários testes de avaliação.

TESTES DE AVALIAÇÃO

Os personagens dos jogadores e do elenco farão diversas coisas durante uma partida, além de andarem de um lado para o outro e conversarem. Algumas ações se resumem em coisas pequenas e simples, sendo por si só necessária a interpretação. Diálogos com PCs e a interação entre os personagens dos jogadores são um bom exemplo disso. Outras coisas, porém, não podem ser decididas de forma tão simples. Quando o personagem persegue um Cultista, tem a chance de ser descoberto. Nestas, e em outras ocasiões, são

necessários testes.

Os personagens constantemente tentarão realizar ações dignas de avaliação. Uma forma simples de classificá-las é observar o quanto elas podem dar errado. Cumprimentar uma pessoa é algo trivial, mas roubar um carro certamente não é. Os personagens podem ser submetidos a testes sempre que o Mestre decidir que suas ações correm um risco mínimo de falha, sejam elas tentativas de arrombamento, perseguições em alta velocidade ou simplesmente passar a lábia em um porteiro para entrar de graça em um clube. Sempre que forem necessários testes, o Mestre deverá observar que Parada de Dados os personagens deverão usar. As paradas de dados determinam o número de dados de dez lados (d10) que os personagens usarão para saberem se foram bem ou mal sucedidos em seus testes. Existem três tipos de Paradas:

Presença: sempre que os personagens forem interagir socialmente com outros personagens, usarão a Parada de Presença. Desse modo, quando um Nefilim for passar a conversa em alguém, tentar conquistar a confiança de um animal ou intimidar um segurança, usará sua parada de Presença.

Perícia: é a parada utilizada quando os personagens forem usar qualquer uma de suas Especializações. Será de longe a parada de dados mais utilizada durante o jogo. Portanto, sempre que um Nefilim for reparar um carro, arrombar uma porta, digitar em um computador ou até mesmo lutar, utilizará sua parada de Perícia.

Vontade: é de fundamental importância no uso de magia. Sempre que forem utilizar seus Manifestos, ou fazer testes de resistência a magia, os Nefilim usarão sua parada de Vontade.

As paradas de dados refletem um nível geral de competência nos aspectos místicos, objetivos e subjetivos dos personagens e quanto mais dados em sua parada, mais chances de obter ao menos um sucesso o personagem terá.

Outro fator que é importantíssimo durante os testes de Avaliação é a “Margem de Sucesso”. A margem de sucesso (ou simplesmente “margem”) dita que resultado o personagem precisa obter em ao menos um dos dados de sua parada para conseguir um sucesso. As margens são definidas com base no somatório de dois dos atributos dos personagens, demonstrando o quanto eles são bons ou ruins no que sabem ou fazem. Na maioria das vezes, isso será definido pelo somatório de uma Característica e uma Especialização (tais associações serão sempre descritas no livro como “Característica + Especialização”). Algumas vezes a margem corresponderá a algo diferente disso, dependendo da situação — testes de Resistência à magia são um bom exemplo disso (veja o capítulo *Fascinium*).

TESTES SECRETOS

Há ocasiões em que não é conveniente para a história que o jogador saiba o resultado de seus testes: numa emboscada por exemplo (mesmo que o jogador falhe em seu teste para percebê-la, vai ficar “em guarda” esperando algo mau e repentino para seu personagem). Nestas ocasiões, o Mestre faz um teste secreto, respeitando as estatísticas do personagem — isso mantém o clima de suspense, e os jogadores ainda terão a justa oportunidade de influenciar no desenrolar dos eventos através de seu personagem.

Todas as definições para margens de sucesso recairão nas seguintes situações:

- **Característica + Característica:** são atributos usados nos casos de testes que envolvam as qualidades intrínsecas de um personagem, refletindo mais suas aptidões naturais que seus conhecimentos.

Exemplos: Força + Físico para erguer um peso, Reflexos + Físico para manter o pique de uma corrida ou Físico + Inteligência para não cochilar durante as explicações do bruxo.

- **Característica + Especialização:** são os atributos utilizados no caso de testes que envolvam conhecimento especializado, além de um pouco de aptidão.

Exemplos: Inteligência + Mecânica para concertar uma moto, Inteligência + Idiomas para compreender um recado em língua estrangeira, Reflexos + Tiro para acertar o pneu de um carro em movimento.

A intenção deste sistema é que quaisquer atributos possam ser combinados para definir a margem de sucesso, de modo que o Mestre sempre consiga chegar a uma margem que julgue prudente e adequada para a situação.

Sendo assim, após definida a margem de sucesso, o jogador rola quantos dados a sua parada permitir e observa os resultados — se ele conseguir ao menos um resultado igual ou menor que sua margem de sucesso, ele foi bem sucedido.

DEFINIÇÃO DAS MARGENS DE SUCESSO:

- | |
|--------------------|
| 1. Sem comentários |
| 2. Péssima |
| 3. Horrível |
| 4. Fraca |
| 5. Média |
| 6. Boa |
| 7. Ótima |
| 8. Excelente |
| 9. Espetacular |
| 10. Máxima |

EXEMPLOS DE TESTES DE AVALIAÇÃO:

- Está tentando levar a ruiva para casa após a festa da firma? — teste Presença, com margem igual a Carisma + Sedução. Seu carro quebrou bem no meio do caminho — teste Perícia, com margem de sucesso igual a Inteligência + Mecânica para consertá-lo.
- Adorador da Lua Negra jogou um feitiço sobre você — teste Vontade, com margem de sucesso igual a Espírito + Físico (melhor descrito em *Fascinium*) ou só acorde a tempo de limpar o traseiro de um Baalim.
- O segurança já está enchendo sua paciência — teste Presença, com margem igual a Carisma + Intimidação (ou Força + Intimidação) para intimidá-lo.
- Já se encheu do traficante? Teste Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos + Luta para acertá-lo no queixo.
- Tem um atirador com um rifle apontado para sua cabeça, bem acima do seu prédio — teste Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos + Percepção para perceber o brilho da mira laser antes que seja tarde.
- Ora, veja só quantos garfos e colheres bacaninhas! — teste Presença, com margem de sucesso igual a Inteligência + Etiqueta para saber com quê comer o peixe.
- O Precursor vai se arrepender pelo mandato de prisão — teste Perícia, com margem igual a Inteligência + Computação para entrar em sua conta bancária via Internet...
- O que a gringa falou? — Teste Perícia, com margem de sucesso igual a Inteligência + Idiomas para saber que ela fala da arma na sua nuca.
- Você tenta subir o muro que dá para os jardins do casarão — teste Perícia, com margem igual a Reflexos + Escalada para subir.
- Você tenta convencer o fornecedor alemão do Precursor de que agora ele não tem dinheiro para pagar o fornecimento de armas — teste Presença, com margem igual a Carisma + Idiomas para convencê-lo.

INTENSIDADE DO SUCESSO

Então, cada resultado que seja igual ou menor que a margem de sucesso do personagem representa um sucesso. Geralmente, um sucesso basta para que uma ação seja bem sucedida, mas um número maior de sucessos indica um desempenho superior — o número de sucessos conseguidos num teste indica sua “intensidade”. Além do mais, ocasionalmente serão necessários mais sucessos em determinadas ações (como com as ações complexas).

INTENSIDADE DO SUCESSO:

- | |
|---------------------|
| 1. Mínimo |
| 2. Bom |
| 3. Ótimo |
| 4. Excelente |
| 5+ Sucesso Absoluto |

FALHAS

Ocasionalmente, os personagens falharão. Uma falha ocorre sempre que o personagem só conseguir resultados maiores que sua

margem de sucesso em sua parada de dados. Quando isso acontece, sua ação foi mal sucedida.

O “10”

A despeito de quão alta seja a margem de sucesso de um personagem, um resultado igual a “10” sempre será uma falha. Além do mais, caso a jogada não resulte em nenhum sucesso e ainda haja resultados “10” em sua parada, as coisas se tornam realmente complicadas.

FALHAS CRÍTICAS

Se durante o rolamento dos dados um personagem não conseguir nenhum sucesso e tiver algum (ou alguns) “10”, ele obteve uma falha crítica. Os resultados de uma falha crítica ficam a critério do Mestre, e podem ser algo cômico, terrível ou letal, mas geralmente serão desastrosos, e levarão todas as chances do personagem ao chão.

O “1”

O resultado “1” sempre será um sucesso. Além do mais, cada resultado “1” dá direito a rolar mais 1d10, a despeito de toda a parada de dados já ter sido usada. Desse modo, aumentam-se as chances de obter-se um sucesso absoluto.

SUCESSO ABSOLUTO

Em termos simples, é o contrário da falha crítica. Sempre que um personagem conseguir cinco sucessos em sua parada de dados, ele consegue um sucesso absoluto. Geralmente, efeitos especiais se aplicam a sucessos absolutos — como com as falhas críticas, fica-se a critério do Mestre o que acontece, mas um resultado comum é a resolução automática da ação, por mais complexa que ela seja (como será visto adiante).

VARIAÇÕES

Embora basicamente a dinâmica dos testes já tenha sido citada acima, ocasionalmente ela sofrerá variações. Isso geralmente se aplica a ações que se tornam exageradamente fáceis ou difíceis. Nesse caso, são aplicados modificadores da margem de sucesso às tentativas dos personagens.

Exemplos de jogadas modificadas:

- Julius, um Acólito, personagem de Itallo, ganha a vida como assaltante profissional. Ele conseguiu invadir a bela mansão de um milionário sem chamar a atenção, e agora está de frente para seu cofre. Para que Julius possa arrombá-lo, Itallo deverá ser bem sucedido num teste de Perícia, com margem de sucesso igual a Inteligência + Segurança (Julius tem margem igual oito — três da Inteligência e cinco da Especialização). Para o seu desespero, o Acólito percebe que a trava do cofre está ligada a um moderníssimo sistema de alarme, e que ele não tem as peças ideais para desarmá-lo. O Mestre então decide que a ação torna-se difícil, ganhando um redutor de dois pontos na margem de sucesso (que passa a ser seis).

- Alberto, um Venerável, personagem de Frederico, está prestes a ser atacado por um assaltante, enquanto espera um contato. O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Perícia, com margem de sucesso igual a Inteligência + Percepção para que Alberto possa percebê-lo, mas sua margem de sucesso está sendo reduzida em dois pontos graças à escuridão do beco onde ele se encontra.

Além dos modificadores da margem de sucesso, outra técnica comum aplicada para variar os testes de avaliação é aumentar a intensidade de sucessos necessária para se completar uma ação. Quer dizer que o Mestre pode exigir que mais sucessos se façam necessários para que a ação seja bem sucedida.

Exemplos de jogadas complexas:

- Um Guerrilheiro tenta acessar de sua casa o sistema de computadores de um hotel para descobrir o quarto de um hospede em especial. O Mestre decide que tal sistema deve ser difícil de invadir, e impõe ao personagem uma intensidade de sucesso igual a três. O Jogador rola os dados e consegue 4 sucessos! Sendo assim, ele é bem sucedido na primeira tentativa.

- Fugindo da polícia, um Bastardo se depara com uma porta trancada. Não há tempo para sutilezas, ele tentará arrombá-la. O Mestre exige uma intensidade de sucesso igual a 5 (muito difícil — a porta é de ferro e possui várias trancas). O jogador rola os dados e consegue dois sucessos — bom, mais não o bastante. Ele precisará acumular mais 3 sucessos em suas próximas jogadas para poder arrombar a porta.

Essa técnica é aplicada quando a dificuldade da ação permanece a mesma, mas os personagens têm necessidade de um efeito mais aprimorado ou dramático. O Mestre pode exigir uma complexidade de quantos sucessos achar necessários, mas geralmente os limites girarão em torno de dez sucessos (a mais absurda complexidade).

Outra forma de se complicar a dificuldade dos testes é combinar as duas variações acima, para testes realmente difíceis.

Exemplo de jogada modificada e complexa:

- Marcos, um Visionário que ganha a vida como detetive, perseguiu a esposa de seu cliente, suspeita de adultério. Infelizmente, o fusquinha 69 de Marcos sofreu um repentino surto de empacamento agudo. Ele precisa ser rápido, pois o trânsito está começando a se desobstruir, e mesmo dirigindo devagar como costuma, seu alvo não tardará a sumir de vista. Para fazer o carro pegar, o jogador precisa ser bem sucedido num teste de Perícia, com margem de sucesso igual a Inteligência + Mecânica, diminuída em três pontos graças a ausência de ferramentas para a realização do trabalho. Além disso, o fusca se encontra todo “engatilhado”, de modo que Marcos precisará de uma intensidade de três sucessos, no mínimo, para diagnosticar o defeito a tempo.

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIAIS:

Simple: ajuste de +2
Fácil: ajuste de +1
Normal: 0
Desafiador: ajuste de -1
Difícil: ajuste de -2
Absurdo: ajuste de -3

FALHAS E SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Algumas vezes, modificadores levarão as margens de sucesso acima de dez ou abaixo de zero. Isso não é muito comum, mas ocasionalmente acontecerá. Uma maneira simples de resolver isto é impor sucessos ou falhas automáticas. Se um personagem já tinha uma margem de sucesso alta, e um bônus a elevou acima de dez, nada mais justo que considerar alguém tão competente como bem sucedido automaticamente. O contrário é válido para quem contava com uma margem de sucesso baixa, e um redutor acabou por anulá-la. Considera-se que a situação escapa ao conhecimento do personagem e que ele é incapaz de resolvê-la. Estas situações, é claro, são julgadas de acordo com os interesses do Mestre — não é só porque aquele Guardião tem uma margem de sucesso 9 que ele não pode tirar uma falha crítica. Afinal de contas, essas coisas acontecem...

AÇÕES EM CONJUNTO

Outra situação comum é a cooperação entre personagens. Algumas vezes eles se unirão afim de executar uma tarefa especialmente difícil ou demorada. Sempre que isso acontecer, o mestre procurará no grupo aquele que tiver a melhor margem de sucesso, e em seguida aplicará um bônus de um ponto para cada membro do grupo que for ajudar. O mestre poderá rejeitar personagens sem a Especialidade desejada ou considerar que dois personagens não especializados contam como um. É sempre bom lembrar que as vezes ajuda demais pode atrapalhar, e determinadas ações são realizadas mais facilmente por apenas um personagem — cinco pessoas tentando arrombar uma fechadura não vão chegar a lugar algum. Além do mais, uma ação pode ser reduzida no máximo a “Simple” dessa forma (+2 na margem de sucesso).

TENTANDO OUTRA VEZ

Inevitavelmente, os personagens falharão. Contudo isto não significa dizer que os jogadores vão desistir. É bem provável que eles continuem tentando até que consigam, por mais que isto venha a demorar. O Mestre pode atenuar um pouco esta “apelação” impondo dificuldade extra por tentativas falhas. A cada falha, o Mestre diminui em um ponto a margem de sucesso do personagem, até que ele consiga ou esgote sua margem. Mesmo assim o personagem poderá continuar tentando, mas com sua margem de sucesso limitada a um. Estes redutores na verdade espelham o estresse que falhas consecutivas causam (*mas por que esta máquina maldita ainda não funciona? AHHHH!*), e só deverão ser eliminados se o personagem se der um descanso razoável. Se o Mestre desejar, poderá proibir novas tentativas após uma falha crítica.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Não será incomum que os jogadores tentem fazer com que seus personagens realizem um monte de coisas ao mesmo tempo. Em algumas ocasiões, o contexto e as regras permitirão que isso aconteça — veja, por exemplo, as ações livres: o mestre pode permitir quantas ações livres ele ache prudente em uma única rodada, sem que isso impeça o personagem de realizar uma ação simples. Portanto, mesmo que grite um aviso e saque sua arma, um personagem ainda pode realizar uma ação simples na mesma rodada, como atirar ou esquivar-se.

Exemplos de ações livres e simples combinadas:

- Chamar um aliado e golpear um adversário numa luta
- Sacar uma arma e atirar (contanto que ela esteja carregada)
- Dar partida em um carro e arrancar em fuga
- Abrir uma porta (destrancada) e esconder-se em um cômodo

O sistema de regras de REBELIÃO também contempla a possibilidade da realização de várias ações simples numa mesma rodada. Há, contudo, algumas condições para isso: 1) somente pode-se fazer ações múltiplas com a parada de Perícia, portanto, ninguém, mas ninguém mesmo, pode: invocar um monte de Manifestos ao mesmo tempo em que atira em seu inimigo e seduz a mulher dele; 2) cada ação extra exige pelo menos um dado da parada, de modo que é impossível realizar um número maior de ações que o número de dados da parada de Perícia — no fim, o jogador decide quantos dados de sua parada vai destinar a cada uma das múltiplas ações; e 3) mesmo para personagens experientes, com uma grande pilha de dados em Perícia, o limite de ações em uma única rodada é igual ao seu nível de Reflexos. Além destas condições, deve-se observar que cada ação extra tende a ser mais difícil — fazer muitas coisas ao mesmo tempo sempre é estafante. Por isso, a margem de sucesso, para cada ação além da primeira, é diminuída em um ponto, cumulativamente. Assim, haverá um ajuste na margem de sucesso de -1 para a segunda ação, -2 para a terceira, -3 para a quarta e -4 para a quinta e última possível. Caso o personagem tenha sua margem reduzida a 0 em virtude dos ajustes negativos impostos a ele, não poderá fazer aquela ação específica, mesmo que ainda tenha dados em sua parada e seus Reflexos lhe permitam agir, e também perde os dados dirigidos àquela ação — considera-se que ele teve uma falha. Deve-se notar que o mestre tem a palavra final para que ações podem ou não ser realizadas numa mesma rodada, não importando se as regras aparentemente as permitem.

Exemplo de ação múltipla:

- Anderson foi cercado por dois agentes da RAM, dispostos a levá-lo como cobaia para seus laboratórios. Se passar pelo agente à sua frente, Anderson poderá saltar pela janela (uma queda de seis metros — desencorajadora para a maioria dos humanos, mas nada letal para um Nefilim), mas ele precisa ser rápido, pois os homens portam armas com poderosíssimos tranquilizantes. O Mestre diz que estas são duas ações (empurrar o agente à frente e saltar pela janela) e pergunta como Danilo, o jogador, vai dividir sua parada de Perícia. Anderson tem Perícia 4, e vai destinar três dados a empurrar o agente e um dado para saltar (a janela está próxima). Para o primeiro teste, a margem de Anderson é 7 (Força 3 + Luta 4, para dar um “encontrão”) e para o segundo é 5 (Reflexos 4 + Esportes 2, menos um ponto de ajuste por ser esta a segunda ação de uma mesma parada). Danilo rola os três dados da primeira ação (o empurrão) e consegue os resultados 3, 7 e 0: dois sucessos (o bastante para desequilibrar o agente) e o Mestre o autoriza a fazer o segundo teste (o salto pela janela): Danilo rola seu último dado e obtém o resultado

2! — Anderson joga o truculento mercenário da RAM para o lado e salta sorridente pela janela (o chão parece um pouco distante, mas Anderson aprendeu a se preocupar com apenas uma coisa por vez em sua vida).

...E AÇÃO!

Daqui para a frente, as regras explicarão os procedimentos certos para cenas de ação, cobrindo desde perseguições até o combate.

MOVIMENTO

As regras de movimentação de personagens tem por função orientar o Mestre, além de servir de referência para os jogadores, quando for necessário saber o posicionamento e deslocamento precisos de cada personagem.

Caminhar: Os personagens podem caminhar uma distância igual a seus Reflexos x 10m/rodada.

Trotar: Os personagens podem trotar por uma distância igual a seus Reflexos x 30m/rodada.

Corrida de fundo: Os personagens podem se submeter a uma corrida de resistência durante um número de horas igual a seu Físico + 1. A distância percorrida será igual a seu valor em Reflexos + 15 km/hora.

Corridas de explosão: Os personagens podem correr por uma distância igual a Reflexos x 50m, por um número de rodadas igual a seu Físico. Após isso, eles podem manter uma corrida em ritmo de fundo.

VISIBILIDADE

Nem sempre haverá a luz do Sol ou lâmpadas elétricas para iluminarem o caminho. Em diversas situações, a luminosidade do cenário irá afetar o desempenho dos personagens — se você já procurou o armário, no escuro, atrás de uma lanterna sabe do que estamos falando. Por isso, sempre que a visibilidade dos personagens ficar comprometida, eles devem ser submetidos aos seguintes ajustes em suas margens de sucesso:

Luzes difusas (iluminação de velas): -1

Penumbra (noite iluminada pela lua): -2

Escurecimento (noite sem luar): -3

Trevas totais (cegueira): -4

Os personagens também sofrem ajuste de -4 ao lidarem com oponentes invisíveis.

JOGADAS ANTAGÔNICAS

São jogadas que ocorrem quando dois ou mais personagens disputam por um mesmo objetivo. Nesta categoria se enquadram quedas-de-braço, perseguições, corridas em alta velocidade, e etc. Sempre que dois ou mais personagens se encontrarem em situações antagônicas, os seguintes procedimentos podem ser seguidos:

1. Todos fazem seus testes usando a parada de dados apropriada, com margens de Estatística + Estatística sugeridas pelo Mestre.

2. Em seguida, contabilizam-se os sucessos — cada sucesso de um antagonista anula o do outro. O competidor que conseguir acumular ao final de uma ou mais rodadas uma diferença de cinco sucessos antes dos demais antagonistas é o vencedor.

As regras acima, apesar de simples, podem se enquadrar perfeitamente em perseguições a alta velocidade, cabo-de-guerra, perseguições discretas ou corridas. Decepcionado? Bem, lamentamos, mas complicações não são o nosso forte. Abaixo seguem algumas sugestões para as jogadas antagônicas mais comuns:

Perseguições discretas: o perseguidor testa Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos + Furtividade, enquanto o perseguido testa Perícia, com margem de sucesso igual a Inteligência + Percepção. Cada sucesso do perseguido anula um sucesso do perseguidor. Se o perseguidor for descoberto, adeus discrição.

Perseguições de carro: Os dois participantes testam Perícia, com margem igual a Reflexos + Direção. Se o perseguidor alcançar seu alvo, poderá forçá-lo para fora da estrada usando o mesmo sistema. Se o perseguido conseguir vencer a competição, adeus.

Quedas-de-braço ou cabos-de-guerra: Os competidores testam Perícia, com margem igual a Força + Físico (ou Força + Esportes).

Estes são os exemplos mais comuns de jogadas antagônicas.

Muitas outras situações semelhantes podem surgir durante as sessões de jogo, mas a maioria, senão todas, podem ser encaixadas neste conjunto de regras. O Mestre pode se sentir a vontade para adaptá-las ao modo que achar mais conveniente.

COMBATE

A vida dos Nefilim é muito movimentada e perigosa; seus inimigos estão por toda parte. Por este mesmo motivo, mais cedo ou mais tarde eles precisarão lutar por suas vidas. Combates costumam ser as cenas mais agitadas, assim como as que consomem mais atenção por parte dos jogadores — com certeza chegando a ser a atração principal para alguns deles. Aqui serão explicadas as duas modalidades básicas de combate: armado e de mãos limpas, além de explanações sobre dano e regeneração.

ORGANIZANDO AS COISAS:

Embora situações reais de combate sejam absolutamente imprevisíveis e caóticas, não seria nada engraçado ver o Mestre e os jogadores se engalfinhando para saber quem age primeiro e o que pode fazer. O combate em REBELIÃO obedece a uma seqüência de ações preestabelecidas para evitar que os participantes percam o ritmo do jogo, mantendo o dinamismo e simulando um pouco de veracidade nas cenas.

A primeira medida tomada quando se inicia um combate é a determinação da iniciativa. Em seguida, determinam-se os ataques, que começam pela parte vencedora da iniciativa. Existem dois tipos de ataques: armados e de mãos limpas. O sucesso num teste de ataque indica que o oponente acertou o alvo e lhe causou dano. A parte atacada determina sua absorção, minimizando os danos causados pelos atacantes. Após a execução de todos estes passos, a parte atacada passa a ofensiva e os atacantes se defendem. O combate continua então até que alguém seja vencido ou fuja.

Abaixo descreveremos com mais detalhes cada etapa do combate.

INICIATIVA

A iniciativa determina qual das partes envolvidas no combate agirá primeiro. Uma forma simples e rápida de decidir a iniciativa é pedir que cada grupo envolvido jogue um dado — o Mestre joga pelos PCs e um dos jogadores pelo seu grupo. Aquele que obtiver o maior resultado inicia as rodadas de ataque, começando pelo integrante que o grupo achar melhor. Após todas as ações do grupo vencedor da iniciativa age o grupo perdedor, também começando seus ataques pelo integrante que melhor lhe convir. Todas as rodadas subsequentes respeitarão esta ordem, alternando os grupos durante a passagem. A destreza dos personagens pode ser considerada ao se determinar a iniciativa. Para isso, cada personagem (incluindo os do mestre) deve fazer um rolamento de dados. Independente do grupo a que pertençam, os personagens agirão em ordem decrescente em relação ao resultado de suas jogadas + Reflexos. Personagens que consigam resultados iguais agirão simultaneamente. Esta ordem de ação pode ser repetida nas rodadas subsequentes ou podem ser exigidos testes de Reflexos a cada rodada.

Embora este seja o método mais demorado, é o que mais se aproxima da realidade.

ATAQUE

Os vencedores da iniciativa podem então atacar. Existem dois tipos básicos de ataque:

Ataque de mãos limpas: É a modalidade mais simples de combate. Aqui os personagens utilizarão punhos, pés, cotovelos e outras partes do corpo para infligir dano aos seus adversários. Qualquer pessoa é capaz de agredir alguém. Portanto, qualquer personagem está apto a participar de brigas, tenha ele prática ou não. Para isso, os personagens testam Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos + Luta.

Ataque Armado: Os agressores fazem uso de armas brancas ou armas de fogo para ferir seus oponentes. Quando os personagens atacam com armas brancas, testam Perícia com margem de sucesso igual a Reflexos + Armas Brancas (para armas brancas convencionais como facas, espadas ou machados) ou Reflexos + Kobudo (para armas orientais como tonfas, katanas ou nunchakus).

Para ataques com armas de fogo, os personagens testam Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos + Tiro.

Nota: A regra das falhas críticas vale para os testes de ataque. Uma falha crítica durante um ataque com armas brancas indica que a arma caiu das mãos do usuário, se quebrou ou qualquer outra sacanag... efeito original atribuído pelo Mestre. Falhas críticas com armas de fogo podem ser mais perigosas. De qualquer modo, considere que em ambos os casos o personagem perde a próxima ação — se recompondo do golpe mal executado, pegando sua arma no chão ou desemperrando sua pistola.

UMA PALAVRINHA SOBRE “REALISMO”

O sistema de combate de REBELIÃO não tenta ser realista além do necessário — a violência real é impossível de ser capturada por regras abstratas, e acomodamos aqui apenas o necessário para ilustrar a necessidade do conflito em histórias épicas. Por isso, de certo modo, retratamos um tipo de ação cinematográfico, inverossímil para a vida real, mas plenamente coerente para um mundo de fantasia épica e sobrenatural — os Nefilim (e muitos outros personagens) serão baleados, surrados, atropelados, cairão de grandes alturas e ainda assim se levantarão para continuar lutando. O sistema de dano não procura refletir o que seria uma verdadeira mutilação de um corpo humano, e por isso nos contentamos em criar um conjunto de diretrizes virtual de integridade física e os incômodos de possíveis ferimentos.

Essa não é uma história centrada em violência, mas em conflitos morais e filosóficos que ocasionalmente vestem a alegoria da luta convencional.

Dito isto, podemos seguir em frente.

DANO

Cada sucesso num teste de ataque indica que o alvo foi atingido e sofreu redução em seus Patamares Vitais (PVs). Ataques que utilizam armas costumam ser mais letais, e portanto, causam mais danos em seus alvos. Por isso, cada arma conta com uma estatística chamada Índice de Dano (ID), que representa o número de pontos que um personagem deve somar aos sucessos de seu ataque, aumentando assim o dano total sofrido pelo alvo. O dano de cada ataque é calculado da seguinte forma:

- Ataque desarmado: sucessos do ataque + Força do agressor.
- Ataque com armas brancas: sucessos do ataque + Força do agressor + ID da arma em questão.
- Ataque com armas de fogo: sucessos do ataque + ID da arma em questão.

ABSORÇÃO

Alvos agredidos subtraem do dano de cada ataque sofrido um número de pontos igual ao seu Físico. Não importa o quão baixo seja um total de dano e o quão alto seja o Físico do alvo, um ataque bem sucedido causa ao menos 1 ponto de dano.

ESQUIVA

A esquiva é uma ótima forma de evitar danos (principalmente contra armas de fogo). O único problema é que ela conta como a ação do personagem — desse modo, na rodada em que o personagem se esquiva, ele deve dividir sua parada de Perícia entre a esquiva e a ação que pretende realizar (ou pode apenas se esquivar, aumentando suas chances de escapar do golpe), mas pode absorver danos normalmente. Para se esquivar, um personagem deve ser bem sucedido num teste de Perícia, com margem de sucesso igual a Reflexos + Esquiva — cada sucesso anula um sucesso do atacante. Se o defensor igualar ou superar os sucessos do atacante, ele evita o golpe e desconsidera o dano. Caso contrário, ele ainda tem direito a absorção (o dano final deve ser ajustado em virtude dos sucessos do ataque anulados pelos sucessos da esquiva).

FERIMENTOS E SUAS CONSEQÜÊNCIAS

Os Patamares Vitais (PVs) representam o nível médio de saúde e condição física dos personagens. Sempre que um personagem é ferido de alguma forma, perde PVs. Cada personagem tem de 5 a

25 PVs.

Bem, já foi dito que ferimentos incorrem na perda de PVs, mas esta perda também acarreta certos problemas para os personagens — o acúmulo de múltiplos ferimentos torna-se um incômodo a ser observado. Qualquer personagem com 4 PVs ou menos sofre uma penalidade de dois pontos na sua margem de sucesso para testes de Perícia — este ajuste reflete a dificuldade de um corpo ferido em obedecer aos comandos da vontade. Note que este limite estabelece uma proporção de tolerância à dor diferente para cada indivíduo: personagens com mais PVs podem sofrer mais ferimentos (são mais robustos) sem aparentemente serem afetados por isso, enquanto os realmente frágeis (Físico 1 e 5 PVs) por muito pouco serão abalados.

O ajuste negativo desaparece assim que o PJ chega a seis ou mais PVs.

INCONSCIÊNCIA

Sempre que os personagens perderem todos os seus PVs, caem inconscientes. Se o último ataque recebido extrapolar os níveis que o personagem ainda tinha (Ex.: o personagem só tinha um Patamar e sofreu um dano de seis), contam-se também os PVs negativos. Eles serão importantes na determinação de regeneração e morte.

Os PJs continuarão desacordados até que cheguem a 1PV, quando recobrarão a consciência.

QUEDAS

Grandes quedas podem ferir os personagens, a despeito de todos os seus poderes e dons. Considera-se que a partir de três metros de queda, cada metro adicional causa um Patamar de dano ao personagem. Usa-se a Absorção para amenizar os efeitos da queda, mas apenas após todo dano ser estipulado.

Além do uso óbvio de Manifestos, os PJs podem amenizar os efeitos da queda através de um teste de Perícia, com margem igual a Reflexos + Esportes: cada sucesso diminui o dano em um ponto.

REGENERAÇÃO

Todas as criaturas vivas são capazes de regenerar-se de seus ferimentos. De modo geral, pode-se considerar que qualquer criatura não-mística tem uma regeneração igual a um Patamar Vital por dia, contanto que recebam tratamento adequado e fiquem em repouso — caso contrário, o período é aumentado para três dias. Além disso, ninguém pode recriar membros perdidos...bem, quase ninguém. Como são compostos por espírito, os Nefilim detêm uma capacidade de regeneração muito superior a normal: eles podem regenerar um Patamar Vital por hora, além de poderem recriar membros perdidos, sem a necessidade de cuidados ou

REGRA OPCIONAL: CONTUSÃO

Alguns jogadores podem querer diferenciar dano "letal" de dano "contundente", principalmente se o grupo apreciar jogos com muitos combates ou se estes estiverem muito mortíferos. A contusão é o dano causado por combates corpo-a-corpo sem armas — tal dano é menos intenso que o dano "letal" ou "comum" (causado por armas brancas e de fogo), não causa penalidades nas margens de sucesso dos testes de Perícia e não elimina mortais. Ao invés de deduzir os pontos de contusão dos PVs (como com dano letal) contabilize a contusão separadamente: se os pontos de contusão se igualarem aos PVs do personagem no momento, ele é nocauteado (o dano de contusão também pode ser absorvido, seguindo nisso as mesmas regras que o dano letal). Note que o dano normal influencia na quantidade de dano contundente que um personagem pode receber, na medida que reduz os seus PVs, o tornando mais vulnerável. Os pontos de dano contundente que excedam os PVs do personagem são convertidos em dano letal (em função da seriedade da agressão).

Mortais eliminam um ponto de contusão por hora, enquanto Nefilim eliminam um por rodada (eles são bem mais resistentes). Os ferimentos causados pelas armas naturais de entidades sobrenaturais (como as garras de versipellis ou a mordida de um aluqat) são sempre dano letal.

repouso. Além disso, se desejarem, os Nefilim podem acelerar seu processo regenerativo usando pontos de Maná. Cada ponto gasto com este intento regenera um PV. O processo é doloroso, mas eficaz (afinal de contas, o personagem está realizando em segundos o que seu organismo levaria horas para terminar).

ASSIMILAÇÃO DE DANO

Existem alguns equipamentos, ou mesmo roupas reforçadas, que "emprestam" PVs aos seus usuários — na verdade, eles assimilam uma primeira frente de dano, e são inutilizados ao perderem todos os seus PVs (qualquer dano que exceda a capacidade de PVs de um objeto de defesa passa a ser atribuído ao seu usuário, que ainda pode absorvê-lo). Tais objetos não têm direito à absorção de dano, pois não possuem um valor de Físico — o que eles fazem é reter alguns golpes antes que se quebrem por excesso de dano.

Abaixo seguem alguns exemplos de material com esta finalidade, com suas descrições e possíveis penalidades:

- Escudo de tropa de choque: possui 10 PVs, mas seu uso impõe um redutor de um ponto na margem de sucesso em testes de Perícia, em virtude de sua baixa manobrabilidade.
- Colete à prova de balas: possui 20 PVs e diminui em 1 ponto os Reflexos.
- Capacete de motoqueiro: protege a cabeça do usuário e tem 5 PVs, mas diminui os Reflexos e a Percepção em um ponto.
- Capacete de tropa de choque: tem 5 PVs e não altera a capacidade de percepção do usuário, por ser projetado para situações de conflito.

MORTE

Qualquer personagem mortal morrerá se sofrer algum dano após perder todos os seus PVs. Assim, se um mortal for levado a PVs negativos, ele estará acabado. Um Nefilim, contudo, só morrerá se sofrer uma quantidade absurda de dano — eles resistem até um valor negativo igual ao seu número de PVs (assim, se um personagem tem 15 PVs, ele ainda sobreviverá se sofrer danos até -15 PVs). Tal pontuação simboliza a integridade relativa do corpo do Nefilim — um Híbrido que tenha chegado a um nível negativo maior que sua contagem de PVs foi completamente destruído, tornando-se uma pira fumegante na rodada seguinte.

Apesar suportarem dano excessivo, os Nefilim podem ser levados a um estado de coma profundo após ultrapassarem o limite de zero PVs. Quando isso acontece, contabiliza-se o número de PVs "negativos" que o Híbrido perdeu, e ele não mais regenera um Patamar por hora, mas um por dia (como um mortal), até chegar ao mínimo de zero, quando sua regeneração torna-se potente outra vez.

NEFILIM E DOENÇAS

Os nefilim nunca apresentam doenças congênitas ou degenerativas, como câncer ou diabetes, e nunca morrem graças às doenças que normalmente atingem os humanos. Mas isso não quer dizer que eles são invulneráveis às mesmas. É possível que um Híbrido venha a contrair e até mesmo sofrer os efeitos de uma doença, mas por um curto período de tempo — nenhum organismo patológico é capaz de sobreviver no corpo-espírito de um nefilim por muito tempo. Contudo, sempre que o Mestre achar que uma determinada doença possa vir a ser um empecilho para o personagem (como a variação mutante do ebola criado pela R.A.M.), ele deve fazer secretamente um teste de Perícia, com margem igual a Físico + Espírito. O Nefilim permanece doente por (sucessos -10) dias. Note que em alguns casos, isso sequer é tempo suficiente para que ele venha a apresentar os sintomas da moléstia que adquiriu — apesar de que, durante este tempo, ele será portador, podendo contaminar outras pessoas que não contam com sua imunidade sobrenatural.

FICANDO SEM AR

Em algumas ocasiões, os personagens ficarão desprovidos de ar. Um bom exemplo disto é a imersão em água, ou mesmo situações em que o ar esteja irrespirável (como em grandes incêndios ou graças a vapores tóxicos). Em termos de regras, qualquer personagem pode prender sua respiração por um número

de minutos igual ao seu Físico. Claro que atividade intensa pode esgotar seu fôlego antes disso, e caso o Mestre ache mais apropriado, simplesmente considere que um personagem em atividade prende sua respiração por (Físico X 2) rodadas. Depois disso, sua necessidade de respirar se tornará insuportável e ele o fará involuntariamente (aspirando o que quer que o cerque). Seres humanos sufocados ou afogados sobrevivem até a rodada seguinte, quando alguém pode tentar socorrê-los e reanimá-los, através de um teste de Perícia, com margem igual a Inteligência + Medicina. Dois sucessos retiram a pessoa de perigo, embora ela permaneça desacomodada por alguns minutos. Com menos que isso elas morrem ou sobrevivem com graves seqüelas — o que o Mestre achar mais apropriado.

Obviamente, Nefilim não morrem quando sufocados ou afogados, mas perdem os sentidos até que sejam resgatados e reanimados, usando-se o mesmo método acima, ou simplesmente deixando com que sua incrível regeneração surta efeito, o que levará uma hora.

DRAMATICIDADE EM COMBATE

Combate é movimento, improvisado e sorte. Esteja preparado para tirar vantagem das circunstâncias e prevalecer sobre seus adversários — conheça os pormenores das regras de combate, cobrindo as situações mais comuns durante o jogo.

ACERTOS CRÍTICOS

Um acerto crítico ocorre quando um atacante consegue um sucesso absoluto — 5 sucessos ou mais — e representa um golpe decisivo. Além do dano, um acerto crítico submete o alvo a uma rodada de tonteamento, na qual ele não pode desempenhar nenhuma ação (embora absorva o dano recebido normalmente). Atingir um personagem tonto também é mais fácil: +2 para teste de ataque e dano.

ATAQUE SURPRESA

Se um personagem conseguir emboscar seu alvo, ele não apenas consegue automaticamente a iniciativa como também ganha um bônus de dois pontos em sua margem de ataque e dano causado. Um alvo faz juz a um teste secreto de Perícia, com margem igual a Inteligência + Percepção para tentar perceber o ataque de surpresa — se tiver sucesso, perde a iniciativa (ainda podendo se esquivar em sua rodada) mas a margem de ataque e dano de seu agressor não ganha bônus de ocasião.

FLANQUEAR

Às vezes, é possível flanquear um adversário, de modo a tornar sua defesa mais complicada. Geralmente, um personagem é flanqueado quando enfrenta múltiplos adversários (que não fazem fila para apanhar), que o cercam e reduzem sua capacidade de ação. Flanquear dá ao agressor (ou agressores) um bônus de um ponto na margem de sucesso para ataque, e o personagem flanqueado tem um ajuste de -1 em sua margem de sucesso para testes de Perícia enquanto permanecer nessa situação (é difícil agir com alguém o atingindo em seus pontos vulneráveis).

GOLPES ESPECIAIS (OPCIONAL)

Normalmente, os personagens podem aplicar qualquer golpe durante um combate corpo-a-corpo — a dificuldade e os resultados finais serão sempre os mesmos. Porém, algumas vezes os jogadores tentarão jogadas inusitadas, e talvez você mesmo prefira sair da rotina, tornando o combate mais complexo e realista. A seguir damos algumas sugestões para os golpes especiais mais frequentes:

Arremessos: usam um sistema de alavanca corporal para derrubar os adversários, que precisam de uma ação simples para levantar-se (-3 na margem de sucesso, +1 no dano).

Imobilizações: teste Perícia, com margem igual a Reflexos + Luta, para agarrar o alvo. A partir de então os envolvidos testam Perícia, com margem de sucesso igual a Força + Luta — cada sucesso do alvo diminui um sucesso do agressor. Se o este conseguir uma diferença de sucessos igual à Força do alvo, o imobiliza. Se o agredido conseguir eliminar todos os sucessos do agressor, se solta. Nenhum dano provém de tentativas de imobilização, mas alvos imobilizados não conseguem se mover em função da dor e da pressão em suas articulações (mas podem falar e usar seus poderes normalmente).

Quebramentos: após imobilizar um oponente, um personagem pode quebrar o membro imobilizado. Para isso, basta uma jogada de ataque (bônus de +3) — o dano obtido é o costumeiro e pode ser amenizado pela absorção, mas um membro partido impõe um ajuste de -3 na margem de sucesso dos testes de Perícia do alvo (o ajuste desaparece com a regeneração do dano).

Rasteira: derruba o adversário, o obrigando na próxima rodada a usar uma ação simples para levantar-se (-2 na margem de sucesso).

Voadora: isso pode ser tentado com uma distância de até dez metros (o agressor corre para tomar impulso: -3 na margem de sucesso, +2 no dano).

MANOBRAS COM ARMAS BRANCAS

Como já foi dito, combater com armas brancas exige as Especializações Armas Brancas (para um arsenal convencional ao mundo ocidental) e Kobudo (para o uso de armas orientais). Algumas armas brancas permitem manobras especiais:

Arremesso: a arma pode ser arremessada a uma distância de (Força X 5) metros, causando dano normal.

Bônus de ataque: a arma possui um desenho que facilita as investidas de agressor: some o bônus entre parênteses à sua margem de sucesso.

Bloqueio: a arma foi criada de modo a permitir que golpes (manuais ou com armas brancas) sejam bloqueados — bloquear (teste de Perícia, margem Reflexos + Armas brancas ou Kobudo), assim como a esquivar, exige que se divida a parada de dados, embora seja mais fácil: +2 na margem de sucesso. Deve-se também levar em consideração que golpear golpes manuais com armas de corte costuma ferir os atacantes: caso o defensor consiga mais sucessos que o atacante em seu bloqueio, a diferença se converte em dano para este (não se dá muro em ponta de faca).

Desarme: a arma de seu oponente é tirada de sua mão com o golpe, caindo a seus pés (-2 na margem).

Rasteira: funciona da mesma forma que em combate desarmado.

ARMAS BRANCAS

Arma:	ID:	Manobras permitidas:	Ocultável:
Faca	+2	Arremesso	na roupa
Punhal	+1	Arremesso	na roupa
Sabre	+3	bônus de ataque (+1)	sob capa ou sobretudo
Espada	+4		não**
Katana	+4	bônus de ataque (+2)	não**
Nunchaku	+2	desarme	sob jaqueta
Bastão	+2	bloqueio, rasteira	não**
Tonfa	+2	bloqueio	não**
Porrete*	+1		variável
Soco inglês	+1		no bolso

* Entenda-se como "porrete" qualquer objeto duro o bastante para ser usado como arma num combate.

** Armas não ocultáveis não podem ser escondidas nas roupas dos PJs sem chamar atenção, embora possam ser disfarçadas e transportadas de outra forma.

COMBATER COM DUAS ARMAS

O estereótipo cinematográfico do lutador com duas armas (brancas ou de fogo) tem seu apelo, mas, na prática, não passa de variação da regra de ações múltiplas, com uma diferença: a mão inábil do personagem sofre um redutor de 2 pontos na margem de sucesso do ataque. Aparentemente não há muitas vantagens em atacar com duas armas, o que é um engano: embora possa se fazer quantos ataques sua parada de Perícia permitir com armas brancas, as armas de fogo têm o empecilho mecânico da CdT. Desse modo, um pequeno redutor na margem de sucesso ainda pode ser convertido numa grande saravada de balas contra seus adversários.

MANOBRAS COM ARMAS DE FOGO

As coisas se tornam um pouco mais complicadas aqui. As armas de fogo geralmente causam uma quantidade absurda de dano, além de admitirem um número maior de manobras especiais. Para facilitar o entendimento das regras, vamos começar pelos princípios básicos:

Tipos de armas: existem alguns tipos básicos de armas de fogo — manuais, semi-automáticas e automáticas. Este tipo de classificação influi muito na cadência de tiro de uma arma (explicada a seguir) — armas manuais precisam ser recarregadas e manuseadas a cada disparo (geralmente se trata de grandes velharias, como mosquetes e arcabuzes, ou de armas arcaicas mas ainda assim úteis, como carabinas). Já a grande diferença entre armas automáticas e semi-automáticas é que o primeiro tipo é capaz de executar rajadas, ou seja, não é necessário apertar o gatilho várias vezes para se obter disparos múltiplos.

Cadência de Tiro (CdT): toda arma de fogo tem um limite básico de tiros, executados em modo manual ou semi-automático, que ela pode disparar em uma rodada. Este limite é sua CdT. Basicamente, a CdT permite um número maior de ataques por rodada — para explorar a CdT de uma arma, um personagem precisa desempenhar ações múltiplas (uma para cada tiro), exceto quando se trata de rajadas curtas ou contínuas.

ID: é o Índice de Dano da arma. Armas que disparem rajadas terão um multiplicador de dano, o que as torna mais letais.

Capacidade: diz quanta munição comporta o carregador da arma. Pistolas costumam apresentar um valor seguido de "+1" — isso quer dizer que, além do carregador cheio, ainda há uma munição na câmara pronta para o tiro.

Note que as armas de fogo precisam estar prontas para o tiro — no caso de revólveres, basta haver munição em seu tambor e ele estará pronto para disparar; pistolas e fuzis, além de um carregador muniado, precisam ser carregadas através de um golpe em seus ferrolhos ou punhos de manejo (municar um carregador demora uma rodada e conta como ação simples, assim como carregar a arma com um golpe em seu dispositivo). Além disso os diferentes tipos de armas de fogo contam com as seguintes manobras:

Tiros simples: são disparos individuais, limitados pela CdT da arma. Qualquer arma com uma CdT maior que 1 exige ações múltiplas para ser totalmente explorada. O dano de cada tiro é igual a ID + sucessos do ataque.

Rajada curta: armas automáticas podem executar pequenas rajadas de três tiros. Uma arma pode executar uma rajada curta

por rodada, com um ajuste de -1 na margem de sucesso em virtude do recuo da arma, mas seu dano é potencializado: (ID + sucessos do ataque) X 3.

Rajada contínua: também típica de armas automáticas. Todo o potencial destrutivo da arma é utilizado, e ela elimina metade de sua capacidade de carga — isso causa um certo descontrole, impondo um ajuste de -3 na margem de sucesso. Em compensação, o dano é elevado dramaticamente: (ID + sucessos do ataque) X 10. A rajada também permite que mais de um alvo seja atingido com um mesmo ataque — caso o atirador escolha "espalhar" sua rajada numa determinada área, ele cobrirá um espaço igual a (Reflexos) metros. O dano é dividido igualmente entre todos os alvos dentro da área de ação, sendo as sobras e frações consideradas "balas perdidas".

Apontar: perder uma rodada mirando traz alguns benefícios ao atirador — ele soma 2 pontos à sua margem de sucesso no ataque. Um personagem não pode estar sob ataque enquanto mira, e apenas armas que contem com a manobra "tiro simples" servem para mirar.

LOCALIZAÇÃO DO ALVO

A localização e disposição dos alvos é de crucial importância nas manobras de tiro. Alvos descobertos são mais fáceis de acertar que os resguardados. Abaixo segue uma lista com as variações que a margem de sucesso dos personagens pode sofrer de acordo com a posição do alvo:

Alvo em campo aberto, abaixo do atirador: +1 para acertar;

Alvo em campo aberto, no mesmo nível do atirador: 0;

Alvo em movimento: -1 para acertar;

Alvo semi-encoberto (com cerca de 50% do corpo protegido por anteparo resistente): -2 para acertar, e;

Alvo protegido (cerca de 70% do corpo resguardado por anteparo resistente): -3 para acertar.

Além disso, o Mestre pode atribuir ajustes de acordo com a distância em que o alvo se encontra:

Menos de 10m (à queima roupa): +1 para atingir;

Entre 10 e 20 m: normal;

De 30 a 50m: -1 para atingir;

De 51 a 70m: -2 para atingir;

De 71 a 100m: -3 para atingir, e;

De 101m em diante: -4 para atingir.

Todos os ajustes aqui mencionados são cumulativos com os ajustes das regras normais de manobra de tiro e localização de alvos.

EXEMPLOS DE COMBATE:

Combate de mãos limpas:

Hans Müller, um Guerrilheiro, depois de correr por ruas e vielas escuras se vê acuado pelo versipellis que o persegue. "Vem, totó", é o que ele resmunga enquanto assume postura de combate. A dança vai começar: Leo (o jogador de Hans) e o Mestre testam suas iniciativas — eles não querem muita complicação, e decidem utilizar o método mais simples. Cada um rola dado e comparam os resultados: Leo consegue 7, e o Mestre 4. O Guerrilheiro está

ARMAS DE FOGO

Arma:	ID:	Manobras permitidas:	Capacidade:	CdT:
Revolver calibre 32	+4	Tiros simples	6	2
Revólver calibre 38	+5	Tiros simples	6	2
Pistola calibre 22	+4	Tiros simples	8 + 1	3
Pistola 9mm	+5	Tiros simples	15 + 1	3
Pistola 45mm	+8	Tiros simples	8 + 1	2
Escopeta calibre 12*	+20	Tiros simples	2 ou 7	1
MT 12 AD	+5	Rajadas curta e contínua	40	1**
Fuzil Automático Leve	+10	Tiros simples, rajadas curtas e contínuas	20	1

Qualquer arma capaz de Tiros simples pode usar a manobra "apontar".

* Existem escopetas de dois canos (dois tiros) e repetição (sete tiros).

** A CdT da MT 12 é ilustrativa: ela só executa uma rajada por rodada (curta ou contínua).

com sorte, e começa atacando. Hans testa sua Perícia (3), com margem de sucesso igual a 9 (Reflexos 4 + Luta 5). Os dados rolam, e Leo consegue os resultados 8, 7 e 3. Três sucessos — o dano causado por seu ataque é igual a 8 (os 3 sucessos do ataque + 5 de sua Força). O dano total sofrido pelo Versipellis é 3 (dano 8 – 5 do Físico do alvo). A criatura recebe o melhor chute de Hans e sorri enquanto prepara suas garras...

Combate com armas brancas

Marcelle, uma Paladina está enfrentando um assassino da Tríade chinesa em seu dojô — o assassino traz uma espada, enquanto a Nefilim o enfrenta com seu sabre. Regina (a jogadora) e o Mestre testam sua iniciativa — eles decidem elaborar um pouco o combate, afinal trata-se de uma luta de esgrimistas. Regina rola 1d10 e soma os Reflexos de Marcelle, conseguindo um resultado de 13 (Reflexos 4 + 9 no dado). O Mestre faz o mesmo, e consegue um resultado de 15 (Reflexos 5 + 10 no dado!). O matador tem mais sorte, e ataca primeiro. Ele testa sua Perícia (5) com margem igual a 9 (Reflexos 5 + Armas brancas 4). Ele consegue os resultados 8, 6, 2 e 5. O dano de seu ataque é igual a 11 (seus 4 sucessos + sua Força 3 + 4 ID da espada). Marcelle absorve 3 pontos (o valor de seu Físico), sofrendo 8 pontos de dano. Marcelle está bem ferida (tinha 15 PVs, ficou com 7 após o ataque), mas não o bastante para sofrer ajustes negativos por isso — é sua vez de atacar. Regina testa a Perícia de Marcelle (4 dados), com margem igual a 10 (Reflexos 4 + Armas Brancas 5 + 1 bônus de ataque do florete), e obtém os resultados 1, 7, 3 e 3 — quatro sucessos, com direito a rolar novamente o dado com resultado 1, conseguindo um 8. O dano de seu ataque é 11 (5 sucessos + sua Força 3 + 3 ID do florete), dos quais 4 pontos são absorvidos pelo assassino chinês. Os dois contendores se encaram, ambos feridos, embora apenas um deles conte com poderes sobrenaturais de regeneração...

Combate com armas de fogo:

Juan está escondido no meio da mata vendo um bando de moleques vociferando palavrões em latim e sacudindo umas adagas no ar. Infelizmente, ele pára de rir quando um ligeiro perfume de enxofre começa a encher o ar. “Certo, *chicos*, vamos bailar”, ele resmunga em seu portunhol particular. Ele saca duas pistolas calibre 45, apertada seu charuto entre os dentes e começa a atirar. O Mestre acha desnecessário testar iniciativa — os demonistas estavam inconscientes de sua presença ali. Juan testa sua Perícia (5) com margem de sucesso inicial igual a 8 (Reflexos 5 + Tiro 3). Juan está aproveitando a CdT máxima de suas armas (2), e por isso divide sua parada de Perícia (note que ele vai ter que dividir sua parada primeiro entre as duas mãos e depois entre os tiros de cada arma): três dados para a mão direita (um dado para o primeiro tiro e dois dados para o segundo) e dois para a esquerda (um dado para cada tiro). O primeiro rolamento da arma da mão direita resulta em 7 (um sucesso), e o segundo (com margem ajustada para 7, por ser a segunda ação de uma mesma rodada) 7 e 4 (2 sucessos); o primeiro rolamento da mão esquerda (com margem ajustada para 4, em virtude de ser a terceira ação de uma rodada, além de ser executada com a mão inábil) resulta em 2 (mais um sucesso), e o segundo e último rolamento de Juan (com margem 3) resulta em 9 (uma falha). Vamos calcular o dano total dos tiros de Juan: o ID de uma 45 mm é +8, e será somado a cada sucesso de seus testes de tiro (9, 10 e 9, respectivamente) totalizando um dano de 28 PVs! O Mestre diz que o alvo absorve 6 destes danos com seu Físico (2 pontos para cada disparo). Vinte e dois PVs são mais que o bastante para mandar o garoto pelos ares: seu corpo explode em uma mancha rubra, e Juan começa a gargalhar, parando lentamente enquanto o suposto cadáver se levanta com um curioso olhar de “quem é esse idiota?”

Esquiva:

Joselaine, uma prostituta Acólita, está pronta para sofrer o que ela chama de um verdadeiro acidente facial: um Paradisio com uma espada mística em suas mãos pronto para decapitá-la. O Mestre se saiu melhor na jogada de iniciativa que Daisy, a jogadora de Joselaine, e o Paradisio ataca primeiro. Ele testa sua Perícia (5) com margem igual a 10 (Reflexos 5 + Armas brancas 5). Ele consegue 5 sucessos. O dano total do ataque é contabilizado em 18 (seus 5

sucessos + sua Força 4 + ID 4 + 5 sucessos da invocação da arma celeste). Decididamente, Joselaine prefere ficar com sua cabeça e Daisy declara que sua ação será uma esquiva, utilizando a totalidade de sua parada. Ela testa sua Perícia (4), com margem igual a 8 (Reflexos 4 + Esquiva 4), e reza por um milagre. Ela rola os dados e consegue os resultados 8, 7, 3 e 1! Ela rola novamente este 1 e obtém um resultado 3, alcançando assim 5 sucessos! Seus sucessos subtraem todos os sucessos do ataque do Paradisio, e ela ganha mais uma rodada para viver e decidir o que fazer em seguida.

PONTOS LETAIS (OPCIONAL)

Opcionalmente, pode-se considerar que golpes e tiros destinados à cabeça, ao coração ou outros órgãos vitais são mais mortíferos que simplesmente “atingir o adversário”. O sistema de combate de REBELIÃO pretende dar uma amostra genérica dos efeitos nocivos de um combate, mas alguns jogadores podem apreciar uma maior veracidade. Atingir pontos letais é mais difícil (os alvos os protegem com mais vigor, mesmo inconscientemente), o que dá um ajuste de -3 na margem de sucesso. Contudo, o dano em tais pontos é mais intenso (+1 no dano total), e caso o atacante consiga um acerto crítico contra o alvo, este deve fazer um teste de Perícia, com margem igual a Físico (apenas): se não obter ao menos um sucesso, ele morre, a despeito de quantos PVs possua, **mesmo que tal alvo seja um Nefilim.**

Estas regras são válidas para atacantes com armas brancas e de fogo — o Mestre, contudo, pode permitir que personagens com Luta 5 possam desfrutar também de seus benefícios, em virtude de sua grande habilidade em combate (embora, jamais, um lutador tenha força o bastante para matar um Nefilim com as mãos nuas).

TERMOS DE JOGO

Temos abaixo os termos usados em REBELIÃO durante as sessões de jogo — familiarizar-se com eles pode evitar alguma confusão no que concerne à terminologia e compreensão das regras e cenário:

Absorção: a capacidade que todos os personagens possuem para ignorar uma quantidade de dano recebido por ataque igual ao seu Físico.

Ação: é um ato realizado por um personagem. Existem ações livres (que não precisam de testes), simples (que podem ou não requerê-los) e complexas (que requerem muitos sucessos ou rodadas para serem concluídas).

Ações múltiplas: um personagem pode executar mais de uma ação simples numa rodada, dividindo sua parada de Perícia.

Ajustes: podem ser bônus ou penalidades aplicadas à margem de sucesso de um personagem.

Assimilação de dano: acontece quando um personagem usa um equipamento de proteção que assimila o dano em seu lugar.

Ataque: uma jogada envolvendo a parada de Perícia, com a intenção de ferir um adversário.

Bônus de ataque: atributo de algumas armas, que por seu desenho e velocidade facilitam o ataque.

Bloqueio: uma manobra típica de algumas armas brancas, que podem reter golpes.

Cadência de tiro: diz a capacidade de disparos de uma arma durante a rodada.

Características: são as estatísticas básicas de um personagem. Se dividem em Mens (características mentais e subjetivas) e Corpus (características físicas).

Contusão (regra opcional): é uma espécie de dano não letal, ocasionado por combate corpo-a-corpo de mãos limpas.

Dano: é a lesão sofrida pelo personagem em seus patamares vitais.

Esquiva: é a jogada que permite ao personagem evitar um ataque (ou atenuar seus efeitos danosos).

Especialização: nome geral dado às perícias e proficiências possuídas pelo personagem.

Falha: caso todos os resultados do rolamento de dados de uma parada sejam superiores à margem de sucesso do

personagem, este não obteve êxito em seu teste (veja “teste”).

Falha crítica: acontece quando o rolamento de dados de um jogador não obteve nenhum sucesso e ainda conta com um ou mais resultados “10”; o Mestre decide os efeitos finais de uma falha crítica, que sempre serão danosas ao personagem.

Flanquear: ato de circundar um oponente durante o combate, de modo a dificultar suas manobras de defesa e conseguir uma melhor posição de ataque.

Índice de dano (ID): é a contagem de dano causada por armas brancas e de fogo, e que deve ser somada aos sucessos do ataque.

Iniciativa: é o rolamento de dados que decide que personagem agirá primeiro durante o combate.

Invocação: o ato de conjurar um Manifesto.

Intensidade do sucesso: é a quantidade de sucessos obtidos num rolamento de dados.

Personagem do Jogador (PJ): é o personagem controlado por um dos jogadores.

Personagem coadjuvante (PC): é um personagem secundário à história, controlado pelo Mestre.

Manobra: uma tática utilizada em combate, de modo a obter-se uma vantagem com dano maior ou melhor maneabilidade.

Margem de sucesso, ou margem: é o número limite dentro do qual um rolamento de dado resulta em sucesso: se o resultado no dado for menor que a margem do personagem, ele tem um sucesso.

Mestre: é o jogador que tem por função criar a história que será jogada pelo grupo e arbitrar as ações de todos os personagens e acontecimentos.

Morte: marca a destruição de um personagem. Mortais morrem ao chegar a -1 PV; Nefilim só morrem quando ultrapassam uma contagem negativa igual aos seus PVs.

Patamares Vitais (PVs): é a medida de integridade física de um personagem — ela será diferente para cada indivíduo.

Parada de dados: é o conjunto de dados utilizado em uma determinada jogada. Existem três paradas: Perícia (para jogadas de habilidade), Presença (para interação social) e Vontade (para

uso de magia).

Regeneração: é a capacidade de cura de um personagem. Os Nefilim (e outras criaturas sobrenaturais) possuem uma regeneração mais potente que a dos mortais.

Regra do “1”: cada resultado “1” num rolamento de dados dá direito a um novo rolamento com este dado. Isso facilita a obtenção de um sucesso absoluto.

Regra opcional: é uma regra supérflua, não necessária ao jogo, embora lhe acrescente cor e profundidade (e alguma complexidade extra).

Rodada: é uma medida fictícia de tempo em jogo — nem sempre será usada (a rodada é muito importante quando há ação, sendo dispensável em interações sociais), pode durar até trinta segundos e corresponde a realização de uma ação simples para cada personagem.

Saga: conjunto de histórias jogadas que estejam ligadas de alguma forma (através do contexto ou do objetivo).

Seqüência: as rodadas ou interações interligadas em torno de um mesmo evento e num mesmo cenário ou contexto dão origem a uma seqüência (algo como um ato teatral).

Sessão de jogo: uma sessão completa de REBELIÃO, jogada pelo grupo numa ocasião.

Sucesso: cada resultado de um rolamento de dados que seja menor ou igual a margem de um personagem é um sucesso (veja também “margem de sucesso”).

Sucesso absoluto: acontece quando um jogador consegue cinco ou mais sucessos num rolamento de dados. Como com a falha crítica, o Mestre tem a palavra final sobre os efeitos benéficos de um sucesso absoluto.

Sucesso automático: algumas vezes, a margem de sucesso de um personagem é muito alta e é pouco provável que ele venha a fracassar num teste; nestes casos, o Mestre pode declarar que o personagem foi automaticamente bem sucedido.

Teste: rolamento de dados que simula a tentativa de execução de um ato por um personagem.



AS COISAS SÃO MUITOS SIMPLES QUANDO SE É MORTAL. ESTE, INFELIZMENTE, NÃO É O CASO.

AQUI ESTAMOS, UM CORTEJO DESLUMBRANTE DE ABERRAÇÕES IMORTAIS DISPOSTO EM TORNO DESTA BELÍSSIMA MESA DE CEDRO, RINDO E BEBENDO SEM EMBRIAGAR-SE, FALANDO E COMENDO SEM SE SACIAR, OU MELHOR, SEM A NECESSIDADE DA SACIEDADE. DIZEM QUE OS EXCESSOS SÃO PECADOS — PARA NÓS, ENTÃO, QUE POUCO PRECISAMOS COMER, BEBER E RESPIRAR, O CONSIDERADO SOCIALMENTE ACEITÁVEL JÁ É MUITO ALÉM DO NECESSÁRIO. COMO PENSAR EM SALVAÇÃO SE JÁ NASCEMOS PROPENSOS AO PECADO? E COMO ACEITAR, ENTRE CRIATURAS DE NATUREZA TÃO INCLINADA À IMPIEDADE, QUE A VINGANÇA SEJA UM PECADO MORTAL?

ELA ESTÁ SORRINDO A TRÊS CADEIRAS DE DISTÂNCIA — ENTRE NÓS, HANS, JUAN E MARCOS. HANS, O GUERRILHEIRO, MATA QUANDO SE SENTE ENTEDIADO. O PRIMAL JUAN DESCONHECE SINCERAMENTE AS LIMITAÇÕES ESTABELECIDAS PELA CIVILIDADE, E AS COISAS “VENERÁVEIS” QUE MARCOS FAZ DURANTE SUAS PESQUISAS OCULTAS ME CAUSAM ASCO. CONTUDO, EU MESMO NÃO POSSO CENSURÁ-LOS, LEVANDO A VIDA QUE LEVO. MAS NÃO POSSO ME ESQUECER DE HELENA (ELA ESTÁ SANGRANDO, A POUCOS CENTÍMETROS DE MEU ROSTO. O BRILHO DOS SEUS OLHOS SE APAGA LENTAMENTE, PERDIDO NA ESCURIDÃO DA MORTE). “MARA O TROUXE PARA NÓS. VOCÊ ESTÁ EM FAMÍLIA AGORA... SOU TEU IRMÃO” (O ROSTO QUEIMADO E VINCADO DE MARCOS, SORRINDO PARA MIM, JUAN PREOCUPADO COM MINHA EXPRESSÃO DE ÓDIO PARA MARA) — SIM, ESSA PIRANHA ME TROUXE PARA VOCÊS DEPOIS DE METER DEZ BALAS NO MEU PEITO E VER QUE EU NÃO MORRIA(ÃO CONTRÁRIO DE HELENA).

“EU VEJO VOCÊ. FAÇA QUALQUER COISA QUE QUISER... NÃO SE PREOCUPE COM O DESTINO DE SUA ALMA IMORTAL. BEBA, COMA, MATE OU SALVE. SEUS VÍCIOS E VIRTUDES NOS SÃO INDIFFERENTES, E TODAS AS PORTAS ESTÃO ABERTAS PARA VOCÊ... OU QUASE TODAS (CARLOS FOI O ÚLTIMO QUE CONHECI, O GUARDIÃO. ELE SOUBE, SEMPRE SOUBE): MATAR ALGUÉM DE SUA ESPÉCIE É O ÚNICO PECADO RESTANTE.”

“E O QUE FAÇO COM MEU RANCOR?”

“MATE SÓSIAS DELA TODA SEMANA, DROGUE-SE, PLANTE UMA ÁRVORE, DANE-SE. MAS NÃO A TOQUE.”

UMA SAUDAÇÃO COM VINHO (TINTO, SANGUE) E UM BRILHO NO OLHAR DE CARLOS.

MARA SE LEVANTA, TRAZ UMA NOVA GARRAFA E SE CURVA SOBRE MIM, ENCHENDO MINHA TAÇA. SEU SEIO, MACIO, MORNIO, SE COMPRIME CONTRA MEU OMBRO ESQUERDO. EU JÁ A POSSUI. DIVERSAS VEZES, SEMPRE COM O MESMO ÍMPETO CONTIDO QUE RASGÁ-LA COM MINHAS MÃOS, O BRILHO DE SEUS OLHOS NO CLÍMAX (PERDIDO NA ESCURIDÃO DA MORTE) TÃO INTENSAMENTE IGUAL AO DE HELENA. EU DEBO MEU ÓDIO, PEQUENOS GOLES QUE MOLHAM MINHA GARGANTA E TORNAM-SE QUENTES EM MEU VENTRE... UMA PEQUENA FORNALHA DE AMARGURA.

GOSTO QUE PENSE QUE A AMO.

GOSTO QUE PENSEM QUE ESQUECI.

TODOS OS DIAS TENTAM MATAR UM POUCO MAIS DE HELENA DENTRO DE MIM, E POR ISSO SÃO TÃO CULPADOS QUANTO MARA. TODOS ELES.

EU SORRIO — UM SOM LÍMPIDO E JOVIAL MASCARANDO O PUS FÉTIDO QUE VAI POR TRÁS DE MINHA MÁSCARA DE FRATERNIDADE. QUANDO CHEGAR O ARMAGEDOM, NINGUÉM ESTARÁ CONTANDO OS CORPOS. SÓ ENTÃO PODEREI DEMOSTRAR TODO O AMOR QUE SINTO POR VOCÊS, MEUS IRMÃOS.

PERSONA: PERSONAGENS

E a Palavra se fez carne e habitou entre nós.

João I: 14

Durões, inteligentes e sensíveis.

Arrogantes, talvez.

Com um pouco de você...ou não.

REBELIÃO é um jogo de RPG, onde as pessoas interpretam papéis em uma pequena tragédia existencial: a vida do filho de um Anjo Caído. Ao participar desta "brincadeira", você também irá interpretar um papel – o do seu personagem. Diferente da maioria das peças de teatro, o papel que você irá interpretar não lhe é entregue preestabelecido. Ele é feito por você. Todas as vezes que interpretá-lo durante um jogo, você será responsável por suas ações e falas. Ou seja, você vestirá a personalidade que criou para o jogo, e durante alguns momentos de diversão, viverá a vida de uma outra pessoa, que no fundo, é você mesmo.

CONSTRUINDO UMA VIDA

Os personagens, assim como as pessoas, têm diversos potenciais e fraquezas – detalhes pessoais e outras pequenas características que os tornam únicos e variados.

Em REBELIÃO os personagens são formados por certos atributos e características, que são divididos nestes grupos:

Linhagem: define qual sua família nefilínica, dizendo de que casta angelical você descende, qual seus poderes e um pouco da sua filosofia de vida.

Características: definem seus pontos fortes e suas limitações naturais – o quanto você é forte, inteligente ou rápido. Basicamente, será o que você é.

Perfil: define seu comportamento geral. Em termos de regras, define suas possíveis *Especializações* (conhecimento adquiridos mediante prática ou estudo).

Peculiaridades: detalhes que falam de você, de sua vida pregressa e tornam única sua personalidade. Você pode possuir peculiaridades positivas ou negativas.

Patamares Vitais (PVs), que definem o quanto de dano seu personagem pode receber e o quão difícil ele é de matar. Cada Nefilim possuirá um mínimo de 5 PVs.

Maná, que é o combustível de suas capacidades místicas. O maná é importante para o uso dos Manifestos, e cada Nefilim terá pelo menos 5 pontos de Maná.

Manifestos, que são os poderes especiais que separam os Híbridos dos mortais. Existem Manifestos Abissais e Ascendentes, e seu personagem deverá obrigatoriamente possuir os dois tipos de poderes.

Parada de dados: esta é uma característica própria do jogo. Define em termos de regras o potencial e a performance dos personagens.

Algumas destas estatísticas são definidas por um padrão de distribuição de pontos (como as Características, por exemplo) enquanto outras começam com valores prefixados (como o Maná). Após se familiarizar com tal sistema, você criará seu personagem sem grandes dificuldades.

Mas o que realmente importa quando se cria um personagem é o conceito que se tem em mente. Atribuir números e poderes variados a uma folha de papel é relativamente fácil – basta conhecer os procedimentos. Agora, será que isso faz um personagem?

Imagine como você seria se vivesse num mundo Retro-Futurista — ou melhor, imagine qualquer pessoa. Pense no seu modo de agir. Ele seria um cara endurecido pela vida, cheio de mágoa e rancor? Será que, no fundo de tudo isso, ele teria um pouco de esperança e solidariedade, e só precisa de um bom motivo para demonstrar? Ou seria um sujeito maroto, cheio de palavras amigas e sorrisos, mas com pensamentos torpes e um amontoado de ódio no coração podre que tem?

Não importa, imagine o que quiser.

Agora, imagine que esse sujeito (o tal em que você pensou) seja inteligente. Ou burro como uma porta. Ele é ágil? Simpático? Bem, a essa altura você já deve ter pensado em algo. Olhe bem para esse cara. O que lhe falta? O que daria *vida* à sua vida?

você, certamente, já imaginou um milhão de coisas. Pois bem, parabéns: você acabou de formular o básico de seu personagem de REBELIÃO.

ESCOLHENDO A LINHAGEM

Os anjos fugitivos do Sheol, assim como seus correlativos celestiais, apresentavam diversas características próprias, que os diferenciavam uns dos outros. Alguns tinham afinidades com os seres vivos, outros se mostravam influentes entre o reino vegetal, e etc. Tais características foram passadas, ao menos em parte, para seus filhos. Desse modo, os próprios Nefilim apresentarão várias diferenças entre si, dependendo do Genitor da Linhagem. Nefilim descendentes de um mesmo anjo mostrarão poderes e fraquezas em comum.

Existem nove Linhagens de Nefilim, cada uma descendendo de uma diferente hierarquia angelical. São elas: Visionários, Precursores, Paladinos, Guerrilheiros, Bastardos, Veneráveis, Guardiães, Primais e Acólitos. Cada uma delas traz descrições detalhadas de comportamento, poderes e crenças.

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DE REBELIÃO

Primeiro Passo: Escolhendo a Linhagem

“Linhagem” é um termo conveniente para designar as nove estirpes nefilínicas descendentes dos Rebeldes da Segunda Rebelião. A Linhagem dita os primeiros poderes de um personagem, suas Esferas de Influência e sua filosofia. São elas:

Visionários: os filhos de Aliel mantêm a união entre os Nefilim.

Precursores: os descendentes da Triarquia Ofanim querem protelar o Armageddon controlando a humanidade.

Paladinos: guerreiros e artistas, a prole Aralim são os samurais Nefilim.

Guerrilheiros: guerra é guerra — os filhos dos Hashemalim pretendem vencer a Batalha Inevitável a qualquer preço.

Bastardos: o poder elemental será deles, se vencerem o opressor Sansaveel.

Veneráveis: os misteriosos tanatólogos descendentes de Makiel lutam para perpetuar a Obra de sua Mãe.

Guardiães: alguém está no controle, e os filhos dos Elohim descobrirão quem é.

Primais: a cepa Beni Elohim herdará Adamah quando as criaturas de barro se forem.

Acólitos: a filosofia dos rebentos Kerubim é simples: Deus está no controle, curta sua vida.

Segundo Passo: Escolhendo Características

As Características ditam o potencial básico de cada personagem e se dividem em dois grupos:

Mens: são atributos subjetivos, divididos entre Inteligência (a capacidade de aprendizado e assimilação do personagem), Espírito (força de vontade) e Carisma (sua capacidade de se relacionar e encantar).

Corpus: atributos que refletem as condições físicas e objetivas do personagem, divididos entre Força (capacidade de erguer e suportar peso), Físico (resistência física e vigor) e Reflexos (agilidade e coordenação).

Você terá quinze pontos para distribuir entre as seis Características, que variam entre 1 e 5.

Terceiro Passo: Escolhendo o Perfil

O perfil dita o grupo de Especializações disponível para seu personagem. É possível adquirir Especializações de outros perfis, mas estas custam mais caro. Os perfis são:

Animista: a vida está em toda parte, e você pode senti-la.

Arcano: no cerne do mistério está o caminho da vitória.

Boêmio: a alegria de viver ofusca a obscuridade do futuro.

Conspirador: há coisas que os mortais não podem saber... para seu bem.

Filósofo: existe salvação no caminho para o deus interior.

Marginal: contra as regras, do seu modo.

Soldado: a vida é luta — vida eterna, eterna luta.

Cada perfil conta com uma lista de dez Especializações; você pode adquirir Especializações de outros perfis, embora isso custe mais caro. Especializações, assim como Características, variam de 1 a 5, e você tem vinte pontos para sua aquisição.

Jogadores e Mestres têm plena liberdade para criar novos e originais perfis para serem acrescentados ao jogo.

Quarto Passo: Escolhendo Peculiaridades

As Peculiaridades são detalhes que dão cor ao seu personagem, como a determinação de aliados, inimigos, contatos ou dons (e deméritos) sobrenaturais. Existem Peculiaridades positivas (qualidades, méritos e vantagens) e negativas (defeitos e desvantagens) — você tem dez pontos para a aquisição de Peculiaridades (adquirir peculiaridades negativas garante bônus para a compra de novas Peculiaridades positivas).

Quinto Passo: Calculando Patamares Vitais

Os patamares vitais (PVs) ditam o quadro geral de integridade física do personagem. Quanto mais PVs, mais resistente você é à morte e à ferimentos. Multiplique o Físico de seu personagem por cinco e você terá sua contagem de PVs.

Sexto Passo: Determinação de Maná

Personagens recém criados possuem cinco pontos de Maná. Existem, contudo, peculiaridades que podem alterar isso, os tornando mais poderosos. O Maná é muito importante para o uso dos poderes dos Nefilim, além de potencializar seu processo de cura.

Sétimo Passo: Escolhendo Manifestos

Os Manifestos inatos costumam surgir na puberdade do Nefilim, mas após ser encontrado por sua Congregação, o novato recebe mais treinamento místico. Você tem uma pontuação igual ao Espírito de seu personagem para adquirir mais Manifestos para ele — cada nível custa um ponto. Não há restrição para escolha entre Manifestos Ascendentes ou Abissais (já que os inatos necessariamente provêm de grupos distintos), mas o jogador deve ficar atento à possibilidade de criar um Desequilíbrio Manifesto em seu personagem.

Oitavo Passo: Paradas de Dados

Existem três tipos de paradas de dados: Perícia (competência geral e habilidade), Presença (desenvoltura em interação social) e Vontade (controle sobre seus poderes e resistência à magia e influência externa). Cada uma das paradas já começa com um ponto, e você recebe cinco pontos para distribuir entre elas de acordo com sua vontade. Ao contrário de todos os outros atributos dos personagens, as paradas não possuem limite.

Última etapa: calculo de Desequilíbrio Manifesto

Some os níveis de cada um de seus grupos de Manifestos (Ascendentes e Abissais), e subtraia-os um do outro — se a diferença for maior que a contagem de Espírito de seu personagem, ele estará sofrendo de um Desequilíbrio Manifesto. Personagens nessa situação têm mais facilidade para invocar Manifestos do grupo beneficiado, embora isso resulte em algumas outras desvantagens: invocar Manifestos do grupo preterido se torna diametralmente mais difícil, e a danoção adquirida em virtude do grupo beneficiado se torna muito mais forte.

Antes de criar seu personagem, recomendamos fortemente que leia com cuidado a descrição das Linhagens, que se familiarize com o básico das regras e leia, no capítulo *Fascinium*, as seções que tratam da aquisição de poderes e falam sobre Danoção e o Desequilíbrio Manifesto.

Cada Linhagem é descrita por uma lista de seis tópicos, que definem sua estrutura:

Genitores: descreve o anjo (ou anjos) que deu origem a Linhagem, mostrando seu papel na Segunda Rebelião e os motivos que o levaram a se rebelar;

Primogênito: fala um pouco sobre o primeiro Nefilim da Linhagem – sua história e características pessoais;

Organização e crenças: traz detalhes sobre a atual disposição da Linhagem, seu relacionamento com os Genitores e suas motivações e planos em relação ao mundo;

Estereótipo: Mostra um típico Nefilim pertencente à Linhagem:

comportamento, peculiaridades e descrições;

Esferas de influência: são as esferas “oficiais”, das quais vêm os primeiros Manifestos do Nefilim;

Poderes inatos: embora cada Nefilim desenvolva novos e variados poderes após o treinamento místico dado pela Congregação, alguns dos Manifestos despertam instintivamente em um Nefilim, sem a necessidade de treinamento. Escolha um Manifesto Ascendente e outro Abissal desta lista e comece com eles.

Umolhar sobre...: mostra a visão de mundo, de um determinado prisma, de um típico membro da Linhagem.

LINHAGENS E ESTEREÓTIPOS

Alguns jogadores (principalmente os iniciantes) podem achar mais cômoda e fácil a compreensão das Linhagens através de sua identificação com estereótipos tradicionais — de fato, apesar de ser uma forma simplista de rotular as nove famílias nefilínicas, este método pode servir de base para um primeiro contato com as Linhagens. Tomamos por base aqui os estereótipos consagrados pelos jogos de RPG, e traçamos um paralelo entre eles e o perfil geral das estirpes Híbridas:

O Guerreiro: por excelência, Guerrilheiros e Paladinos se encaixam perfeitamente bem neste estereótipo: a filosofia de vida de ambos se pauta pelo combate, embora com pontos de vista diferentes (veja suas descrições).

O Mago: Veneráveis, Guardiães e Precursores oferecem uma variada gama de interpretações do arcano misterioso: do nigromante sinistro, passando pelo conspirador de seita secreta até o explorador de mistérios.

O Ladrão: Bastardos e Acólitos oferecem excelentes oportunidades de interpretação para personagens marginais — os primeiros pela sua atitude rebelde e iconoclasta, e os segundos pela sua liberdade ideológica e alegria de viver.

O Sacerdote: ninguém melhor que os Visionários para representar o conciliador e guia, pela sua filosofia moderada e seu modo espiritual e contido.

O Caçador, o Bárbaro: Primais encarnam com perfeição o arquétipo do nobre selvagem: dignos e destemidos, são lutadores ferozes e honrados ao seu modo.

Note que esta pequena exposição não ilustra as Linhagens em sua totalidade de nuances, apenas oferece uma visão superficial e direta das possibilidades que as mesma oferecem em termos de conceito — nada em REBELIÃO é preto e branco ou previsível, e os PJs devem ser antes de mais nada indivíduos dinâmicos, não figurinhas repetidas.

VISIONÁRIOS

Genitor: Aiel, anjo dissidente dos Haiioth Haqodesh.

Aiel foi o único desta hierarquia angelical a participar da Primeira Rebelião, e foi o que mais sofreu com a Queda entre todos os Anjos. Ao saber da Segunda Rebelião, ele lutou entusiasticamente para dominar o Inferno, onde acreditava poder fazer um novo Paraíso. Outra derrota e um novo choque para ele; porém a batalha teve seus frutos: apesar de não tomarem o Sheol e não voltarem a Shamaim, os rebeldes acabaram por chegar a Terra.

A idéia de fazer daqui um paraíso o entusiasmou mais rápido do que se poderia esperar. Só que como todos os outros Anjos ele começou a ser influenciado pela carga do mundo material e, após dois anos de passeios disfarçados entre os homens ele veio a conhecer Fátima de Luiana, uma angolana por quem se apaixonou. Ele tentou evitar o contato, mas após tantos milênios no Inferno até o mais poderoso dos Anjos tomba. E, assim, ele a seduziu. E, da sedução nasceu um casal de gêmeos, os primogênitos Visionários.

Corre na Linhagem boatos de que a Aiel foi oferecida uma opção do Céu e outra do Inferno. Do Céu foi exigido que ele criasse um exército que salvasse a Terra, tomasse o Inferno para ascender aos Céus. Mas ao fazer isso, seus filhos se tornariam autômatos sem vontade própria e sem livre iniciativa. Do Inferno foi exigido que ele criasse um Exército que tomasse a Terra e destruísse o Céu. Com isso seus filhos se tornariam capachos do Caos e da Loucura.

Até hoje ele ainda não tomou a sua decisão, apenas sabe-se que em qualquer um dos casos ele adquiriria poderes espetaculares e um grau hierárquico sem igual.

Seus filhos são criados pelas mães, porém desde pequenos são tentados pelos dois primogênitos a seguirem um dos caminhos.

Primogênitos: Ele chamou-se Nigael, e ela Amidaela. Eles cresceram rapidamente e logo mostraram seus dons. Porém, assim que atingiram a maioridade os irmãos seguiram caminhos diferentes.

Nigael conheceu o culto dos Adoradores da Lua Negra e passou a venerá-lo. Envaidecido, ele fez um pacto com o terrível demônio Desespero, ficando muito poderoso, porém enlouquecido e com o coração queimando em puro ódio.

Em desespero, a irmã dele, Amidaela, chamou pelo pai, que

nada podia fazer, pois era um anjo...mas um anjo caído. Surge então aquela que é considerada entre os Visionários a primeira Interferência Divina: Um anjo da mesma hierarquia de seu pai aparece para ela e lhe oferece condições de se tornar equiparada ao irmão. Ela aceita, mas em troca disto perdeu todo o seu livre arbítrio e tornou-se uma marionete na Criação. Extremamente melancólica com que vê ocorrer a seus filhos, Fátima de Luiana se suicida.

Organização e Crenças: A organização dos Visionários é um tanto informal, baseada em tradições orais e no respeito aos mais antigos. Espera-se que o integrante da Linhagem mais velho seja também o mais sábio, o que torna seu critério de avaliação altíssimo. Embora sejam complacentes e compreensivos em relação aos erros alheios, são severos e rigorosos com sua própria conduta. Um Visionário deve sempre representar um modelo de comportamento, não importando as condições em que se encontrem. Embora sejam tentados pelos anjos e demônios, a principal causa de sua ruína seria o olhar vigilante de seus irmãos.

Estereótipo: Os Visionários costumam ser conciliadores e de voz ativa, geralmente assumindo a liderança de grupos não-pertencentes à Linhagem, embora isso não seja uma regra. De temperamento calmo e introspectivo, suas opiniões são bem aceitas pelos Nefilim em geral, mesmo porque eles nunca impõem seu ponto de vista, o que lhes concede uma grande credibilidade. Sua obsessão pelo perfeccionismo as vezes pode se tornar um pouco enervante, embora isso apenas não baste para torná-los insuportáveis. Contudo, são seres fortemente influenciados pelo seu orgulho, o que pode em determinados momentos criar conflitos com Nefilim de outras linhagens. Apesar de dificilmente tomarem a iniciativa quando o confronto físico se faz necessário, os Visionários costumam ser bons estrategistas e sabem analisar todos os ângulos de um problema ao resolvê-lo. Visionários de má índole costumam ser manipuladores e gostam de arriscar o pescoço alheio. Apesar das outras linhagens não levarem isso a sério, os Visionários são excelentes combatentes (talvez não fisicamente como um lutador de rua, mas sim ao usar seus poderes).

Esferas de Influência: Consciência e Dor.

Poderes inatos: Gnose, Sopro de Nephesh, Paralisia e Ofuscação das Virtudes.

UM OLHAR SOBRE UFANISMO

Existe orgulho e vergonha no que somos. Entenda que nós temos a marca do céu e do inferno no interior. Mas não podemos nos abater pois devemos velar por nossos irmãos e primos. Saiba que nada temos contra a humanidade... bem, talvez um pouquinho de inveja. Afinal, eles são donos de suas almas! Carregamos o maior dos fardos dentre todas as linhagens, pois é nossa a obrigação de mantê-las o mais unidas possível para o Armageddon. Todos têm suas expectativas e objetivos que acham por bem não deixar muito claro para os outros, porém não importa. Ao final, verão a necessidade de se unirem... até você, meu caro humano.

Mas, claro que pesa contra nós o fato de não sabermos ao certo de que lado ficaremos quando a batalha inevitável chegar. Contudo, se parar e pensar, você verá que ninguém sabe. Siga a sua vida em paz – apenas não se meta conosco – até o fim. Ouça as músicas que quiser, leia o que desejar e copule. Só que na hora do Armageddon, e quando o fim do mundo chegar, estaremos de braços abertos para recebê-lo.

(Neste momento, abre-se um sorriso e um brilho estranho surge em seus olhos).

Afinal, existe orgulho e vergonha no que somos.

Benedito Castro, Heresiarca Enoquiano

PRECURSORES

Genitores: descendem de Chasmael, Malach, Tamiel e Úrcan-ge, dissidentes dos Ofanim.

Apresionados no Sheol desde sua Queda, os pragmáticos Ofanim se sentiam desconfortáveis com sua posição na rígida hierarquia infernal. O principal representante de seu poder no Abismo, o Arc'Anjo Helel-Lúcifer, vive isolado de seus pares, tendo como companhia apenas as aberrações que criou e seus delírios

de grandeza. Viram na Segunda Rebelião uma forma de se livrarem do domínio tirânico de Sathanael, tendo assim uma chance de tomarem para si a liderança do Inferno. Quando vieram acidentalmente para a Terra, junto com os outros Rebeldes, desapareceram na multidão humana.

Acredita-se que vieram para Adamah em número de quatro. Um deles teria dado início a linhagem dos Precursores, e corre entre eles o boato de que seu pai buscava a “Ascensão para além de Shamaim”, e que foi aprisionado ou destruído (dependendo da fonte) por seus irmãos, aos quais eles chamam de “A Tríade” ou “A Triarquia”. Tudo que se sabe hoje sobre eles se constitui de especulação, mas alguns Nefilim acreditam que estão à frente de um poderoso império empresarial, e que tencionam conquistar a humanidade através do domínio sócio-econômico. Diz-se também que despejam centenas de mensagens subliminares pelos meios de comunicação, em programas de TV e em propagandas, com o objetivo de condicionar a mente dos seres humanos.

Dominar os filhos de Adão é mais do que mero capricho para a Tríade, pois eles têm motivos para acreditar que será a humanidade a grande responsável pelo início do Armageddon, e controlando a causa eles pretendem evitar os efeitos, não hesitando para isso lançar mão de sua cria de Precursores.

Primogênito: Embora não seja o mais velho, Aurelius é considerado pelos Precursores o “Primus” ou “Primaz”, pois foi criado por Chasmael, o patriarca dos mais velhos entre eles; há rumores e boatos dentro da Linhagem que falam de um Primogênito escondido em algum lugar, e que teria contato com Chasmael e Aurelius, embora jamais fossem confirmados (ou negados).

O Primaz viveu com o pai até sua adolescência, quando então procuravam seus outros irmãos. Chasmael acreditava que se reunisse todos os seus filhos e sobrinhos poderia então educá-los para que, segundo suas crenças, evoluíssem para “além do véu de Shamaim”, alcançando então o verdadeiro Paraíso. Seus planos nunca chegaram a se concretizar, pois foi capturado por seus irmãos Malach, Tamiel e Úrcange, que também o separaram de Aurelius. Este passou então a ser educado por seus rigorosos “tios”, e nunca soube ao certo se seu pai fora apenas aprisionado ou destruído. Com a orientação de seus novos tutores desenvolveu ao máximo seus poderes e passou a procurar outros descendentes de Chasmael. Em vinte anos já havia reunido cerca de doze de seus irmãos, e após mais cinco anos de procura toda a linhagem foi rastreada.

Organização e crenças: Hoje, os Precursores estão organizados em uma rígida ordem hierárquica, tendo o próprio Aurelius no seu mais alto posto, o Primus: o único que vê os Ofanim. Abaixo dele se encontra um Concílio de três membros, chamados “Arquiduques”: estes são os filhos mais velhos de Malach, Tamiel e Úrcange, e servem de canal de comunicação da Linhagem com Aurelius. Submetido ao Concílio estão os Episcopoi, composto por vinte e um Episcopos, sete indicados por cada Arquiduque, e outorgados a cada triênio: são os responsáveis por diversos assuntos de interesse da Linhagem e comunicam aos seus irmãos as deliberações do Concílio. Abaixo dos Episcopoi se encontram os Pares, na prática, todos os outros membros da Linhagem (incluindo PJs), que têm por missão descobrir e treinar novos Precursores, que durante a fase de ensino são chamados de “Iniciados” — a hierarquia Precursora foi implementada de modo que, a longo prazo, o maior número possível de Precursores exerça cargos de comando e responsabilidade. Embora tal hierarquia seja rígida, os indivíduos menos graduados são tratados com extremo respeito, pois todos os Precursores são muito orgulhosos de sua ascendência, e não admitem qualquer tipo de abuso para com seus pares.

Ao que parece, os Precursores apoiam seus Genitores na teoria de que a humanidade será a causadora do Armageddon, e os auxiliam sempre que sua ajuda é requisitada. Tal atitude gera um clima sutil de desconfiança entre seus primos, que vez ou outra os comparam a manipuladores inextricáveis. De fato, coincidência ou não, ao menos dois Arquiduques Precursores, e o próprio Aurelius, são notoriamente conhecidos como influentes homens de negócios.

Estereótipo: Os Precursores parecem ter aptidão natural para ciências, além de inclinação para se tornarem o que as pessoas comumente chamam de “maníacos por trabalho”. Apesar de obviamente não serem todos empresários, boa parte da Linhagem passa a ter contato ao menos superficial com o mundo dos negócios

assim que são descobertos por seus irmãos mais influentes. Isso contribuiu para que a Linhagem tivesse uma aparência um tanto burguesa frente aos outros Nefilim. Costumam ter também um certo racismo velado em relação aos seres humanos, aos quais chamam pejorativamente de “consumidores”.

Esferas de Influência: Consciência e Heresia.

Poderes inatos: Força Motora, Contato, Confrontação do Nahash e Sentir o Pecado.

UM OLHAR SOBRE CONTROLE

Bom dia, consumidor. Espero que tenha tido uma boa noite de sono com o lixo ortopédico que colocamos no mercado – é desconfortável como uma cama de faquir, mas tem a chancela de todos os grandes “doutores”. Aproveite também para empanturrar-se com nossos produtos da linha de matinais, que são exatamente a mesma porcaria que os da concorrência, mas têm um marketing melhor. Já está indo para o trabalho? Hora, que bom! Aproveite para relaxar um pouco a caminho da masmorra onde você é escravizado todos os dias, e ouça um pouco de música com nossos rádios – não se preocupe, estes são bons, última tecnologia. Afinal de contas, eles nos levarão para onde queremos ir: sua cabecinha infeliz e estereotipada. Mas não ouça qualquer rádio, elas podem te dar enxaqueca. Bandas alternativas? Música de protesto? Clássicos?!

Não! Para que se esforçar para entender aquelas letras complicadas? Aquela melodia complexa e difícil? Ouça o excremento imbecilizante e repetitivo das nossas rádios, afinal de contas, a música é simples, ridícula e com temas mastigados direitinho para você.

Por quê? Ora, porque não queremos que você pense demais. É cansativo.

Além do mais, não se dê ao trabalho. Você não merece.

Alfonsus, Mestre de Pares

PALADINOS

Genitores: Descendem de Maralel, Naviel e Sabael, dissidentes rebeldes dos Aralim.

Participantes da frente de combate na segunda rebelião, os Aralim acreditavam muito que seriam capazes de ganhá-la sozinhos pois achavam que a “falta de organização” — pelos seus conceitos, é claro - dos seus irmãos era um fator que pesava muito contra eles. Ao chegarem na terra, rapidamente passaram a evitar o contato humano e demoraram um pouco a criar seus filhos, passando a lhes ensinar os seus valores básicos: organização, arte e honra.

Para os Paladinos o respeito à arte é inevitável e imprescindível – e a maior forma de arte é o combate. Um combate para eles deve existir como uma coreografia bem orquestrada e com isso, seu conceito de honra é fortíssimo. Isto, é claro, não quer dizer que sejam bons nem honestos, mas que são capazes de manter a palavra e cumprir um acordo. Mesmo que isso signifique ter que torcer os fatos às vezes para que as coisas fiquem em seu favor.

Sendo responsáveis pelo toque das trombetas celestes, os Aralim criaram no Sheol uma paródia grotesca destas, as terríveis trombetas “vivas” conhecidas como sereias. O som que elas soltam exprime a terrível agonia que significa a um ser celeste ser condenado ao inferno. Ouvir seu pavoroso ganido pode significar a loucura para alguém despreparado.

Por motivos secretos que são um verdadeiro mistério para os outros caídos, não se sabe qual (ou quais) Aralim é o Genitor da linhagem, isto cria muita especulação e desconfiança entre os Nefilim. Aliás, pode até existir na verdade um quarto Aralim...

Primogênito: Como um Nefilim sempre descobre sua condição através de sonhos, Mayumi Nagamoto nunca viu seu pai. A Grande Matrona (como é conhecido a Primogênita desta linhagem) agradece muito por isto na verdade, devido a uma terrível crença existente entre os Paladinos. Por sinal, muito daquilo em que se acredita nessa linhagem vem das indicações dadas por sua Primogênita. Ela pode surgir em qualquer lugar e a qualquer hora, com ordens específicas para um irmão mais novo vindas de seus pais. Estas ordens ela afirma receber através de sonhos. Ela também é um grande mecena e é considerada uma exímia lutadora.

Organização e crenças: Defensores das artes em geral e da honra em particular, os Paladinos se organizam de uma forma muito bem orquestrada. Devido à sua paixão pelas artes a estrutura da linhagem não é tão rígida quanto os Veneráveis, por exemplo. Porém, eles acreditam que – na prática – sua experiência com as artes se mesclam com sua capacidade de lutar pela honra, tornam sua linhagem mais bem estruturada e motivo de grande orgulho. Todos os Paladinos que adquirem alto grau de honra em suas aventuras recebem da Primogênita o título de Patronos. Ser um Patrono trás muitas vantagens para um Paladino: ele pode falar no momento em que bem entender nas assembleias, sem pedir permissão para isso; tem direito de voto nestas mesmas assembleias e deve sempre ser ouvido pelos novatos. Desobedecer a um “conselho” de um Patrono pode estigmatizar gravemente o Paladino. As assembleias costumam ocorrer uma vez a cada cinco anos, podendo haver neste intervalo reuniões menores e mais regionais chamadas Assembleias Menores. Mesmo estas são convocadas por Patronos.

Uma das mais terríveis crenças existentes nesta linhagem envolve seus prováveis Genitores. Todos acreditam piamente que quando um deles aparece para um filho, este está condenado. Seu fim é certo: ou ele irá para as fossas infernais, ou para as fileiras celestiais, ou encontra a Destruição. O porque disso é fortemente escondido pelos Paladinos mais antigos e dificilmente um novato descobrirá esta verdade logo.

Os Paladinos têm uma visão bem genérica da “Batalha Inevitável”. Para eles o segredo é sobreviver até o Armageddon e usurpar o território do perdedor ou se aliar ao vencedor. Desde que isso não afete sua honra e nem seus princípios estéticos, tudo bem.

Esteréotipo: Normalmente um Paladino é apegado a algum tipo ou forma de arte. Ele não precisa necessariamente ser um artista, podendo ser apenas um admirador ou alguém que apoie.

Cabe salientar porém que devido a necessidade de sobrevivência uma forma de arte se tornou comum a todos que pertencem a esta linhagem: o combate. Para um Paladino a luta é uma das mais elaboradas formas de arte e sua forma de luta pode ser bem brutal, mas nunca brutalhada. Um lutador bem forte com um chute desleixado pode quebrar um osso seu, mas um golpe bem calculado na rótula com certeza vai fazê-lo...

A honra também é uma característica marcante nesta linhagem. Conseguir aumentar sua honra com grandes feitos é o sonho de muitos Paladinos, sendo eles Patronos ou não. Neste aspecto os Paladinos lembram muito algumas culturas orientais com seu forte senso de honra.

Esta junção da liberalidade artística com a rigidez de um código de honra não é tão contraditória o quanto possa parecer. Um Paladino pode perfeitamente ser um Punk que age contra o sistema mas mantém sua palavra, custe o que custar. E vale também lembrar que aquilo que você considera desonroso fazer ou pensar para o seu vizinho pode ser perfeitamente natural.

UM OLHAR SOBRE SANGUE E ARTE

Se você não ama a arte, não se dirija a mim. Se você não tem honra, não se aproxime ou quebrarei seus ossos!

A arte é a maior expressão da honra humana, portanto, deve ser venerada como tal. Saiba que desprezo é o mínimo que se deve sentir por alguém (humano ou não) que não enxerga essa verdade. Que venha o Armageddon! Será a obra de arte suprema, o grande momento de se testar quem terá a honra de ser um vencedor. Mas claro que nós não estamos parados esperando que o final feliz caia sobre nossas cabeças (principalmente porque nós não acreditamos que o final será feliz), estamos nos preparando para este grande momento com coragem. Compreenda que a covardia é a maior das desonras e é melhor ser um Paradiso escravo ou Diavolo imbecil do que ser covarde. Entenda que desenvolver a luta como uma forma de arte é uma grande honra. Perder não é bom, mas fugir da luta ou perder por não ter estilo é inaceitável. Ouça músicas, leia livros e veja filmes que invoquem a sua coragem e sua honra. Não é por acaso que as grandes obras de arte carregam esta qualidade. Mantenha sua palavra e nós manteremos a nossa. E nós juramos... ou vencem a honra e a arte, ou não vence ninguém.

Filipe Chang, Mecenas

Esferas de influência: Forma e Dor.

Poderes inatos: Proeza, Idade Mutável, Paralisia e Cepa de Lucifugo.

GUERRILHEIROS

Genitores: São a Linhagem descendente dos Hashemalim, criados como Anjos Guerreiros que controlavam as outras classes, mantendo sua lealdade sob constante vigilância. Provavelmente por isso, entre a Primeira Rebelião só havia três Hashemalim: Elitsabaoth, Netsachel e Azaziel. Devido à sua função, esses hashemalim sempre foram muito inseguros quanto às suas posições. Destes, apenas Azaziel permaneceu como demônio. Elitsabaoth e Netsachel aderiram à Segunda Rebelião.

Primogênito: Patrick Mackerrey nasceu na Irlanda em 1910. Seus poderes foram percebidos por um padre muito idoso e sensível, fazendo com que sua existência fosse comunicada ao Vaticano, que tomou precauções para mantê-lo preso. No cárcere, Patrick sonhou com seu pai, Elitsabaoth, descobrindo quem era, e acabou fugindo. Durante a Segunda Guerra Mundial, numa aldeia italiana, se envolveu numa luta com dois Primais, sendo um deles Adam, o mais velho desses. A luta foi interrompida pela aparição dos dois anjos pais dos lutadores. Desde seus primeiros contatos com seu pai, Patrick passou a se ver como um prenúncio do Armageddon. Já que o Juízo Final se aproximava, devia reunir-se a seus irmãos e tentar formar um exército realmente poderoso.

Outro Guerrilheiro, o guatemalteco Leandro Jovinas, filho de Netsachel, foi manipulado por uma Irmandade de magia negra, conhecida como “A Foice das Trevas”, que via nele uma força a ser explorada. Patrick não tardou a encontrá-lo. Os dois se enfrentaram na Califórnia, no Monte Shasta, e lutaram durante horas, até que Patrick se viu obrigado a matar Leandro. A Foice das Trevas chorou sua perda e se dedicou a procurar por um substituto. Os Demônios pressentiram o poder latente dos Nefilim, e planejam através de seus “lacaiois” semear a confusão entre eles para atraí-los.

Netsachel não conseguiu perdoar a morte de seu filho, e passou a doutrinar seus outros filhos para matar os gerados por Elitsabaoth. Isso levou a um estado de inimizade e conflitos sangrentos que desembocaram numa terrível batalha na década de 50, quando muitos guerrilheiros foram mortos, e os restantes foram transformados em paradisi ou diavoli. Patrick viu a morte de seus irmãos, tornando-se o único sobrevivente da linhagem. Foi quando os dois Hashemalim perceberam seu erro, e passaram a pregar uma aliança, incumbindo Patrick Mackerrey de reunir seus irmãos de linhagem, juntamente com o guerrilheiro francês Hugues Berquelay, o único a não participar deste combate. Berquelay havia passado por um período de grande isolamento, e durante isso aprendeu muitos segredos importantes sobre anjos e demônios, o que tornou-o muito útil para a Linhagem. Foi quando os Guerrilheiros atingiram sua forma de organização atual, estabelecendo o modernismo como um fator básico, aliado a uma vigilância constante dos irmãos para prevenir Ascensões e Quedas.

Após isso, dizem que Patrick Mackerrey enfrentou, na década de 60, uma grande e terrível ameaça, e nunca mais foi visto.

Organização e Crenças: Acreditam conseguir desenvolver força e poder necessários para enfrentar os Anjos e Demônios de igual para igual. Seus pais lhe impõem uma disciplina muito severa, e cobram deles o comportamento de um guerreiro. Para que o Nefilim entre em contato com seu pai é necessário uma série de atos de bravura. Como os Guerrilheiros têm uma grande tendência a serem lutadores inveterados, isso pode gerar discórdia entre eles próprios, surgindo algumas correntes de opiniões diferentes. As ações dos Guerrilheiros são julgadas sempre por Netsachel e Elitsabaoth. Quando os dois não concordam quanto ao julgamento, o Guerrilheiro prova sua “verdade” através de um difícil desafio. Vencido o desafio, o filho de hashemalim é “absolvido”.

A hierarquia entre os Guerrilheiros consiste em graus individuais de submissão. Assim, se o guerrilheiro A enfrenta e derrota o guerrilheiro B, A passa a ser dominante sobre B. Um guerrilheiro nunca deve contestar ou trair essa hierarquia, ou será considerado impuro pelos seus pais, e caçado pelos outros Guerrilheiros até a morte.

Esteréotipo: Os Guerrilheiros são normalmente indivíduos que guardam grande fascinação por armas, máquinas, computadores, carros, etc. Em termos de aparência gostam muito de adornos,

piercings, tatuagens, qualquer tipo de modismo em geral. São muito combativos e destemidos. Adoram contar vantagem e competir, sendo muito afeitos a modismos. Seu sentido de justiça é muito forte, mas os leva a tendências vingativas. Possuem uma espécie de “instinto de proteção”, que os faz considerar-se como defensores de seus amigos e parentes, humanos ou Nefilim. A presença de muitos Guerrilheiros reunidos pode gerar uma certa rivalidade entre eles, com uma grande probabilidade de que queiram medir forças, mas apenas por diversão. Os resultados dessas disputas acabam gerando uma espécie de hierarquia entre eles.

Esferas de Influência: Força e Heresia.

Poderes inatos: Prontidão, Espírito, Imolação e Exaustão.

UM OLHAR SOBRE GUERRA

Bem, você deve estar olhando pra este meu palmtop e pensando: onde ele encontrou algo tão maneiro?

Não se preocupe, você ainda não viu nada... Precisa ver o meu DVD portátil japonês!

Sei... você tem uma coleção de katanas medievais... interessante.

Preste muita atenção no que vou dizer. Como diz um amigo meu, to live is to fight. O mundo é um campo de batalha. Cabe a nós decidir os rumos desta guerra. Ao contrário de nossos primos Paladinos, não achamos que o combate é uma arte. Combate é combate. Lute sempre para vencer, pois os fins justificam os meios. Se quiser arte compre um estojo de pintura.

Para lutar bem, a gente tem que estar muito bem treinado. Pratique. Pratique. Pratique. E não se esqueça das armas. Elas serão parte de você. Eu já te falei que possuo uma metralhadora Darkfox R-45 II?

Não leve a sério brigões que o desafiem. Quebre o cara logo, e não se preocupe mais com isso.

As vezes lutamos entre nós. Isso é bom como treino e diversão. Mas nunca trapaceie. Nossas lutas são sempre justas. Lembre-se que a hierarquia e organização são a base de nossa linhagem. Nunca infrinja nossas regras.

Muito bem você está quase pronto... <POW>

O que foi? Levante-se, cara! Percebeu como eu o derrubei com um único jab? Fique atento! <POW>

Ah, você pensa que me derrubou com esse chutinho? Vamos ver se você luta bem mesmo! <POW> Viu, está começando a entender o significado de ser Guerrilheiro...

Headbreaker, piercer Guerrilheiro

BASTARDOS

Genitores: Embora tenham sua origem em diversos anjos, sobraram destes apenas Sansaveel, o mais poderoso rebelde Sherafim, e Tsarshiel, atualmente escondido além dos Reinos Elementais.

Arogantes e tempestuosos, os “Virtudes” Caídos não estavam nada satisfeitos com sua condição no Sheol. Detestavam ser apenas mais um grupo de demônios entre os condenados, mas não podiam desafiar o reinado de Sathanael, principalmente porque no Inferno estavam privados de sua principal fonte de força, a Magia Elemental, mesmo que com o tempo tenham aprimorado suas habilidades em relação à matéria abissal. Quando estourou a Segunda Rebelião, lutaram com todas as forças para derrotar Azaziel, o poderoso guardião do monarca infernal. Ficaram agradavelmente surpresos quando os rumos da rebelião os trouxeram para a Terra, onde puderam se tornar novamente os Senhores dos Elementos. Viveram em relativa paz, até que inexplicavelmente começaram a se voltar uns contra os outros – alguns especulam que seus egos inflados e orgulhosos os levaram a isso, enquanto outros acreditam que esta espetacular guerra secreta tinha por finalidade definir quem seria o Senhor Definitivo das Forças Elementais. Seja como for, somente dois Sherafim restaram após essa disputa silenciosa: Sansaveel e Tsarshiel — este, escondendo-se constantemente de seu poderosíssimo e feroz irmão.

Há alguns anos Sansaveel voltou sua atenção para seus filhos e sobrinhos, e seus planos para eles tiveram um trágico desfecho.

Primogênito: Konrad Kopke nasceu na Alemanha, em 1909. Filho de uma decadente família de burgueses, foi criado por dois

durante a Guerra, sendo educado longe de seu país e de seus conflitos. Desde sua infância sentia que era diferente de seus primos mortais, sentindo-se ao mesmo tempo superior e segregado por eles. Assim cresceu o jovem Kopke, isolado dos que o cercavam, mergulhado em seus próprios interesses. Aos dezenove anos abandonou o convívio de sua família, com intenção de conhecer o mundo. Os próximos trinta anos da existência de Konrad foram preenchidos por aventuras e descobertas, quando ele descobriu que tinha uma verdadeira família, de indivíduos iguais a ele, e outros até mesmo semelhantes. Ele rastreou suas origens e descobriu Kalael, um anjo sherafim que lhe explicou seu surgimento. Entusiasmado com sua nova família, batizou a si e seus irmãos de Tormentas. Altivos e orgulhosos, vaguearam pelo mundo, contatando outras Linhagens de Nefilim e fazendo inimigos, sem saberem que a Guerra Silenciosa se travava longe de seus olhos. Sansaveel, o mais poderoso sherafim rebelde, caçava seus irmãos em busca de poder. Quando eliminou quase todas as encarnações físicas de seus iguais, se apresentou a seus sobrinhos, trazendo as “boas novas” e um comunicado: todos tinham agora um novo monarca, a quem deviam total obediência. Herdeiros do temperamento explosivo de seus pais, não hesitaram em enfrentar seu repressor, sendo Konrad o primeiro a se erguer contra ele. Infelizmente os jovens Nefilim desconheciam o poder de um anjo caído, e o preço da liberdade foi a destruição de Konrad. Temeroso em destruir a todos os seus sobrinhos, Sansaveel se afastou temporariamente, até encontrar um novo meio de controlá-los. Desprovidos de um Primogênito, cheios de inimigos e caçados por um dos genitores da Linhagem, os Tormentas passaram a ser chamados pejorativamente de “bastardos” por seus primos. O que devia ser motivo de vergonha tornou-se um grito de revolta na boca de cada integrante da Linhagem, que acolheu para si este

UM OLHAR SOBRE SOLIDÃO

Digamos que você seja um garoto especial. Você pode fazer coisas fantásticas como controlar o fogo ou voar. É como um conto de fadas, ou algo assim — um dia se sente solitário, e a chuva vem para abraçá-lo. Suas lágrimas trazem conforto e esperança.

Seria maravilhoso... se não estivesse na vida real. Aqui, você não pode voar para longe o bastante, e tudo o que a chuva pode fazer é encharcar suas roupas e não dizer uma única palavra, enquanto você chora e vê todos aqueles que você conhece se afastarem com medo do “filho de Satã”.

Oh, Deus, se eles soubessem...

Mas, um dia, quando já se cansou de ouvir, e está prestes a aceitar que é mau, que é filho de um demônio, e está disposto a queimar sua maldita casa com sua mãe e seus irmãos inúteis dentro, você conhece um cara. Um cara genial, diferente como você, e que te apresenta ao seu clubinho. São todos garotos especiais, com muitos poderes e nada para fazer. Daí então o que vocês fazem? Saem por aí chutando uns rabos, só para esquecer a porcaria de vida segregada que levavam, e para afirmarem seus pequenos e disformes egos massacrados.

É muito divertido por um tempo – vocês estão sempre juntos, de modo que qualquer desafio não se torna grande demais. Então, um belo dia ele aparece. O putro que deu início a tudo isso, e sequer ficou por perto para responder às perguntas. Ele também tinha seu clubinho, só que para se divertir matou todos os outros membros, e agora se proclamou dono de vocês.

Acabou a festinha dos ratos. O gato voltou pra casa, e veio para ficar.

Você e seus amigos, é claro, não dão o braço a torcer. Aí então, o gato pega o ratinho-chefe e o transforma num montinho de detritos flamejantes. Está feito. Você acabou de ferrar seu pessoal, e outros garotos iguais a você que não eram sequer do clube, mas que estão no barco pelo parentesco.

Mas existe uma esperança. No final de tudo, talvez possamos derrotar o gato, e tomar todo seu poder para defender os ratos. Isso precisa ser verdade... ao menos, para nos sentirmos melhores que ele...

Caio, Herege Konradiano

nome.

Organização e crenças: Os Bastardos não possuem uma organização digna de crédito, e adotaram um punhado de superstições com sabor de mito como filosofia. Sofrendo sua própria variante do “Sebastianismo”, eles acreditam que no dia do Juízo Final Tsarshiel retornará a Adamah trazendo consigo um Konrad redivivo — para uns reencarnado, para outros ressurrecto. Este líder messiânico canalizará o poder de todos os Bastardos, e junto com Tsarshiel, derrotará Sansaveel e tomará o Trono Elemental para os Nefilim. Embora tal crença seja motivo de piada para a maioria dos Híbridos, existem aqueles que guardam reservas quanto a hilaridade da história — alguns estudiosos dos planos hiperfísicos já notaram alguma movimentação nas profundezas dos planos elementais, e uma vidente Guardiã teria profetizado o renascimento do “Filho da Serpente Ígnea” como um dos sinais da Batalha...

Estereótipo: Punks, socialistas, iconoclastas ou vagabundos. Pensadores ou homens de ação, todos compartilham um enorme senso de fraternidade, seja entre eles ou com seus primos, e algum gosto pela vida sem raízes. Alguns Nefilim de língua mais afiada criticam a vida dissoluta e a jactância do Bastardo típico, que tanto renderam inimigos e antipatia para a Linhagem. Apesar de tais comentários, a lealdade de um Bastardo é sincera, e em geral eles não medem esforços ao defenderem sua Congregação. Apesar de suas rixas com Sansaveel e metade do mundo (ou por causa disso), são indivíduos extremamente sociáveis, se bem que um tanto irônicos e debochados. Acima de todos os outros Nefilim apreciam a companhia de Acólitos e Primais.

Esferas de influência: Força e Dor.

Poderes inatos: Centelha Ofuscante, Aparição, Géiser Infernal e Paralisia.

VENERÁVEIS

Genitores: Makiel é o único dos oito caídos da hierarquia dos Malakhim que é de conhecimento geral. Acredita-se que os outros sete estejam vigiando o portal em Tunguska.

Segundo uma tradição da Linhagem, após sua derrota e do acidente que os exilou na Terra eles perceberam que estavam diante de uma oportunidade única. Primeiramente eles evitaram a convivência humana, depois passaram a observar seus irmãos e então se retiraram para meditar. Durante sua meditação eles tiveram uma visão coletiva que consideraram uma profecia. Baseado no que viram deram início ao seu plano, que – segundo se diz – durará até o Armageddon. Por motivos não explicados, Makiel fora eleito o Genitor da linhagem.

Os Malakhim foram os últimos a procriarem, mas o fizeram de forma única. Makiel para seduzir aos homens e ter seus filhos assumiu uma forma feminina. Segundo os Veneráveis, isso criaria uma maior dependência nos Nefilim que surgissem, pois ao ser o próprio anjo aquele que faria a gestação e natividade da criança, a ligação entre eles seria muito maior.

E isto parece estar certo, pois os Veneráveis são famosos por nunca negarem um pedido de sua “mãe”.

Não se sabe qual é o grande plano em que os Veneráveis estariam envolvidos, o que acarreta no surgimento dos mais diversos boatos e especulações a respeito dos objetivos, filosofia e até mesmo sobre a fidelidade à causa dos Filhos dos Descaídos.

Primogênito: Carlos Fuertes de La Rosa não é um homem dado a brincadeiras. Mais do que admirá-lo ou respeitá-lo, os Veneráveis o temem. Entre eles acredita-se que seu poder chega a um ponto em que ele pode ascender ou decair qualquer Nefilim automaticamente se assim desejar. Ele pouco aparece para seus irmãos e primos, já que sua mãe mesmo costuma fazer isto. No momento, acredita-se que ele esteja estudando uma forma de achar uma cura para a terrível maldição da Ascensão e Queda, mas as outras linhagens temem que na verdade ele esteja procurando um meio de tornar os Veneráveis os seres mais poderosos da Criação. O plano é grandioso, mas ele tem até o fim dos tempos para isso e – além do mais – ele pode estar sendo apoiado pela sua Genitora...

Como é o mais velho entre os Veneráveis, Carlos assume a posição de ser o único entre eles que ocupa o nono patamar (Diamante), no posto de Pater. Sua substituta – no caso de sua morte, Ascensão ou Queda – seria a Brasileira Rita de Almeida Campos, já que ela ocupa o posto Soror.

Apesar de ser Espanhol, Carlos passa a maior parte do tempo nos Andes, onde dizem existir maiores condições para seus estudos.

Organização e crenças: A linhagem dos Veneráveis é extremamente organizada, talvez a mais organizada de todas. A linhagem é dividida em nove patamares – representados por cristais – e cada patamar tem três postos – representados por termos que lhes colocam em relação de paternidade. Os patamares seriam os seguintes (em ordem decrescente de importância): Diamante, Rubi, Safira, Esmeralda, Opala, Topázio, Ametista, Ônix e Quartzo.

Os postos seriam os seguintes (masculino/feminino): Pater/Mater, Frater/Soror e Filius/Filia.

O único nível que não tem postos seria o Quartzo, que é o nível dos novatos em treinamento. Recomenda-se que os PJs comecem no patamar Ônix, posto Filius. A mudança de postos e patamar ocorrem após um período de observação extremamente variável, por parte dos superiores. São avaliados conceitos como inteligência, autocontrole, conhecimentos arcanos e dedicação à Obra.

Ao se apresentarem uns aos outros os Veneráveis costumam declinar seu patamar e posto, definindo sua posição na hierarquia da linhagem. É esperado que o mais novo se refira ao mais velho respeitosamente e tente ajudá-lo no possível. É esperado também que o de maior patamar saiba se relacionar com seu irmão e que lhe solicite apenas para assuntos de verdadeira importância. A ajuda mútua é indispensável. Muitos destes Filhos de Rebeldes carregam um anel com a jóia pertencente ao seu patamar.

Em várias partes do mundo existem lugares de encontros entre os Veneráveis conhecidos como “Lojas”. Estas Lojas podem ser apenas casas simples que externamente nada têm a mostrar, porém quando uma de suas reuniões acontecem a história é outra. Estas reuniões sempre ocorrem entre Veneráveis do mesmo Patamar.

Estereótipo: Os Veneráveis são bons observadores e capazes de perceber as personalidades que os cercam de forma discreta. Seus comentários podem ser irônicos ou sérios, mas serão sempre detentores de alguma verdade. Apenas os Veneráveis do patamar Diamante sabem sobre o grande plano em toda a sua complexidade. Os Veneráveis são vistos com desconfiança pelos seus primos por causa de sua ligação com sua mãe, contudo quando a Genitora não interfere costumam ser de grande valia.

Eles costumam ter a tendência a olhar os outros com um ar de superioridade, apesar de não pensarem necessariamente assim. Não são muito afeiçoados a lutas corpo-a-corpo, porém são ótimos no uso de seus poderes. Sabem também tecer planos bem engendrados.

Esferas de influência: Consciência e Augúrio.

Poderes inatos: Sentir a Linha da Vida, Sugestão, Ouija e Sussurros de Geena.

UM OLHAR SOBRE INSTITUIÇÃO

Como fazer com que você entenda? Já sei, vou começar falando de obra e instituição. Quando você tem um objetivo e luta por ele você tem uma obra. Nós temos a nossa Obra.

Já quando muitos se organizam para que este objetivo seja alcançado, nós temos uma instituição.

E nós temos a nossa Instituição.

Sabe, nossa amada Mãe teve uma Visão e nos colocou no mundo para que trabalhássemos em prol de sua Obra que surgiu da supracitada Visão. Ela nos criou, fez de nós uma Instituição. Não temos condição de saber exatamente qual foi esta Visão, a não ser talvez os mais Veneráveis dentre nós. Felizmente, isso não importa, pois servimos a nossa Instituição para fazermos a Obra. Servimos a nossa amada Mãe.

Aonde você entra nisso? Como fazer que você entenda? Sabe, o uso de nossos Manifestos não é o suficiente para que a Obra seja feita, por isso vocês, carne podre, se tornaram um mal necessário, apesar de quase nunca se darem conta disto. Em troca, damos algum sentido as suas vidinhas despropositadas.

Não lhe parece bonito e justo?

Entende agora porque somos chamados Veneráveis?

Nabu, Tanatólogo hierofante

GUARDIÃES

Genitores: Descendem de Albelith, Talachin e Ecterius, pertencentes a hierarquia dos Elohim.

Quando estabelecido no Trono do Inferno, Sathanael designou aos "Principados" a missão de instruir seus filhos, os Baalim, que eram apenas lutadores irracionais. Com isso os Elohim foram obrigados a deixar a cidadela de Pandaimonion e ficarem nas planícies vulcânicas de Sotonah. Tal atitude os desagradou profundamente, pois viam nisso um abuso imperdoável do Demonarca. O passar do tempo apenas tornou a situação mais tensa: para anjos caídos, criaturas comparáveis a semideuses, era extremamente ultrajante permanecer entre o que eles consideravam como a ralé do Abismo, ainda mais como babás de uma cria de demônios tão jovens que seus dias sequer poderiam ser contados em dezenas de milhares. Os atritos se tornaram mais frequentes, fazendo com que os Elohim caídos se unissem à luta contra o Demonarca. Quando veio a derrota, acharam ter encontrado o fim de suas existências eternas. A dor e o desespero foram então substituídas pelo espanto, o os senhores das matas acharam-se entre os mortais, com parte de seus poderes angelicais restaurados. Sem dizerem uma palavra se separaram e passaram a habitar as mais importantes formações vegetais do planeta. Hoje se ocupam de observar a Humanidade e o crescimento de seus filhos híbridos. Alguns acreditam que eles estejam se purificando e reassumindo seu antigo papel na Criação, embora outros afirmem que na verdade eles apenas estão aguardando o momento certo para se apossarem dos tronos do Mundo e dominá-los... ou destruí-los.

Primogênito: Alessandra Azevedo viveu com sua mãe, uma descendente mestiça de índios amazônicos, até os oito anos de idade, quando esta sucumbiu à doença de Chagas. Deste ponto em diante, Alessandra não teve um endereço fixo por mais que alguns meses — gastava seu tempo em estadias alternadas nas ruas de Manaus e em instituições tutelares do governo. Seus poderes surgiram pouco antes de sua adolescência, quando fugiu novamente, desta vez para a mata. Pareceu uma boa idéia durante algum tempo... até que anoiteceu. Seu Pai chegou, silenciando a floresta, e a encontrou. Ela tremia de medo e fome, e a analisando com os olhos, verdes como jade, disse em uma voz poderosa: "Se eu te contar um segredo, você jura espalhá-lo para mim?"

Alessandra estava perplexa e espantada, mas concordou com um aceno de cabeça.

— Somos todos fantoches — disse sorrindo — Existe alguém que controla tudo que existe. Você gostaria de saber quem é? Então procure-o, minha pequena beldade. Você tem irmãos, em todos os lugares que possa imaginar. Espalhe as notícias para eles.

Depois disso, deixou-lhe um sorriso zombeteiro e um adeus sobre os ombros, com as palavras: "cuide-se, minha criança. Seja sempre esperta".

E Alessandra tem sido.

Organização e Crenças: Embora existam Guardiães em todo o mundo, muitos aderiram à cultura xamanista difundida pela própria Alessandra, apesar de várias outras culturas terem sido absorvidas no caminho, incluindo um pouco de filosofia hindu e muito esoterismo. Suas iniciações são pontuadas por ritos e cânticos em línguas ancestrais, além da aspiração de incensos e a ingestão de sua própria versão secreta do Santo Daime. Ao que parece, durante o ritual (e após tomar muitos alucinógenos naturais), o Guardiã iniciado tem revelações fantásticas sobre entidades e criaturas que passeiam por detrás do Véu da Criação. Segundo muitos de seus primos, estas visões e revelações levam o Guardiã a uma forma amena, embora perpétua, de loucura. Isso tudo pode não passar de boato ou especulação maldosa, mas de fato muitos integrantes da Linhagem apresentam um comportamento muito excêntrico. Quanto à sua organização, os Guardiães costumam ser práticos e flexíveis. Merece mais respeito quem sabe mais — essa é única a lei. Apesar dos mais sábios receberem honras e prestígio, nunca lhes é dada nenhuma liderança. Os Guardiães seguem o caminho do conhecimento, e o aprendizado é algo que deve ser sugerido e procurado, não imposto.

Estereótipo: Os Guardiães tendem a parecer distantes, embora sejam sempre bem humorados e gentis. Costumam se comportar como quem está um passo a frente dos outros, e insistem em mergulhar de cabeça na pesquisa ao oculto e às religiões. Muitos deles aderem a modismos espiritualistas, sendo inclusive mal vistos pelos Guardiães mais velhos e experientes.

Comum a todos é uma tendência paranóica e um comportamento conspiratório baseado na crença de que "alguém mexe as cordinhas, enquanto dançamos em um teatro cósmico". Isso já foi motivo para mais de um Nefilim perder a cabeça com eles, e não é incomum o comentário de que esta estória não passa de uma invenção de seus Genitores, que devem estar dando boas risadas com isso. Os Guardiães não se importam com estes comentários, respondendo apenas que "os Nefilim viverão o bastante para ver que estamos certos. Aí então daremos boas risadas em suas caras, enquanto morremos todos". Quem pode entender?

Talvez eles tenham razão.

Esferas de influência: Forma e Augúrio.

Poderes inatos: Camuflar-se entre os Entes, Olhar Felino, Garatuja de Babel e Escuridão de Tehom.

UM OLHAR SOBRE SANIDADE

Ah, os pequenos fantoches com seu caminhar mecânico! Não se preocupe, bondoso-homem-comum-que-dá-sentido-ao-mundo — eu não vou roubar sua sanidade. É melhor que você continue com o Véu sobre os olhos, vislumbrando apenas levemente os vultos que passeiam a sua volta. Continue gastando sua vidinha precíval no trabalho seguro que você odeia, criando os filhos que não planejou, casado com a mulher que não ama mais. Continue copulando e sujando nosso pequeno mundinho até que tudo o que era verde esteja negro, porque isso é normal e civilizado. Amargo? Não, meu bom amigo, apenas realista — ao meu modo, é claro.

O que quero lhe dizer é: deixe a loucura para mim. É mais seguro que um monstro alienado como eu encare de frente os prestidigitadores que o iludem. Afinal, bondoso-homem-comum-que-dá-sentido-ao-mundo, imagine o que poderia acontecer se você, de dentro de sua gaiolinha de ouro, descobrisse quem troca sua água e alpiste?

Creonte, Investigador paranormal

PRIMAIS

Genitores: Formam a Linhagem descendente dos Beni Elohim. Quando no Inferno, na grande assembléia que marcou a edificação da cidadela infernal de Dite, a derrota humilhante de seu líder Samael por Sathanael fez com que crescesse entre suas hordas um grande descontentamento. Entre os Rebeldes havia um grande número de Beni Elohim, mas destes, segundo se sabe, apenas sobreviveram quatro, Alefel, Yolaish, Nasrel e Methu'ir. Samael não aderiu à Segunda Rebelião, mas comenta-se que ele secretamente apóia seus propósitos, e os Beni Elohim teriam nele um provável aliado. Os quatro Beni Elohim sempre aparecem juntos para seus filhos.

Primogênito: O primeiro dos Primais foi um judeu russo, Isaak Yoilov, nascido em 1916. Após ter contato com seu pai, Yolaish, e os outros Beni Elohim, Isaak mudou seu nome para Adam, proclamando-se o primeiro de uma nova espécie, e passou a procurar por seus irmãos. Em suas andanças pelo mundo encontrou o Primal italiano Mariano Licurghi, que batizou de Sheth; outro na Índia, Ramanand Rishe, a quem chamou de Enosh; e a teuto-africana Rosalinde Schimmel, que recebeu o nome de Eva. Lutou com o Primogênito Guerrilheiro, Patrick Mackerrey, durante a Segunda Guerra, quando descobriu a existência de outras linhagens Nefilim. Após isso compreendeu a importância da união e continuou pelo mundo reunindo seus irmãos. Muitos outros foram encontrados, constituindo o grupo dos Primais mais antigos, chamado de Genesis. Na década de 50, um ataque de seres misteriosos supostamente matou Adam, e desde então a Genesis nunca mais se reuniu, tendo seus integrantes se espalhado pelos quatro cantos do mundo. Diz-se que cada integrante da Genesis escolheu um animal como seu símbolo.

Organização e Crenças: Acreditam que são os escolhidos para gerar uma nova Humanidade que ressurgirá. Devem se manter neutros no Armageddon, pois segundo eles, os Anjos e Demônios estão cansados das "Criaturas de Barro". Assim herdarão a Terra, qualquer que seja o vencedor. Seus ancestrais lhe dizem que isso é um segredo de Deus. Os Primais mais velhos e de maior renome formam o grupo conhecido como Genesis, e receberam nomes de personagens

bíblicos, principalmente do Gênesis. Esperam que sua esterilidade seja anulada, e que após o Armageddon possam se multiplicar. Devido a essa visão “segregacionista”, os objetivos dos Primais podem favorecer os pontos de vista de Samael. Devido a isso Mikhael mandou que os Beni Elohim mantenham-nos sobre vigilância. Isso faz com que os apelos pela Ascensão ou pela Queda sejam muito fortes para com os Primais, já que eles são tão “corteados” pelos dois lados.

Tendem viver reunidos em bandos pequenos, chamados de Famílias.

Esteréotipo: Os Primais são anti-sociais e não se sentem muito à vontade com outras pessoas, exceto, é claro, quando com outros Nefilim. Neste caso, eles gostam muito da companhia, mesmo que de outras linhagens. Não apreciam a vida moderna, e sentem-se mais à vontade em lugares rústicos e zonas rurais. Adoram a presença de animais, e é raro um Primal que não possua um bicho de estimação. São muito rudes em suas reações, e dificilmente escondem seus sentimentos, o que torna sua sinceridade muitas vezes irritante. Apesar de sua violência, não costumam sentir prazer em matar, a menos que induzidos por manipulações de demônios. Costumam ser lacônicos, e têm pouco “jogo de cintura” o que leva outras linhagens a considerá-los como burros. Não costumam aceitar as leis e regras humanas, e dão pouco valor ao dinheiro, repartindo o que têm entre seus parceiros.

Esfemas de Influência: Forma e Heresia.

Poderes inatos: Dádiva de Daniel, Proeza, Pele de Meiri'im e Hálito de Moloc.

UM OLHAR SOBRE FRATERNIDADE

Bem, não fique esperando por um longo discurso ou frases de efeito. Os Primais são objetivos e vão direto ao assunto.

Alegre-se, pois você encontrou outros como você. Você antes devia se sentir muito deslocado e triste, não? Todos nós já passamos por isso. Mas agora estamos em família. Você é igual a nós. Nós somos iguais a você. Isso já basta.

Seremos sua família agora, e nosso relacionamento se baseia em ajuda mútua. Nunca negue ajuda a outro Nefilim, mesmo que ele não seja Primal. As outras Linhagens não têm culpa de seus defeitos.

Seja você mesmo. Nunca deixe se influenciar pelos outros. Nunca se esqueça disso. Você não vive, você sobrevive. Preocupe-se apenas com suas necessidades básicas. Leve uma vida o mais simples possível. Por que gastar dinheiro com futilidades? Não banque um Guerrilheiro cheio de quinquilharias. Os outros Nefilim adoram se fingir de humanos, tentam fingir que não são diferentes.

O mundo é uma grande selva e a civilização é uma mentira. Não ligue para as leis dos homens, pois você está acima delas. Se quer alguma coisa, pegue. Satisfça suas necessidades. Isso é tudo.

Malachias, Zelote Primal

ACÓLITOS

Genitores: Os Acólitos são filhos de anjos Kerubim. Durante a Primeira Rebelião, liderada por Shemhazai, primeiro Arc'Anjo Kerubim, uma hoste de anjos desceram à Terra gerando filhos com as humanas. Após o Dilúvio foram proibidos de voltar a Shamaim e expulsos para o Sheol. Durante a assembléia que reuniu todos os anjos caídos em Dite, Shemhazai defendeu que os anjos caídos deveriam se conformar com sua situação e esperar que o tempo fizesse com Deus perdoá-los ou mesmo esquecê-los. Sua opinião foi voto vencido. Com a Segunda Rebelião, muitos kerubim infernais acreditaram nas idéias de Aliel, que queria transformar o Inferno num Segundo Céu. Entre eles estavam Karnah, Ganu'el e Iraiah, que vieram parar na Terra, onde geraram seus filhos.

Estes três anjos gostam muito de aparecer a seus adoradores com grande pompa, mas estas aparições apoteóticas duram muito pouco tempo. Muitos acham que isso é um sinal que eles vem fugindo de algo muito poderoso. Os três anjos possuem características bem distintas de comportamento. O anjo Iraiah é o

mais impositivo, e valoriza muito a sabedoria de seus filhos, quase sempre asiáticos. Karnah nunca se revela como pai, dizendo-se apenas “espírito protetor”. Ganu'el é sempre alegre e objetivo, sempre passando mensagens de otimismo.

Primogênito: Um egípcio de nome Hasan Al-Aziz, nascido em 1919, descobriu que possuía estranhos poderes, e fugiu de sua cidade natal. Vagando pelo deserto, falou com Karnah, sem que este revelasse ser seu pai. Dizendo-se um espírito protetor, Karnah o conduziu ao local onde existira a cidade egípcia de Heliópolis. A manifestação de seus poderes fez com que surgisse um grande número de seguidores ao seu redor, formando a Seita dos Luminescentes. Seu plano era erguer uma nova cidade, e com a ajuda dessa seita, construiu um sistema de galerias subterrâneas. Com o tempo, seus contatos encontraram mais Acólitos. Só neste momento é que descobriu que Karnah era seu pai. Mas também souberam da existência de outras linhagens diferentes de Nefilim. Hasan tentou compreender como outros tipos de anjos podiam existir e qual sua função. Tudo o que seu pai havia dito é que eles eram uma Terceira Força, interposta entre o Céu e o Inferno. Hasan tinha uma visão muito introspectiva, e desejava preservar sua existência em segredo. Porém, à medida que a Seita tomava conhecimento de outros Filhos de Anjos, passou a duvidar da Verdade, e surgiram dúvidas. Isso gerou dissidências na Seita, e enquanto alguns passaram a vê-lo como um impostor, outros passaram a ver os Acólitos como os únicos Filhos de Anjos legítimos. Dizem que Hasan encontrou um unicórnio, e se utiliza dos poderes mágicos do animal para viajar pelo mundo. Os Acólitos o conhecem como “O Velhinho”.

Organização e Crenças: Os Acólitos não possuem nenhuma forma de hierarquia ou organização rígida, sendo seu relacionamento muito informal. Os Acólitos prezam muito o valor individual de seus membros, e todo Acólito costuma divulgar seus conhecimentos e vivência na forma de manuscritos, que ficam muito bem guardados.

Acreditam que devem desenvolver seu poder para libertar as almas de seus pais, que assim seriam perdoados por Deus. Buscam elevar seu poder a fim de atingirem a iluminação. Acham que Deus como Consciência Suprema não pode ser desafiado, e que com o passar do tempo provarão serem merecedores da Redenção.

Esteréotipo: Os Acólitos são muito expansivos e extrovertidos, emotivos e sedutores. Dificilmente se mantêm calados

UM OLHAR SOBRE RESIGNAÇÃO

Tudo começou há dez mil anos atrás, quando uma nave com sobreviventes do planeta Acolys chegou à Terra. Seus tripulantes descobriram que o Sol lhe dava estranhos poderes. Eles se misturaram aos humanos, e assim surgiram os Acólitos como nós...

Por que essa cara?

(risos) Foi só uma piada, desculpe, não deu para evitar...

Lembre-se do mandamento principal dos Acólitos: não leve nada a sério.

(risos) O nosso ponto de vista é o seguinte: um dia as coisas melhoram. Procure ver o lado bom de tudo. Se a gente sempre acaba se adaptando às situações, pra que fazer drama? Deus controla tudo, e nossos destinos já estão traçados. Então, pra que ir contra ele. Relaxe e aproveite.

As outras linhagens? Bem, eu poderia ficar horas contando piadas sobre eles, mas não temos tanto tempo. Tem a do Primal e o papagaio, a do Guerrilheiro no açougue, a do Paladino fanhoso... ah, depois eu conto!

Você vai passar por muitas aventuras. Preserve suas memórias. Anote-as. Nós sempre trocamos nossas estórias pessoais, pois são de grande valor para o grupo. Nossos queridos e prestativos Luminescentes arquivam tudo. Ei, é por isso que seu apelido é Babão?

Poxa, eu acho que não tenho mais nada para falar... Alguma pergunta?

Não, não somos celibatários. Não, não precisa pagar. Não, não sou amigo desse tal de Vítor! O que significa Acólito? Sei lá!

Anderson, preceptor Acólito

ou discretos e gostam muito de ajudar as pessoas. Seu senso de humor é muito desenvolvido, mas às vezes pode descambar para um histrionismo excessivo. São adaptáveis a qualquer tipo de problema e tendem a ser conformistas. Acreditam num Destino imutável. Não apreciam muito lutar, só fazendo isso em caso extremo. O seu humor peculiar pode incomodar outros Nefilim de outras linhagens, mas são muito importantes devido a seus contatos com a seita dos Luminescentes.

Esferas de Influência: Força e Augúrio.

Poderes inatos: Aparição, Lanterna, Fobia e Praga de Gog.

CARACTERÍSTICAS

Como já foi dito anteriormente, as Características definem de forma aproximada tudo aquilo que você é naturalmente. Elas influenciarão em tudo o que você fizer durante o jogo, desde traduzir poemas até usar armamento pesado. Como são uma forma abstrata de definição personalística, as Características possuem um limite conveniente de 5 pontos. Existem dois grupos de Características, que nós chamamos de Mens e Corpus. O primeiro grupo define as Características mais subjetivas e de nível espiritual ou mental. O segundo grupo define aquelas de aspecto mais físico e concreto, ou seja, os potenciais do corpo.

Ao criar um personagem, você recebe 15 pontos para distribuir da maneira que quiser pelos dois grupos. Há, entretanto, uma única restrição: cada Características deve ter no mínimo 1 ponto — uma pessoa de Carisma 0 é menos expressiva que uma barata e ninguém poderia sobreviver com Físico ou Inteligência 0.

CARACTERÍSTICAS E SEUS NÍVEIS:

1	Débil
2	Fraco
3	Mediano
4	Bom
5	Excelente

MENS

São as Características responsáveis pelos aspectos mais abstratos dos personagens, formando a base de seu caráter. São elas:

Inteligência

A Inteligência representa a capacidade de raciocínio, memorização e aprendizado. Quanto mais alto for seu valor, mais sofisticado e capaz se é nas ações que envolvem planejamento e concentração.

Repare que a Inteligência não define um nível de instrução ou conhecimento (um campo relativo às Especializações) — ela apenas dita o potencial que cada personagem tem para isso. Para a interpretação, pense na inteligência como uma combinação de sagacidade e astúcia. Personagens inteligentes costumam ser bons pensadores e planejadores meticolosos, mas um nível alto em Inteligência não quer dizer necessariamente que eles cursaram dezenas de faculdades ou vivem enterrados em livros. Raciocínio rápido e uma boa lábia também são algumas de suas facetas. Sendo assim, tanto um catedrático doutor como um bom malandro são exemplos de personagens inteligentes.

Espírito

Força de vontade e perseverança são os elementos que compõem o Espírito. Ele representa sua capacidade de resistência ao desânimo e ao sobrenatural.

É especialmente importante para os Nefilim, pois está intimamente relacionada ao uso e manipulação da magia.

Carisma

O Carisma mede o magnetismo pessoal. É através dele que se consegue conquistar a confiança dos outros e a simpatia das massas. Ele é muito importante no desempenho de ações sociais e representa uma soma de diplomacia, tato e simpatia, com toques de charme e bom senso. Quanto melhor seu valor, mais agradável e simpático você parecerá aos outros.

É usado sempre que se queira impor a vontade de maneira

sutil e discreta sobre outra pessoa, como quando se quer convencer alguém com um ponto de vista antagônico ou seduzir uma pessoa em uma festa.

CORPUS

Este grupo define suas capacidades físicas, e é formado por:

Força

A Força mede a capacidade de erguer, suportar e deslocar peso. Ela nem sempre é claramente refletida no aspecto visual, embora seus efeitos sejam: é muito útil em combates corpo-a-corpo, pois influencia em sua capacidade de ferir seu oponente.

Físico

O Físico mostra a saúde e resistência do corpo, servindo como medida prática de suas limitações, definindo quanta dor e esforço se pode suportar.

Ele é muito importante no desempenho das ações mais exaustivas e na sobrevivência — quanto mais alto for seu Físico, mais longe você se encontra da destruição.

Reflexos

Coordenação motora, agilidade e equilíbrio. Os Reflexos são uma combinação de todos estes fatores, sendo de crucial importância na prática de atividades físicas de toda espécie.

Como a Inteligência, os Reflexos não ditam nenhuma espécie de treinamento especial, mas uma capacidade natural do desenvolvimento da agilidade.

Agora que você já atribuiu uma medida numérica ao que seu personagem é, vamos ver o que ele sabe.

DETERMINAÇÃO DO PERFIL

Em termos gerais, o perfil dita a orientação comportamental de seu personagem. Um perfil não é uma amarra, mas uma estrada que leva ao desenvolvimento da personalidade de um Nefilim. Na prática, os perfis oferecem uma série de Especializações que podem ser compradas para um personagem durante sua criação ou no decorrer do jogo. Por isso, leia com atenção a descrição de todos os perfis, de modo a identificar aquele que lhe seja mais interessante.

Quando da criação de seu personagem, você terá 20 pontos para comprar Especializações no perfil escolhido. Como dissemos antes, os perfis não são amarras, mas indicadores, de modo que você também poderá comprar Especializações pertencentes a outros perfis, mas pagando o dobro do valor indicado em suas descrições — tal custo reflete a dificuldade em desenvolver aspectos alheios à sua natureza psicológica e mantém a individualidade dos perfis.

DESCRIÇÃO DOS PERFIS

Os perfis serão descritos da seguinte forma, facilitando sua identificação e vantagens:

Título

Texto definindo traços gerais de personalidade que podem ser desenvolvidos pelos jogadores, e falhas que poderão conduzi-lo à Danação.

Especializações: enumeração das especializações disponíveis para compra neste perfil.

Mais apropriado para: sugestão de Linhagens a quem melhor se adapta o perfil.

O Animista

Sua sensibilidade espiritual sempre lhe mostrou que existe vida em todas as partes da Criação. Esta conexão, que tanto o vivifica nos ambientes estéreis criados pelo homem, também o mantém perigosamente mais próximo dos entes contra os quais você luta.

Especializações: Alquimia, Campismo, Ritualística, Ocultismo, Herbalismo, Lidar com Animais, Graduação (Teologia), Meditação, Caça, Escalar.

Mais apropriado para: Primais, Bastardos e Guardiães.

JOGADORES E PERFIS

É bem possível que ao menos um de seus jogadores ache que nenhum dos perfis disponíveis reúna as Especializações ou características que ele ache importantes. Se for este o caso, deixe que ele altere livremente um dos perfis à sua escolha ou permita a criação de um novo perfil — não tenha receio de deixar o grupo enriquecer este jogo com idéias novas, apenas tenha certeza de que os jogadores estão tentando achar uma forma de expressão mais divertida, e não apenas mais vantajosa.

Um perfil deve possuir uma lista com dez Especializações não-livres e possíveis pontos fracos que possam conduzir um Nefilim à Danação — repare que aqui está um ponto de união entre as regras e o contexto do jogo. Os jogadores podem sugerir qualquer tipo de alterações nos perfis “oficiais” ou criar perfis novos, mas a palavra final sempre é do Mestre.

O Arcano

Você encontrou no Caminho Oculto a razão para perdurar. Sua fome de conhecimento é sua fonte maior de força, mas também pode ser sua ruína — pactos, acordos e outras extravagâncias na busca da verdade podem levá-lo tanto à Ascensão quanto à Queda, visto que seus dois inimigos possuem respostas para suas perguntas.

Especializações: Ocultismo, Demonologia, Alquimia, Cabala, Métodos divinatórios, Pesquisa, Meditação, Ritualística, Heráldica, Percepção.

Mais apropriado para: Visionários, Veneráveis e Guardiães.

O Boêmio

A vida é uma festa, e sem hora para acabar. Sua *joi de vivre* é um bálsamo para aqueles à sua volta, mas os excessos e vícios típicos ao seu estilo de vida são um convite à Queda. Por outro lado, uma tentativa exagerada de redenção através do riso pode torná-lo um tolo nas cortes de Gabriel.

Especializações: Empatia, Sedução, Expressão, Etiqueta, Furtividade, Subterfúgios, Blefe, Esquiva, Armas Brancas, Luta.

Mais apropriado para: Acólitos, Paladinos, Bastardos e Guerrilheiros.

O Conspirador

Você se aproveita de sua aparência humana para se infiltrar entre os homens e aumentar sua influência. Para sua Congregação isso é ótimo, pois você dispõe de recursos não disponíveis para a maioria da sua espécie, mas seu estilo de vida autoritário e manipulador o coloca perigosamente ombreado com os ditadores angelicais e os tiranos do Sheol.

Especializações: Graduação (Direito), Graduação (Administração), Expressão, Intimidação, Empatia, Pesquisa, Liderança, Burocracia, Política, Etiqueta.

Mais apropriado para: Precursores e Veneráveis.

O Filósofo

Você procurou suas respostas tentando ouvir sua voz interior. De um modo geral, você crê que sua procura é uma estrada que o leva cada vez mais para dentro de si mesmo, para um ponto que, de muitas maneiras, é semelhante ao próprio Criador. Contudo, tender para a egolatria desmedida o conduzirá invariavelmente à Ascensão, enquanto a perda total da fé será o cadafalso da Queda.

Especializações: Graduação (Psicologia), Empatia, Liderança, Ritualística, Ocultismo, Expressão, Etiqueta, Pesquisa, Percepção, Meditação.

Mais apropriado para: Visionários, Acólitos e Guardiães.

O Herege

Você adaptou os dogmas e crenças de uma religião estabelecida à subcultura nefilínica. O nome provém das *Heresias* da Idade Média, cultos não sancionados pela Igreja e por isso caçados. Adaptar um sistema religioso às necessidades dos Híbridos prova que você tem um forte senso de raça desenvolvido, mas o seu ufanismo pode levá-lo a atitudes que conduzem à Danação. Em

contrapartida, o fanatismo cego o tornaria exatamente o tipo de soldado bem visto nas fileiras celestes.

Especializações: Graduação (Teologia), Pesquisa, Demonologia, Ritualística, Expressão, Empatia, Cabala, Meditação, Métodos Divinatórios, Etiqueta.

Mais apropriado para: Visionários, Veneráveis e Guardiães.

O Marginal

Você vive à margem do que é considerado correto e normal, seguindo suas próprias leis. Note que *marginal* não quer dizer necessariamente *criminoso* — você apenas não consegue se adequar às normas.

Sua independência é uma força que pode inspirar seus irmãos e primos; contudo, mesmo aqueles que estão fora do sistema precisam de alguma regra e disciplina — a falta de limites pode levá-lo à perversão (e ao Inferno) ou à megalomania (e ao Céu).

Especializações: Armas brancas, Subterfúgio, Luta, Esquiva, Expressão, Percepção, Política, Criptografia, Graduação (Direito), Intimidação.

Mais apropriado para: Bastardos, Acólitos e Primais.

O Soldado

Você se dedica a uma causa, e acha que vale a pena lutar por ela. Sua vida se resume e define no conflito. Isso é bom, pois o mantém em constante dinamismo, mas a vaidade da vitória pode abrir brechas que podem levá-lo ao Sheol ou Shamaim

Especializações: Luta, Esquiva, Armas Brancas, Material Bélico, Percepção, Kobudo, Campismo, Interrogatório, Intimidação, Investigação.

Mais apropriado para: Guerrilheiros, Primais e Paladinos.

ESPECIALIZAÇÕES

Como já foi dito antes, as Especializações definem de um modo geral tudo aquilo que você aprendeu. Note que “especialização” é só um termo geral para definir as perícias, talentos e habilidades adquiridas e desenvolvidas por seu personagem durante sua vida.

Como as Características, as Especializações possuem um limite: variam de um a cinco pontos. Se você não tem ponto algum em uma Especialização, você não a possui. Cada nível em uma especialização do seu perfil custa um ponto; assim se você quiser comprar *Furtividade 3*, pagará 3 pontos pela Especialização. Especializações de outros perfis custam o dobro do preço — se *Furtividade* fosse de um outro Perfil que não o seu, e você quisesse comprá-la neste mesmo nível, pagaria 6 pontos por ela.

ESPECIALIZAÇÕES E SEUS NÍVEIS:

1	Curioso
2	Amador
3	Avançado
4	Profissional
5	Expert

ESPECIALIZAÇÕES LIVRES

As chamadas *Especializações Livres* são um grupo de conhecimento de amplo acesso a qualquer perfil. Tais Especializações podem ser escolhidas sem penalidades, como se fizessem parte de sua lista. Dizem respeito a áreas muito acessíveis de conhecimento que justificam a facilidade de seu aprendizado. São elas: Direção, Graduação (que não constem das listas dos perfis determinados: Literatura, Química, Geografia, História, Matemática e outras), Idiomas (que devem ser comprados e desenvolvidos individualmente), Esporte, Técnicos (que não constem nas listas de perfis determinados: enfermagem, mecânica, contabilidade, radiologia e outros) e Tiro. Junte-se a elas Teurgia e Nigromancia, Especializações muito importantes ligadas aos uso de Manifesto (veja o capítulo *Fascinium* para mais detalhes).

Alquimia

Você conhece muitos dos preceitos alquímicos, suas simbologias e doutrinas. Tem também conhecimento teórico sobre preceitos como a Grande Obra, com seu Elixir da Longa Vida e sua Pedra

Filosofal. Talvez até mesmo tenha alguma experiência prática a este respeito. Se bem sucedida ou não já é uma outra estória...

Armas brancas

É a Especialização que garante a você conhecimento para lidar com armas de corte, esmagamento e perfuração como punhais, espadas, martelos, etc. Esta Especialização cobre o uso de armas brancas ocidentais e outras improvisadas, como chaves de fenda ou garrafas. Conhecimento sobre armas orientais é campo do Kobudo.

Burocracia

Você conhece o sistema estatal e seu funcionamento. Isso poderá ser de grande ajuda quando você depender da agilização de processos e em situações em que quilos de papéis valerão mais que horas de conversa.

Cabala

Uma antiga herança do povo hebreu. Você está familiarizado com os conceitos da Torah, as permutações numéricas e principalmente com as emanções divinas. Isto também lhe garante algum conhecimento sobre as hierarquias angelicais e seus príncipes.

Caça

Você sabe espreitar uma presa silenciosamente e seguir seu rastro com eficiência. O melhor desta especialização é que nada impede que ela seja usada para rastrear e caçar presas humanas — o fundamental é o conhecimento do terreno e do alvo.

Campismo

Profissionalmente ou por diversão, você sabe se fixar na mata do modo mais confortável que a situação lhe permitir. Isso também inclui o conhecimento necessário sobre onde procurar água, como armar barracas, onde armá-las e como se manter afastado dos animais mais perigosos.

Demonologia

Você está familiarizado com o folclore infernal: suas figuras, seus nomes, sua hierarquia e etc. Certamente esta Especialização também garante algum conhecimento sobre os príncipes Arc'Anjos Caídos e seu papel no Sheol.

Direção

É a habilidade de pilotar eficientemente veículos terrestres como carros, motos ou caminhões. Embora alguns outros veículos tenham uma direção similar a dos citados acima, como tratores e empilhadeiras, esta Especialização não garante conhecimento integral sobre eles, devendo então a margem de sucesso ser reajustada de acordo com a situação, ficando a critério do mestre, é claro.

Empatia

A Empatia é a especialização relacionada ao campo das emoções. As motivações, desejos e sentimentos alheios podem ser desvendados e compreendidos com sua ajuda. Note que não se trata de um poder sobrenatural, apenas de um tato e uma sensibilidade apurados no que diz respeito à natureza humana. Conhecendo as motivações de uma pessoa, você pode até ser capaz de influenciá-la, mas nunca poderá exercer controle sobre suas emoções.

Escalar

Você tem conhecimento sobre o uso de cordas, pítons e outros materiais usados para escalar montanhas, paredões e demais superfícies. Também está habilitado a escalar superfícies com as mãos nuas, se isso for possível.

Esquiva

Você consegue escapar de golpes e projetis com destreza e habilidade. Algumas vezes, a melhor opção é contornar o perigo ao invés de enfrentá-lo de frente.

Etiqueta

Você é versado na arte do trato social, ou seja, sabe conviver com grupos diversos e de organizações distintas sem grandes dificuldades. A Etiqueta é extremamente importante em situações de convívio social, pois existirão ocasiões em que suas atitudes e comportamentos serão cruciais para determinar as reações dos que o cercam.

Expressão

É sua capacidade de demonstrar o que pensa ou sente; tanto pode se aplicar à oratória ou interpretação quanto à pintura ou escultura. Dança, música, poesia, tudo isso está ligado à Expressão.

Furtividade

Você sabe se mover nas sombras sem chamar a atenção. A furtividade é de grande importância quando se precisa entrar ou sair de lugares sem ser notado e (principalmente) quando não se está autorizado a fazer isso. É muito valorizado por gatumos, policiais ou espões.

Graduação

São cursos profissionalizantes de nível superior. Algumas graduações pertencem a listas de perfis determinados (Teologia, Direito, Administração, Medicina, Psicologia) mas a maioria é livre. Dentre elas destacam-se:

Administração

Você possui conhecimentos que o capacitam a administrar estabelecimentos como empresas, indústrias, condomínios e etc. Sua formação inclui técnicas organizacionais, liderança empresarial e uma boa visão de planejamento de metas.

Direito

Você conhece os códigos e leis que regem o homem na sociedade, tendo a capacidade de advogar em prol de uma causa ou pessoa, além de conhecimento sobre o sistema jurídico. O seu nível na Especialização determinará a competência de sua formação. Caso lhe agrade, você pode detalhar um pouco mais seu campo de atuação, escolhendo uma especialidade, como direito penal, por exemplo.

Medicina

Você estudou a ciência que tem por função pesquisar as doenças e suas origens e alcançar suas curas. O seu nível na Especialização determinará a competência de sua formação. Talvez você queira detalhar um pouco mais seu campo de atuação, escolhendo uma especialidade, como cardiologia, por exemplo.

Psicologia

Você estuda a ciência do comportamento humano, e está habilitado a reconhecer e tratar desvios comportamentais. Diversas técnicas e mestres estão à sua disposição — behaviorismo, Freud, Jung e muitos outros — dependendo apenas de seu estilo pessoal a linha a ser escolhida.

Teologia

Você desenvolveu um bom conhecimento sobre religiões das mais variadas, seus dogmas e crenças. Tal conhecimento pode envolver também cultos animistas, satânicos e orientais e noções sobre mitologias diversas.

Outras

Aqui há um campo de escolha enorme e livre para graduações: História, Geografia, Matemática, Literatura, História da Arte, Marketing, Comunicação Social, Análise de Sistemas e uma infinidade de outras opções.

Heráldica

Você é capaz de reconhecer os padrões em emblemas e brasões, dizer o que representam e a quem estão associados. É muito útil para identificar brasões familiares e escudos de instituições como a Igreja, Sociedades Secretas e uma infinidade de outros cultos menores.

Herbalismo

Você está capacitado a fazer uso de ervas, criando remédios naturais (ou venenos) de grande eficiência. Algumas operações podem exigir o uso de laboratórios, principalmente quando se tratar da criação de fórmulas complexas e delicadas.

Idiomas

Esta Especialidade garante conhecimento sobre um idioma. Cada idioma deve ser comprado separadamente, e sua competência e fluência dependem de seu nível. Algumas vezes, pode-se usar o conhecimento em um determinado idioma para se entender outro aparentado, como por exemplo, usar seu conhecimento de Espanhol para tentar "arranhar" o Catalão (pois ambas são línguas neolatinas e ibéricas). Contudo, tais tentativas devem ser sancionadas pelo Mestre, e sempre devem ter sua dificuldade aumentada.

Interrogatório

Você sabe extrair a verdade de uma pessoa. Nem sempre os interrogadores recorrem à força bruta para conseguir uma informação — de fato, os bons nunca precisam dela. Esta especialização envolve uma série de artifícios psicológicos e eloquência perspicaz que tem como objetivo confundir seu alvo e fazê-lo revelar o que não pretende.

Intimidação

A intimidação é uma arte refinada que em muitos aspectos se compara à sedução. Nem sempre o sujeito mais perigoso é o mais assustador. Você sabe como traduzir em atitudes uma série de ameaças sutis que tendem a perturbar e amedrontar as pessoas.

Investigação

Você sabe procurar pistas e evidências que comprovem ou neguem uma hipótese. Também está acostumado a pensar logicamente e nunca tirar uma conclusão que não seja estritamente baseada em fatos e provas plausíveis.

Jogo

Você admira jogar. Tanto que está familiarizado com as mais diversas modalidades lúdicas: baralho, bilhar, a maioria dos jogos de azar e até fliperamas. Isso lhe dá conhecimento sobre a maioria das regras, e mais: o capacita a trapacear com classe. Mas cuidado com as falhas críticas — elas o denunciarão imediatamente, mostrando a seus companheiros que um baralho pode ter no máximo quatro ases.

Kobudo

É a especialização que permite o manejo de armas de combate orientais como katanas, nunchakus ou tonfas. Seu domínio garante uso correto destas armas, tornando-as ferramentas mortais nas mãos de seus usuários.

Lidar com animais

Você tem facilidade e tato ao interagir com animais, o que inclui um grande conhecimento sobre suas motivações e reações. Conhecer o comportamento das diferentes espécies animais pode ajudar muito um personagem a reconhecer perigos naturais como a presença de predadores, falta de recursos como água e comida e até mesmo alertar sobre a presença de humanos na área. Com tempo e disponibilidade suficientes, você pode até mesmo adestrar um animal.

Liderança

Qualquer um está capacitado a dar ordens, mas para ser um líder competente é necessário mais do que voz de comando. A Liderança reflete o bom senso, confiança e autoridade necessárias aos comandantes, despertando em seus subordinados o sentimento de admiração e fidelidade.

Neste Conhecimento reside o conjunto de qualidades necessárias para se comandar. Seus efeitos são visíveis nas atitudes e gestos de um líder, e faz com que as pessoas tenham fé em sua capacidade de liderança.

Luta

Você foi treinado em qualquer um dos vários tipos de combate de mãos limpas, como Boxe, Judô, Caratê ou Jiu-Jitsu (ou simplesmente tem uma ampla prática de briga de rua), e sabe como se virar no mano-a-mano.

Material Bélico

Você é capaz de proceder à montagem e manutenção em uma enorme diversidade de armas de fogo, embora na maioria das vezes precise de uma oficina e ferramentas especiais para exercer seu ofício. Note que saber a manutenção de uma arma não o torna um bom atirador — este é o campo de atuação de *Tiro*.

Meditação

Você é capaz de reduzir seus pensamentos a um único fluxo lento e harmonioso. A meditação limpa sua mente e o deixa mais alerta, mas tem uma utilidade a mais para os Híbridos: após um teste bem sucedido de Perícia, com margem igual a Espírito + Meditação, você poderá somar seus sucessos ao de um subsequente Clamor, absorvendo mais Maná no processo. Isso se deve ao fato de você estar mais equilibrado e sensível às emanações de força à sua volta. Contudo, é necessária calma e tranqüilidade para que se possa extrair os melhores efeitos da meditação — na prática, você só colhe os benefícios descritos após pelo menos uma hora meditando.

Métodos Divinatórios

Você conhece alguns procedimentos a respeito da adivinhação do futuro — Tarô, Astrologia, Búzios, I Ching, Runas, Cartomancia... um pouco de cada coisa. Isso tudo faz parte de tradições esotéricas muito antigas, e atualmente parecem estar ressurgindo com grande força e aceitação pública. Tal conhecimento pode ser muito útil como fonte de renda, visto que a clientela costuma ser um tanto regular.

Nigromancia

Representa as informações e segredos das Esferas Abissais e seus Manifestos. Como a Teurgia, é de fundamental importância para todos os Nefilim.

Ocultismo

Em um mundo repleto de intrigas e criaturas sobrenaturais, o ocultismo se tornou mais que uma ciência duvidosa. Essa Especialização contém conhecimentos (nem sempre integrais ou confiáveis) sobre áreas do oculto como sociedades secretas, entidades sobrenaturais e história oculta das civilizações.

Percepção

Você tem uma tendência natural a estar atento, que foi melhorada através de prática e treinamento especializado. Portanto, mesmo a nível subconsciente, se manterá em alerta para o que o cerca e dificilmente é surpreendido.

Pesquisa

Você sabe onde e como coletar informações e a maneira eficiente de organizá-las para que façam sentido. Pesquisa é uma excelente especialização de apoio para quem busca conhecimento, mundano ou sobrenatural.

CRENÇAS E HERESIAS

Muitas vezes, descobrir-se um nefilim causa uma certa sensação de vácuo na vida espiritual dos novatos — o medo de tornar-se um laçao no paraíso torna-se tão intenso quanto o pavor das fossas infernais. Por este motivo, é compreensível que muitos Nefilim aproveitassem fragmentos de sua antiga fé para edificar um novo credo, mais sintonizado com sua nova condição. Tais credos são chamados Heresias.

Em geral, muitos Híbridos são nominalmente “devotos” a uma ou outra Heresia, enquanto outros levam a sério sua fé. Existe uma enorme quantidade de Heresias difundida na subcultura nefilínica. Contudo, algumas se tornaram particularmente populares, seja por sua filosofia, seja por sua atitude. São elas:

Neosaduceus: como os Nefilim não possuem uma visão de “ressurreição” no dia do Juízo, estes Híbridos aproveitam ao máximo sua existência corpórea, e se consideram se consideram o ápice da evolução material. Por suas tendências sensualistas, os Neosaduceus tendem a ser sutilmente cínicos e individualistas. É de longe a Heresia com o maior número de adeptos.

Konradianos: é um culto exclusivamente Bastardo. Comemoram anualmente a morte de Konrad Kopke, seu Primogênito, com cerimônias e ritos elaborados — acreditam que a energia canalizada de suas liturgias o estariam regenerando no Plano Elemental, de onde ressurgirá no dia do Armageddon. Adoram Tsarshiel, seu “Sol Secreto”, no dia 25 de dezembro.

Zelotes: um culto ufanista e sectário que acredita que os Nefilim herdarão Adamah após a Guerra Inevitável. Enquanto este tempo não chega, precisam proteger a família Grigori (os Híbridos) da família Adâmica (os humanos).

Enoqueanos: esta Heresia acredita que Henoc era na verdade um Nefilim nascido durante a Primeira Rebelião, e que teria conseguido equilibrar sua herança a tal ponto que conseguiu alcançar a verdadeira Ascensão, para além do véu de Shamaim, sendo assim “arrebataado pelo Senhor”. Os Enoqueanos crêem que o Antigo Testamento está repleto de mensagens secretas, preciosas para os Híbridos, e estudam hermenêutica fervorosamente com o intuito de desvendá-las. Acredita-se que o fundador heresiarca seria um Precursor velho e poderoso.

Gigantinos: como os Enoqueanos, acreditam na sobrevivência dos Nefilim da Primeira Rebelião, e buscam encontrá-los e despertá-los para que se unam à Segunda Família nas lutas do Armageddon.

Zoharitas: criada por Nefilim judeus, esta Heresia postula que a Cabala contém a chave para a libertação dos Nefilim. Muitos Visionários e Guardiães se perfilam entre os Zoharitas, que não estão mais circunscritos aos israelitas.

Um personagem não precisa adotar o perfil: Herege para estar ligado a um destes cultos, a não ser que queira ser reconhecido como sacerdote propagador da crença. Note que ser um herege não granjeia nenhum prestígio especial entre os Híbridos — contudo, estar ligado a uma Heresia em particular pode ser uma excelente base para a aquisição de contatos e prováveis aliados.

Os Genitores costumam ser indiferentes a muitos destes cultos, embora não vejam com bons olhos Enoqueanos e Gigantinos, por pregarem uma influência externa e poderosa à estrutura familiar das nove Linhagens.

Mestres e jogadores devem sentir-se à vontade para criar ou adaptar Heresias, de acordo com os interesses envolvidos na Saga.

Política

Você tem uma boa noção sobre o funcionamento do Estado e suas engrenagens, sabendo onde ir e a quem falar quando quiser algo. Além disso, é preparado o suficiente para encarar um cargo público.

Ritualística

A ritualística é um ofício antigo, que envolve conhecimentos específicos de como organizar e conduzir cerimônias litúrgicas das mais variadas. O possuidor desta especialização também é capaz de reconhecer rituais de diversas outras instituições e dizer sua finalidade, já que as mesmas apenas adaptaram este conhecimento às suas necessidades.

Sedução

Você sabe como encantar e cortejar um alvo de modo a estabelecer alguma intimidade física. O Mestre ajusta a dificuldade da sedução em virtude do quanto você parece atraente ao seu alvo, e nem sempre este é um processo rápido — tenha em mente que a maioria das pessoas tem algumas expectativas em relação a um envolvimento romântico, e às vezes simplesmente não querem ser diversão para uma só noite.

Subterfúgios

Esse conhecimento garante a você domínio sobre as artes ladinas do roubo, do arrombamento e da falsificação.

Técnico

São Especializações Profissionais restritas ao nível médio de ensino. Algumas delas pertencem a perfis determinados (eletrônica, redes, etc.), mas a maioria pertence ao acessível grupo de Especialidades Livres. Dentre elas destacam-se:

Computação

Você conhece o funcionamento da mais útil ferramenta do nosso século: o computador. Esta Especialização inclui também o conhecimento necessário para a montagem,

desmontagem e manutenção das máquinas. Você está apto a utilizá-lo em pequena ou grande escala, dependendo de sua competência.

Eletrônica

Você conhece o funcionamento e as formas de manutenção de aparelhos eletrônicos. É um conhecimento extremamente útil, vista a popularidade destes aparatos.

Redes

Você está habilitado a criar, manter e gerenciar redes de computadores. Este é um conhecimento muito valorizado (e procurado) nos dias atuais.

Outros

Diversas outras Especializações se encaixam neste grupo, e ao contrário das acima citadas, são livres. Entre elas você pode escolher mecânica, radiologia, contabilidade, enfermagem, edificações, eletrotécnica e muitas outras opções.

Teurgia

É o conjunto de informações que dizem respeito às Esferas Ascendentes e seus Manifestos. Todo Nefilim que se preze tem algum conhecimento teúrgico.

Tiro

Você é proficiente no uso de armas de fogo, sabendo municiá-las e prepará-las para atirar. Embora consiga lidar com um ou outro problema ocasional, a manutenção deste tipo de arma depende da especialização *Material Bélico*.

PECULIARIDADES

As peculiaridades são detalhes que complementam a sua “persona”. Existem peculiaridades positivas e negativas. As positivas garantem a você certas vantagens que podem ser muito úteis durante o jogo, como ser um pouco melhor com armas ou ter facilidade

com computadores. Como facilitam sua vida, elas custam pontos, como tudo que já vimos antes. As negativas são justamente o contrário — defeitos que o atrapalham em determinadas situações, tornando sua vida mais difícil. Como você está atribuindo defeitos e restrições que irão prejudicar seu personagem, você *receberá* pontos para adquirir outras peculiaridades — é a velha estratégia de perder sob um aspecto para lucrar em outro.

As peculiaridades são importantes para preencher certas lacunas na vida de um personagem, como contatos, aliados, inimigos, preferências pessoais, situação financeira e etc. Os jogadores recebem um total de 10 pontos para determinar suas peculiaridades.

ADQUIRINDO PECULIARIDADES

Peculiaridades são compradas livremente, de acordo com a vontade do jogador e os pontos que lhe estão disponíveis. Peculiaridades positivas podem ser adquiridas mais tarde com pontos de experiência mediante a aprovação do Mestre. Algumas pedem pré-requisitos para compra — isso se deve à verossimilhança interna do jogo. É meio difícil uma pessoa ser dona de um badalado *point* da moda sem possuir renda para mantê-lo. Peculiaridades negativas podem ser descartadas, com consentimento do Mestre, pagando-se em pontos de experiência o bônus que elas ofereceram na criação do personagem (algumas são anuladas por peculiaridades positivas opostas), mas também podem ser atribuídas pelo Mestre em virtude de eventos especiais ocorridos durante o jogo (e neste caso elas não rendem pontos de bônus).

Finalmente, o acúmulo de peculiaridades negativas garante pontos de bônus para comprar outras peculiaridades positivas — pode-se acumular até 10 pontos em peculiaridades negativas.

A RESPEITO DE RENDA

Uma das maiores dificuldades para jogadores de RPGs com ambientação moderna é lidar com a renda dos personagens — não se pode simplesmente considerar que eles acumulam “tesouros” derrotando inimigos — o que é bom, útil e coerente para ambientes de fantasia não faz muito sentido para o século XXI. O sistema de renda de REBELIÃO procura ser simples e direto, deixando aos jogadores mais tempo para se divertirem, mas sem roubar credibilidade do cenário — como personagens-padrão recebem uma pontuação considerada mediana para sua construção, admite-se que ele estará encaixado na Classe Média — isso mesmo: nós apenas indicaremos um nível econômico geral, sem especificar cifras (os paradigmas sociais dentro de nossa comunidade são variados o bastante para que “classe média” possa ter uma definição bem diferente de uma cidade para outra). Os Mestres deverão ter bom senso para definir o que um personagem nesta faixa sócio-econômica pode ou não possuir. Certamente, alguns jogadores ambicionarão mais (ou contentar-se-ão com menos) que o especificado aqui; sem problemas: diversas peculiaridades sociais servirão para turbinar (ou reduzir) o pecúlio dos personagens — ainda aqui cabe o bom senso do Mestre, decidindo o que pode ou não fazer parte das posses de um personagem baseando-se na sua condição financeira.

ONDE ESTÃO OS NÚMEROS?

Algumas peculiaridades indicam vantagens ou desvantagens de um modo geral, sem especificar valores numéricos ou regras para seus efeitos. De fato, nem tudo em REBELIÃO necessita de números ou rolamentos de dados — achamos que economizar dados para os momentos críticos dá mais liberdade de ação para os jogadores e firmeza de decisão para o Mestre. Na dúvida, confie em seu bom senso.

PECULIARIDADES MÍSTICAS

Estas Peculiaridades expressam qualidades e defeitos de proporções sobrenaturais, sendo muitas delas próprias apenas dos Nefilim.

Mediunidade (Custo: 2 ou 3)

Você consegue perceber os fantasmas. Dois pontos indicam que você é um médium auditivo, e três pontos lhe garantem mediunidade visual. Sempre que fantasmas estiverem por perto, e quiserem aparecer para você, serão percebidos sem nenhuma necessidade de testes. Caso eles resolvam por vontade própria não chamar sua atenção, será necessário um teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Percepção, para que você possa detectá-los.

Resistência à magia (Custo: 2)

Você é de alguma forma resistente à magia e seus efeitos, sendo mais capaz de ignorar encantamentos que a maioria das pessoas. Aplique um bônus de um dado à sua Parada de Vontade para qualquer teste de resistência à magia.

Precognição (Custo: 3)

Você tem sensações e visões relacionadas a um futuro próximo. Essas visões vem na forma de sonhos e “dejá vus”. O mestre tem livre escolha sobre o que as visões mostrarão, com a única condição de que elas nunca sejam claras e possam fornecer várias interpretações diferentes.

Presença Angelical (Custo: 2)

As pessoas se sentem calmas e seguras em sua presença. Não muito raro, se sentirão até mesmo fascinadas ou atraídas por sua pessoa — isso não tem nada a ver com aparência física ou sexualidade, é apenas um “quê” sobrenatural, algo que ninguém conseguirá definir, mas que sem dúvida apreciará.

Ocultista Renomado (Custo: 4)

Ao contrário de alguns pseudofilósofos da Nova Era, você realmente está vinculado ao estudo do oculto, e tem conhecimentos importantes e contatos relevantes na área. Reduza à metade o custo da experiência necessária para evoluir nas Especializações do perfil *Arcano*, seja ele seu perfil ou não, além de poder ignorar uma falha crítica em testes de Perícia relacionados a ocultismo por jogo.

Percepção do sobrenatural (Custo: 3)

Você tem noção da presença de forças sobrenaturais onde se encontra. O mestre deve fazer secretamente um teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Percepção, para perceber a existência de magia no local. Suas percepções surgirão na forma de intuições e palpites, e você não reconhecerá sua natureza ou de onde vem, mas saberá que estão lá.

Topia (Custo: 1 ou 2)

Você tem controle sobre uma Topia. Pode ser um terreno sagrado em sua propriedade, uma pequena capela em sua casa de campo ou um cemitério abandonado. O que importa é que apenas você tem acesso a ela e seus benefícios. Cultos diversos e outros Nefilim podem se interessar pelo poder que ela tem a oferecer, por isso é bom que ninguém saiba de seu segredinho. Uma Topia simples custa apenas um ponto, enquanto uma Topia mais poderosa custa dois.

Intuição (Custo: 3)

Você tem uma espécie de sexto sentido. Uma vez por estória, quando estiver em dúvida, o Mestre poderá testar secretamente sua Vontade, com margem igual a Inteligência + Meditação, de modo que ao menos um sucesso lhe indica qual a decisão certa. Note que uma resposta não aparecerá na sua cabeça — é necessário que você já tenha algo em mente para que sua intuição funcione. No caso de uma falha, a intuição nada lhe diz. No caso de uma falha crítica, você tomará a decisão mais errada possível.

Manifesto Extra (Custo:5)

Você pode escolher um Manifesto extra, além dos que já tem direito em função de seus poderes inatos e os concedidos pela pontuação de Espírito. Este Manifesto extra não precisa ser necessariamente de suas Esferas de influência.

Esta peculiaridade pode ser comprada mais de uma vez.

Língua dos homens (Custo: 3)

Os anjos são detentores da capacidade de compreender os mortais, independente de sua linguagem — você herdou, ao menos em parte, essa peculiaridade. Misticamente, você é capaz de compreender qualquer língua mortal. Note que esta é uma habilidade mágica e está restrita à fala — sua fluência nada tem a ver com conhecimentos lingüísticos e você é analfabeto em qualquer idioma que não conheça através da Especialização adequada.

Maná Extra (Custo: 1 a 5)

Todo Nefilim começa o jogo com cinco pontos de Maná; comprando esta peculiaridade, você pode começar com mais: cada ponto gasto com ela dá direito a um ponto extra de Maná.

Obsediado (Bônus: 2)

Graças a sua maior conexão com o sobrenatural, você é vítima de um espectro obsessivo. Este fantasma procura resolver algo que ficou pendente em sua vida pregressa, e usa o usa como ferramenta para atingir seus objetivos. Ele não controla você, mas é capaz de influenciar de maneira drástica em seu estado de espírito, fazendo-o agir de um modo diferente do normal. Vários motivos podem levar um fantasma a isso: ele pode odiá-lo e tentar arruinar sua vida, pode querê-lo como ferramenta em uma vingança ou simplesmente estar se alimentando de sua energia vital, mas uma coisa é certa — seus motivos sempre serão baixos e nocivos.

O Mestre deve exigir que você seja bem sucedido num teste de Vontade com margem igual a Espírito + Ocultismo para evitar que as sugestões do obsessivo sejam eficazes. Esta peculiaridade pode vir a ser perdida durante o jogo, mas nunca sem uma boa dose de esforço e sofrimento.

Sombra Demoníaca (Bônus: 3)

Isso pode realmente assustar as pessoas — sua sombra é disforme, dotada de chifres e pernas de bode. Embora nem sempre ela possa estar visível, causará grande espanto a quem percebê-la com clareza.

Estéril (Bônus: 2)

Embora todos os Nefilim possam produzir Maná enquanto contarem com ao menos um ponto em suas reservas, você é incapaz disso. Assim, você apela constantemente para o Clamor (o que é pouco discreto).

Neutro (Bônus: 3)

Ao contrário do defeito acima, você é totalmente incapaz de convocar o Clamor. Quando o seu Maná zera, um ponto retornará em duas hora. Após isso, você regenera normalmente um ponto por hora.

Desequilíbrio (Bônus: 3)

Escolha uma trilha: Sheol ou Shamaim, e some um ponto extra à danoção adquirida nesta trilha a cada falha crítica de invocação de Manifestos durante o jogo.

Sombra Alada (Bônus: 3)

É estranho, mas sua sombra denuncia sua verdadeira natureza — ela é dotada de asas. Todos os que olharem para sua sombra verão que ela corresponderia a uma criatura alada, o que sem dúvida é muito bizarro.

Vulnerabilidade à magia (Bônus: 3)

Você é mais suscetível aos poderes mágicos que a maioria. Diminua em dois pontos sua margem de sucesso para qualquer teste de resistência à magia.

Misticamente inapto (Bônus: 3)

Você não tem grande controle sobre sua magia, e por isso você deve descontar um sucesso em testes para invocar Manifestos

ou executar rituais. Falhas normais de invocação tornam-se falhas críticas com você.

Atrator do Sobrenatural (Bônus: 2)

Você é uma espécie de imã do sobrenatural. Por algum motivo, criaturas insólitas como cães de duas cabeças, bodes alados, ou mesmo anjos ou demônios, sentem-se estranhamente fascinados na sua presença. De algum modo, você sempre se verá envolvido com o bizarro, por mais que tente escapar disto.

Necessidade de Relíquia (Bônus: 3)

Você teve severas dificuldades para aceitar e controlar seu lado místico. Por isso, acabou apelando para o que os Nefilim chamam pejorativamente de "Relíquia" — um objeto focalizador (geralmente com motivos religiosos — um crucifixo, talvez), que o ajuda a utilizar seus Manifestos. Enquanto estiver de posse de sua Relíquia, você pode usar seus Manifestos e invocar o Clamor normalmente, mas se vier a perdê-la... bem, você simplesmente não conseguirá mais usar seus poderes. Para se habituar a uma nova Relíquia, um Nefilim deve utilizá-la para convocar o Clamor. Cada falha causa um ponto de dano, até que três sucessos sejam obtidos. Isso indica que você se "harmonizou" com a nova Relíquia, e pode usá-la normalmente. Esta é uma espécie de bloqueio psicológico muito poderoso, mas pode ser perdido com muito esforço e dedicação.

PECULIARIDADES FÍSICAS

Descrevem detalhes referentes à estrutura corporal dos Nefilim e suas particularidades.

Golpe potente (Custo: 1)

Você se especializou em um determinado tipo de golpe, no qual é mais competente. O golpe deve ser especificado (um soco, chute, cabeçada...). Quando você atingir alguém com este golpe, causará dois pontos de dano extra. Você pode usar um número de Golpes Potentes igual aos seus Reflexos por sessão de jogo.

Imunidade a doenças humanas (Custo: 2)

Sua imunidade é mais desenvolvida que a da maioria dos Nefilim, tornando impossível a sobrevivência de microorganismos e parasitas causadores de doenças. Isso impede ainda que você seja portador, mesmo que por um curto período de tempo. Nem mesmo as mais aberrantes variações patogênicas podem afetá-lo, tamanha é sua resistência.

Fortitude (Custo: 1)

Você é naturalmente mais resistente a danos que o normal. Some um ponto à sua absorção de dano.

Duro de matar (Custo: 3)

Você só morre se chegar a um número negativo igual aos seus PVs + Físico. Isso garante uma resistência à morte maior que a da maioria das criaturas sobre Adamah (mesmo as sobrenaturais).

Sono reduzido (Custo: 1)

Você tem menos necessidade de sono que a maioria das pessoas. Três a quatro horas bem dormidas por noite são mais do que necessário para que se sinta revitalizado.

Asas (Custo: 6)

Você chegou o mais próximo que sua espécie pode da natureza angelical — você nasceu dotado de asas. Elas surgiram em sua puberdade, são retráteis e iguais às da hierarquia a qual pertence seu Genitor (Visionários teriam asas coruscantes, Guardiães, asas vegetais, e etc.). Para invocá-las, é necessário gastar um ponto de Maná.

Embora não possa voar com elas, você consegue planar em altitudes razoáveis, se o vento estiver a seu favor (elas funcionam como uma asa delta, mas com um grau de manobra bem melhor).

Cicatrizes de Asas nas Costas (Bônus: 2)

Qualquer pessoa que observe sua costas verá um par de cicatrizes estranhas, que poderiam corresponder a asas, como se você algum dia as possuísse e elas tivessem sido arrancadas de você.

Adquirir esta peculiaridade não impede a aquisição da peculiaridade: asas.

Regeneração limitada (Bônus: 3)

Destoante da maioria dos Nefilim, você tem apenas uma opção de regeneração: ou ela ocorre de forma natural (um PV por hora), ou apenas mediante o gasto de *Maná*.

Aberrante (Bônus: 3)

Diferente da maioria dos Nefilim, você expressa fisicamente a herança infernal de seu Genitor — embora ainda pareça marginalmente humano, você é pavoroso (repare que isso não quer dizer necessariamente “feio”; está mais para “horripelantemente assustador” ou “desumano”). Isso impõe um ajuste de -3 na margem de qualquer teste de Presença que você venha a fazer (a não ser que seu interlocutor não possa vê-lo).

Língua Bífida (Bônus: 2)

Sua língua é partida como a de uma cobra (ou demônio). Você fala de uma forma arrastada e sibilante, e não consegue articular frases muito complexas. Além de atrapalhar bastante sua dicção (-1 na margem relativa a testes de Presença ou Vontade que envolvam a fala), isso causará certa estranheza a quem perceber este sutil defeito.

Sem olhos (Bônus: 1)

Suas cavidades oculares são vazias. Embora você enxergue perfeitamente bem, não existem sinais de nervos óticos ou globos oculares em sua fisiologia. Caso alguém perceba isso, e tenha estômago o bastante para continuar a encará-lo, perceberá dois pequenos pontos cintilantes ao fundo de suas órbitas.

Andrógino (Bônus: 2)

Como os ícones angélicos da tradição cristã, você tem uma aparência um tanto indefinida. Se for homem, seus traços não são firmes o bastante para denunciar isso, e se for mulher, há algo de ligeiramente, embora não muito, másculo em você. Isso não o torna necessariamente feio (ou feia), mas é um empecilho razoável em aproximações pessoais. Testes de Presença que envolvam Sedução tem sua margem ajustada em -1, a critério do Mestre. Além disso, certos tipos de indivíduos podem ver em você o alvo ideal de hostilidade e preconceito.

Quase Humano (Bônus: 5)

Todo Nefilim possui uma enorme resistência — menos você. De algum modo, você chegou perto demais da mortalidade, e se sofrer algum dano além do limite de seus PVs estará morto, como qualquer mortal. Apesar disso, seus poderes regenerativos funcionam normalmente.

Gula (Bônus: 1)

Você é um glutão, e sempre come mais do que necessita. Qualquer teste de Presença relacionado a ocasiões sociais onde tenha comida de qualquer tipo tem um agravante de um ponto em sua margem de sucesso. Além disso, se você passar mais de quatro horas sem “beliscar” alguma coisa, ganha um ajuste de -1 nos testes de Perícia que vier a realizar, em virtude de uma certa irritação.

Insensibilidade (Bônus: 2)

Você tem um grave problema em relação a sua sensibilidade, afetando seu tato e sua reação diante da dor. Em consequência disto, qualquer teste que necessite de uma certa sensibilidade tátil terá sua margem diminuída em dois pontos. Ocasionalmente, você poderá se ferir muito por entrar em contato com objetos que possam ameaçar a sua constituição (como ferro quente) e não sentir isso.

Sinal de Nascimento (Bônus: 2)

Um sinal de nascimento é uma característica peculiar de um Nefilim. Diferente de seu homônimo normal, este sinal é de origem mística e não se manifesta em mortais. Você pode escolher seu sinal ou sorteá-lo de acordo com a tabela abaixo, devendo sempre ter em mente que esta é uma marca que carregará para sempre, podendo até mesmo denunciá-lo.

Resultado em 1d10 e seu sinal:

1. Unhas negras
2. Ausência de pêlos
3. Pupilas avermelhadas
4. Membros longos (cerca de 10% maiores)
5. Nome cabalístico de seu pai no pescoço
6. Ausência de pupilas
7. Orelhas pontudas
8. Pele acinzentada (ou avermelhada)
9. Calor corporal acima de 40°C
10. Glifos angelicais nas mãos e braços

Esta peculiaridade pode ser comprada mais de uma vez.

Asas atrofiadas (Bônus: 5)

Você chegou bem próximo da natureza angelical, mas desgraçadamente não o bastante. Você possui um par de asas negras e murchas, com aproximadamente dois metros de envergadura, que se tornam muito difíceis de ocultar. Você já tentou removê-las, mas as malditas voltam assim que você regenera o dano. Elas podem ser ocultadas com o uso de um sobretudo, mas parecerá que você é corcunda — isso diminuirá sua margem de sucesso em dois pontos, sempre que precisar da aparência para impressionar alguém.

PECULIARIDADES MENTAIS

São as peculiaridades ligadas a defeitos e qualidades de ordem mental e subjetiva.

Atenção concentrada (Custo: 2)

Você tem grande facilidade em se concentrar, ignorando qualquer distração. Teste Vontade, com margem igual a Inteligência + Meditação e some seus sucessos ao próximo teste de Perícia que executar.

Alerta (Custo: 1)

Você costuma estar atento a todos os fatos que o cercam, sempre que estiver desperto. Sua constante atenção beira à paranóia, mas dificilmente você é pego de surpresa. Some um dado à sua parada em todos os testes que envolvam Percepção, Investigação ou Pesquisa, a qualquer momento do jogo.

Memória fotográfica (Custo: 2)

Sua memória te uma capacidade de fixação mais confiável que o normal. Sempre que quiser fixar uma determinada cena ou informação, teste Perícia com margem igual a Inteligência + Percepção. Grandes quantidades de informação (como decorar um livro técnico) podem exigir mais de um sucesso, a critério do Mestre.

Vontade forte (Custo: 2)

Você tem personalidade e convicção, e dificilmente será influenciado ou controlado, mesmo de forma mística. Some um dado aos testes de Vontade que envolverem resistência a controle ou influência de qualquer natureza.

Objetivo (Custo: 1)

Você tem uma meta importante em sua vida e a persegue incansavelmente, devotando toda sua força de vontade e determinação em chegar a este objetivo. Ignore uma falha crítica sempre que estiver empenhado na conclusão de seu objetivo por sessão de jogo.

Senso de Direção (Custo: 1)

Você sabe se orientar mesmo sem uma bússola, pois “sente” de uma forma sobrenatural o norte magnético, podendo portanto deduzir as outras direções.

REBELIÃO: ASCENSÃO E QUEDA

Talento matemático (Custo: 2)

Você tem uma aptidão e tanto para executar e solucionar complicadas equações matemáticas de cabeça, dispensando o uso de calculadoras na maioria das situações, sem a necessidade de testes.

Bravo (Custo: 2)

Você é extremamente difícil de se amedrontar, graças ao seu autocontrole e confiança. Qualquer tentativa de intimidá-lo, mesmo que mística, sofre um redutor de dois pontos em sua margem de sucesso.

Gagueira (Bônus: 1)

Você tem um problema um tanto incômodo de dicção, que o leva a gaguejar sempre que fala com alguém, e o pior, que se agrava se tiver de falar em público. Subtraia um ponto (ou mais) da sua margem de sucesso em testes de Presença sempre que tiver de falar com pessoas desconhecidas ou quando for importante dirigir-se ao público.

Sadismo (Bônus: 1)

Você aprecia a dor, e adora infligi-la aos outros. Você será sempre cruel com seus inimigos, particularmente se tiver a oportunidade de uma “conversa” mais demorada. Algumas vezes, seu sadismo pode ser um empecilho para seus objetivos — sempre que tiver uma oportunidade de infligir dor (em relações sexuais, durante tortura ou contra adversários indefesos) e não achar conveniente fazê-lo, você deve ser bem sucedido num teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Inteligência.

Amnésia (Bônus: 3)

Você não tem lembrança alguma de sua vida pregressa — sua memória é uma verdadeira página em branco. Talvez nem se lembre de que é Nefilim. Normalmente se sente assustado e sozinho, e desconfiará naturalmente de qualquer um. Cabe ao Mestre definir o que pode ter apagado suas lembranças (boa sorte!).

Pesadelos (Bônus: 2)

Você retém, em forma de horríveis sonhos, fragmentos de lembranças da estadia de seu Genitor no Sheol. Haverá vezes em que tais pesadelos serão particularmente horrendos — neste caso, ajuste sua margem de sucesso em -1 para qualquer teste a ser desempenhado durante o dia, pois você estará obviamente abalado e cansado por uma noite ruim de sono.

Esquizofrenia (Bônus: 3)

Sua personalidade está em constante desintegração, e você apresenta uma percepção distorcida da realidade. O jogador pode decidir como seu desequilíbrio se manifesta, mas será o mestre quem deve decidir quando e de que maneira a esquizofrenia atrapalhará a sua percepção do mundo.

Voto Restringente (Bônus: 2)

Você adotou para si um código rigoroso de comportamento, e sempre o segue a risca. Se a algum momento você se desviar dele, se sentirá muito perturbado e odioso, e chegará a sofrer um ajuste negativo de um ponto em suas margens de sucesso para qualquer teste. Você tem de ser bem específico na definição de seu código — bons exemplos incluem celibato, vegetarianismo, voto de silêncio, promessa de nunca mentir e etc.

“Doppelganger” (Bônus: 2)

Como na lenda do “mítico espírito maligno que assombra o sangue dos vivos”, você sofre de um problema grave de personalidade de invasora. Em determinados momentos, sua personalidade usual desaparece dando lugar a uma nova personalidade, que geralmente demonstrará uma atitude agressiva em relação à sua “irmã”, a sua psiquê “normal”. Embora não tente destruí-lo (o que equivaleria ao suicídio), sua segunda personalidade se diverte em coloca-lo em situações embaraçosas ou difíceis. A personalidade dominante não tem noção das atividades do seu “outro”, ficando um claro em

suas lembranças durante seu período de atividade, e para evitar seu surgimento, você deve ser bem sucedido num teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Inteligência ao início de cada sessão de jogo. O jogador pode criar esta segunda personalidade, mas cabe ao Mestre monitorar sua correta interpretação.

Múltiplas personalidades (Bônus: 3)

Em algum momento de sua vida, você passou por um grande trauma, e desenvolveu diversas personalidades para lidar com isso. Diferente de “doppelganger”, nesta peculiaridade as demais personalidades não precisam ser violentas e nem odiar a personalidade principal, mas todas terão um modo diferente de agir e pensar, e atenderão inclusive por nomes diferentes, o que será ao menos um empecilho para você durante o transcorrer do jogo. O jogador pode desenvolver quantas personalidades achar conveniente para interpretar, mas será o mestre quem decidirá quando é ou não conveniente que cada uma entre em cena.

Fobias leves (Bônus: 2)

Você sofre de uma versão um pouco mais amena de uma fobia real. Esta fobia pode estar relacionada a qualquer coisa, como fogo, alturas, escuridão ou animais. Sempre que se defrontar com o objeto de sua fobia, você deve ser bem sucedido num teste de Vontade com margem igual a Inteligência + Psicologia, ajustada pelo Mestre de acordo com o grau de exposição ao causador da fobia. Caso falhe, recuará e poderá entrar em pânico caso seja forçado a confrontar seu medo.

Fobia Grave (Bônus: 3)

Como acima, mas você precisa de pelo menos três sucessos para lidar com seu medo.

Fraqueza espiritual (Bônus: 2)

Você é fraco e influenciável, recebendo um ajuste de -1 nas margens de seus testes de Vontade sempre que tentar resistir a persuasão, mística ou não.

Impaciência (Bônus: 1)

Você tende a ser apressado, se afobando sempre que tiver de executar ações demoradas. Subtraia um ponto da sua margem de sucesso sempre que tiver que demorar mais de uma rodada para fazer algo, além de dobrar o ajuste negativo para qualquer nova tentativa para uma ação falha.

Ira (Bônus: 3)

Você se encontra em um estado constante de fúria contida. Qualquer coisa pode servir de estopim para o desencadear desta fúria e, por isso, em situações de grande tensão emocional, e principalmente em combates muito ardorosos, você deve ser bem sucedido num teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Psicologia, ou se entregará à sua raiva. Um personagem irado imediatamente se lança ao combate, utilizando o que tiver as mãos como arma, e lutando até vencer ou tombar. Após cada adversário derrotado, você pode fazer mais um teste de Vontade, desta vez com um bônus de um ponto para cada vitória, de modo a se conter. Caso não haja mais contra quem lutar, você destruirá irracionalmente qualquer coisa ao seu redor, se acalmando em seguida. Se só sobraem aliados, terá mais um ponto de bônus para se conter. Se nem assim você conseguir... bem, quem mandou eles se meterem no seu caminho!

Luxúria (Bônus: 2)

Sexo é o bicho! Você aprecia os prazeres da carne, dificilmente vivendo sem isso. E também não será muito seletivo em relação aos seus pares, tendo forte tendência a experimentar todos os tipos de devassidão existentes, como pedofilia, necrofilia ou orgias das mais diversas. Isso fará com que você seja muito mal visto por qualquer pessoa que saiba de seus hábitos, e exigirá ainda que seja bem sucedido num teste de Vontade, com margem igual a Inteligência + Psicologia, sempre que tiver uma boa oportunidade de saciar seus desejos.

Preguiça (Bônus: 2)

Você não é dotado de grande iniciativa e dinamismo, refletindo-se numa tendência de se deixar levar pelos acontecimentos. Além de nunca poder liderar um grupo, seus agravantes para testes com dificuldades ajustadas negativamente são dobrados. Além disso, cada falha impõe uma penalidade de mais um ponto na dificuldade para cada nova tentativa.

Orgulho (Bônus: 2)

Você gosta de ser o centro das atenções, e nutre uma opinião um tanto exagerada a seu respeito. Sob o seu ponto de vista, você é infalível e altamente capacitado para qualquer coisa. Por melhor que você seja, isso sempre será uma ilusão — certamente, os personagens mais competentes serão os mais afetados por esta peculiaridade, pois se julgarão verdadeiros heróis mitológicos frente a seus companheiros.

Um personagem orgulhosos nunca admite estar errado, nunca pede ajuda e, jamais, de modo algum, se rende. Vários Nefilim valorosos, porém orgulhosos, já tombaram ante suas grandiosas ilusões de perfeição.

Paranóia (Bônus: 1)

Você está todo tempo preocupado e vigilante, estando sempre certo de que a qualquer momento algo muito ruim vai acontecer. Você sempre verá pessoas escondidas atrás da porta ou armas apontadas para sua cabeça. Embora pareça normal a maioria do tempo, levará à loucura seus amigos sempre que sua paranóia vier a tona.

Impulsividade (Bônus: 1)

Não pense — faça. Este é o seu lema. Você é o tipo de sujeito que se atira de olhos fechados numa piscina e deixa para descobrir se ela tem água encima da hora. Às vezes dá certo, e às vezes...

Você é um temerário por natureza — sempre que o Mestre achar conveniente, o obrigará a fazer um teste de Vontade, com margem igual a Inteligência + Espírito ante um perigo letal. Se você fracassar... bem, boa sorte!

Inveja (Bônus: 2)

Você tem uma meta: ser sempre o melhor. Infelizmente, não se esforça muito para isso, de modo que seu único consolo é odiar aqueles que se destacam de alguma forma. Mas, ocasionalmente, você colocará as mãos em algo que lhe dê algum status. Qualquer coisa que venha a beneficiar você frente aos outros deve ser monopolizada, mesmo que isso venha a prejudicar o grupo. Além do mais, nenhum invejoso pode ser cem por cento confiável, já que sua grande preocupação é ele mesmo. Este é um defeito difícil de ser interpretado e que certamente tornará impopulares os personagens que o possuírem.

PECULIARIDADES SOCIAIS

Definem as qualidades e defeitos referentes ao relacionamento dos Nefilim com o ambiente que os cerca.

Informante no Submundo (Custo: 2)

Você conhece alguém que lhe serve de informante no submundo local (um membro de gangue, um traficante, um punquista de olhos atentos, etc.). Este informante não trabalha gratuitamente, devendo você portanto pagá-lo de alguma forma. Esta peculiaridade pode ser comprada mais de uma vez.

Informante em corporações ou estatais (Custo: 3)

Você conhece alguém que lhe serve de contato em uma corporação importante ou em alguma engrenagem do estado. Este informante não trabalha de graça, e exigirá pagamento pelas informações prestadas. Esta peculiaridade pode ser comprada mais de uma vez.

Informante em sociedades secretas (Custo: 4)

Você tem um contato dentro de uma sociedade secreta (como seitas satanistas, escolas de bruxos e etc.) que lhe cede informações em troca de um justo pagamento, é claro. Você não conhece a importância de seu informante na sociedade em questão, podendo ser ele até mesmo um ente sobrenatural. Esta peculiaridade pode ser comprada mais de uma vez.

Influência Política (Custo: 4)

Você conhece as pessoas certas no lugar certo. Com alguma persuasão e incentivos (ou seja: ameaças, bajulações e suborno), pode conseguir alguns favores bem razoáveis. As pessoas de poder o conhecem e ouvem o que você tem a dizer (mesmo que só por educação).

Influência no Clero (Custo: 3)

Você é um colaborador dos interesses da Igreja ou outra instituição religiosa, e isso lhe garante certa influência neste meio. Embora seus amigos pensem que você é um fiel devoto (e talvez até seja), você pode usá-los como forma de obter prestígio, e principalmente, cobertura.

Dívida de honra (Custo: 2)

Alguém tem um débito de honra para com você. Esta é uma dívida de conhecimento público (talvez restringida a grupos seletos) e o devedor simplesmente não pode se negar a pagar sem grande prejuízo pessoal. A dívida pode ser paga de uma única vez ou em partes, embora o devedor fique livre após o quitamento do débito. Esta peculiaridade pode ser comprada mais de uma vez.

Patrono (Custo: 2)

Você tem uma pessoa (ou ser?) que lhe nutre grande simpatia, e se encontra em uma posição boa o bastante para ajudá-lo sempre que possível. Este padrinho pode ser um humano influente ou Nefilim mais velho, e ocasionalmente também pedirá um favor ao seu tutelado, como prova de amizade.

“VIP” (Custo: 2)

Você é uma pessoa de grande destaque social, sendo constantemente retratado em colunas sociais e convidado para grandes festas. Isto lhe garante conhecer algumas pessoas importantes, mesmo que superficialmente. Note que a notoriedade concede algumas vantagens sociais, mas também pode ser um inferno, pois dificilmente você passará despercebido pela multidão.

Confiável (Custo: 1)

Em algum momento de sua vida, alguém precisou muito de você, que não falhou com esta pessoa. Isto se espalhou com o tempo, lhe garantindo uma fama de pessoa confiável. Qualquer um que conheça a sua reputação o tratará com um pouco de respeito, o que pode ser muito útil ocasionalmente.

Irrelevante (Custo: 1)

Você tem uma inexpressiva, comum e ignorável cara que é facilmente esquecida no meio da multidão. Isso lhe garante uma facilidade maior em escapar a atenção dos outros, pois raramente atrairá alguma desconfiança — some um dado aos seus testes de Perícia sempre que quiser passar despercebido.

Destaque na Linhagem (Custo: 2)

Você é conhecido pelos membros de sua Linhagem graças a algum ato memorável. Os padrões de avaliação mudam de uma Linhagem para outra, e por isso apenas a sua dá alguma importância ao seu feito, o que não é de todo mau, pois seus irmãos o tratarão sempre com respeito e até certa admiração, o prestando auxílio sempre que possível. Esta é uma peculiaridade sutil, porém útil nas mãos daqueles que não abusarem dela.

REBELIÃO: ASCENSÃO E QUEDA

Charme (Custo: 1)

Você é dotado de um charme natural, que agradará as pessoas de sua preferência sexual. Sempre que lidar com este tipo de público, terá mais um dado em seus testes de Presença.

Simpatia (Custo: 1)

Você tem uma aura de simpatia que facilita seu convívio com quem o cerca. A primeira impressão dos desconhecidos sempre será positiva, o que lhe concede um dado de bônus em testes de Presença que não envolvam intimidação ou hostilidades.

Contato com o mercado negro (Custo: 2)

Você conhece pessoas envolvidas com o mercado negro e tem certa facilidade em contatá-las para conseguir materiais, digamos, “indisponíveis” normalmente. Embora seu contato possa ser camarada e te descolar um abatimento, isso não é necessariamente uma regra. Ele apenas dará uma certa preferência a você como cliente. Se não tiver dinheiro para pagá-lo, adeus.

Riqueza (Custo: 2 a 5)

Seu nível social está acima da média em virtude de sua condição financeira. Por 2 pontos, você tem uma renda em dinheiro boa o bastante para viver sem grandes dificuldades. Considere isso como uma classe média alta, ou o atualmente chamado classe emergente. Por 3 pontos, você passa a ser considerado rico, o que lhe garante um estilo de vida muito bom, embora deva ser explicado de onde vem este dinheiro. Com 5 pontos, você está no *hall* dos milionários, possuindo uma sólida vastidão de recursos, fabulosa para a maioria das pessoas, inclusive as abastadas. Como sempre, você deve explicar de onde vem este dinheiro, e como o mantém.

Assustador (Custo: 1)

Você tem uma aparência régia e um pouco sinistra e as pessoas costumam temê-lo, ou respeitá-lo, por o considerarem um tanto “tenebroso”. Some um dado à sua parada em testes de Presença sempre que quiser intimidar alguém. Desnecessário dizer que esta qualidade pode ser um grande problema sempre que você quiser parecer simpático.

Agente da lei (Custo: 1 a 3)

Você é um agente da lei, com poderes adequados ao seu cargo. Um policial militar de baixa hierarquia (cabo ou soldado) ou um investigador da polícia civil custariam um ponto. Um graduado (sargentos), agente federal ou detetive custariam dois pontos, enquanto delegados e oficiais subordinados (tenentes) custariam três pontos. Os poderes e recursos de cada agente estão ligados ao seu grau de influência, mas ainda assim, sempre haverá alguém a quem responder por seus atos.

Clericato (Custo: 2)

Você faz parte do clero. É um padre, monge beneditino, franciscano ou de outra ordem qualquer à sua escolha. Isso lhe garante algum conhecimento dentro da Igreja, assim como limitada influência no meio religioso. Mas tome cuidado: você está pisando em campo minado, e caso venha a ser descoberto...

Aliado (Custo: 1 a 3)

Você pode contar com um aliado para ajudá-lo sempre que precisar. Um aliado humano e sem poderes especiais custa um ponto. Um humano influente ou com poderes sobrenaturais custa dois pontos, mas um ente sobrenatural custa três pontos. Ocasionalmente, o aliado precisará de você, e espera-se que você o ajude. Pode ser comprada mais de uma vez.

Dono de “Point” (Custo: 2)

Você é dono de um bar, boate ou clube de grande destaque — você está no pico da moda. Isso lhe dá muito prestígio e acesso a algumas celebridades. Para ter esta Peculiaridade, você deve ter uma condição financeira de Classe Média alta ou melhor.

Devedor (Bônus: 1 a 3)

Você tem uma dívida de honra para com alguém, e o pior — não pode deixar de pagá-la sem contrair grandes danos à sua reputação. Sua dívida pode consistir em pequenos favores (um ponto), favores médios (dois) ou vitais (três). Você pode dever este favor a qualquer um, e embora possa sugerir alguma coisa, é o Mestre quem decide quem (ou o quê) é o beneficiado.

Antipatia (Bônus: 1)

Por mais que tente ser agradável, você é evitado e mal visto pela maioria das pessoas, ao menos nos primeiros contatos. Subtraia um ponto de sua margem de sucesso em qualquer teste de Presença que não envolva hostilidades.

Pobreza (Bônus: 1 a 4)

Sua renda está abaixo do considerado nível médio em seu paradigma econômico. Por 1 ponto, você vive sem nenhum luxo, e talvez sem algumas coisas necessárias, mas vive. Está enquadrado na chamada Classe Média Baixa. Com 2 pontos, você já está na linha da Pobreza, e não será incomum que passe por severas dificuldades financeiras. O fundo do poço, 4 pontos, garante um estilo de vida Miserável, digno de mendigos e esmoleres. Tudo o que você possui é a roupa do corpo, e mais nada.

A Vergonha da Linhagem (Bônus: 3)

Você realizou no passado algum ato que envergonhou profundamente sua Linhagem, ao ponto de ser um fardo para seus irmãos. Você simplesmente fracassa em qualquer teste relacionado ao convívio com eles, sem citar que apenas grandes feitos (grandes mesmo) podem apagar esta nódoa de sua reputação.

Rival (Bônus: 1)

Um rival normalmente é alguém que compete com você em busca de uma mesma meta. Ele não necessariamente o odeia, mas nunca se deixará vencer, fazendo tudo ao seu alcance para ultrapassá-lo. Por imposição da situação, um rival é equivalente em poder a você (afinal, para que competir com alguém mais fraco?).

Inimigo (Bônus: 2 ou 3)

Ele odeia você e o quer derrotado e morto. O jogador pode dizer como veio a conseguí-lo, mas este deve ser construído e controlado pelo Mestre. Um inimigo de dois pontos seria pouco mais poderoso que você, enquanto um de três pontos seria bem mais forte. Os meios e recursos por ele possuídos serão utilizados sempre com a finalidade de destruí-lo.

Persona non grata (Bônus: 2)

Você é muito mal visto por um determinado grupo de pessoas (Ofícios de bruxos, cultos satânicos, a Associação Cristã de Moços...), sendo por elas ignorado. Elas não o perseguem, mas preferem que você não fique por perto. Caso tente interferir em qualquer um de seus assuntos, você será tratado com severidade, ou violência, conforme for o caso.

PECULIARIDADES PROFISSIONAIS

São as peculiaridades ligadas as aptidões e perícias dos Nefilim e suas deficiências profissionais.

Exímio lutador (Custo: 2)

Você tem uma aptidão natural para luta, sendo de maneira franca mais competente que qualquer um em combates corpo-a-corpo. Some um dado à sua parada de Perícia em testes de Luta.

Atirador nato (Custo: 2)

Você tem grande facilidade com armas de fogo, recebendo um dado extra quando estiver atirando.

Aptidão para computadores (Custo: 2)

Você tem certa facilidade em lidar com estas máquinas, familiarizando-se com elas e aprendendo seus macetes facilmente. Você precisa gastar apenas metade dos pontos de experiência necessários para desenvolver a Especialização Computação, além de poder ignorar uma falha crítica por seqüência.

Perito (Custo: 3)

Além dos pontos fornecidos para compra de Especializações, você já começa o jogo com uma perícia de nível quatro. Isso espelha seus dedicados estudos a respeito de uma determinada área de conhecimento na qual se profissionalizou. Pontos de Especialização podem vir a ser usados para aumentar seu nível até cinco, contudo esta peculiaridade só pode ser comprada uma vez.

Motorista exímio (Custo: 1)

Você é um verdadeiro ás do volante. Some um dado à sua parada em qualquer teste de direção, e ignore uma falha crítica por sessão de jogo.

Profissional conceituado (Custo: 2)

Você é um profissional considerado competente e indispensável em seu ramo, dificilmente ficando desempregado, mesmo nas piores recessões. Note que esta peculiaridade não torna você mais rico, apenas o garante que seu nível de renda se manterá, além de algum prestígio profissional.

Atuação (Custo: 1)

Você tem um genuíno talento para a interpretação, atuando convincentemente sob qualquer situação. Some um dado à sua parada em qualquer teste de Perícia que envolva atuação, incluindo mentir convincentemente.

Problemas com computadores (Bônus: 2)

Não importa o quanto tente, você tem um sério problema com computadores. Você não entende estas máquinas infernais e elas parecem estar unidas para tornar sua vida um inferno. Reduza em um sucesso a intensidade de qualquer teste ligado a computação, além de encarecer em um ponto a aquisição e evolução desta Especialização.

Roda presa (Bônus: 1)

Você tem sérios vícios ou dificuldades na direção de veículos, como sair com o freio de mão puxado, breicar sem pisar na embreagem ou sair sem conferir a marcha. Estas e outras pequenas deficiências e esquecimentos devem ser constantemente interpretados, e todos os seus testes de Perícia ligados à condução têm um sucesso descontado.

“Zarolho” (Bônus: 1)

Você não é muito bom quando tenta bancar o atirador. Não importa o quanto venha a treinar ou estudar, sempre eliminará um sucesso em testes de tiro.

Canastrão (Bônus: 1)

Você é um péssimo ator. É mecânico e frio ao interpretar qualquer papel, não merecendo nenhum crédito. E o pior, como mentir também envolve um pouco de interpretação, nem isso você faz convincentemente. Elimine um sucesso de seus testes de Perícia ou Presença sempre que tentar encenar uma situação ou inventar uma história.

CÁLCULO DOS PVS

Os Patamares Vitais (PVs) são uma medida da sua saúde e integridade. Quanto mais PVs você tiver, mais resistente e difícil de se matar se torna. Os PVs são calculados através da fórmula: PV = Físico x 5. Desse modo, todos os personagens terão entre 5 e 25 PVs.

Todo dano recebido por você será descontado de seus PVs. Para mais detalhes sobre dano veja o capítulo *Lex*.

DETERMINAÇÃO DE MANÁ

O Maná é o alimento da alma e magia Nefilim. Sem ele, é impossível para um Nefilim utilizar seus Manifestos. Mas, ao contrário de todas as outras estatísticas, o Maná poderá sofrer variação de valor durante o jogo, diminuindo para que o Nefilim possa usar seus poderes ou até mesmo se curar. Personagens recém criados tem 5 pontos de Maná, cujo valor poderá ser evoluído com o tempo, através do uso da experiência. Não existe limite para a capacidade de um Híbrido armazenar Maná — quanto mais velho, experiente e sagaz, mais poder ele é capaz de absorver e utilizar.

Para compreender melhor o Maná, leia o capítulo *Fascinium*, que trata dos Manifestos.

OS MANIFESTOS

Além dos Manifestos ditos inatos, cada Nefilim recém criado tem direito a um número de pontos para aquisição de Manifestos igual a sua pontuação em Espírito — estes Manifestos representam o resultado de seu treinamento com um tutor. Note que cada Linhagem tem acesso a determinadas Esferas de Influência, e delas virão obrigatoriamente seus primeiros poderes, incluindo estes.

Esta é uma fase importante da criação de personagens e deve ser monitorada pelo Mestre: é obrigatório que o personagem possua Manifestos Ascendentes e Abissais (não existe nenhum Nefilim que possua apenas uma variedade destes poderes, mesmo que por curto período de tempo). É, contudo, possível que um personagem possua mais Manifestos de uma natureza que de outra; se o total de níveis de um grupo de Manifestos exceder o total do outro por uma diferença maior que o Espírito do personagem, este Nefilim estará sofrendo de um Desequilíbrio Manifesto. Há vantagens e desvantagens em estar em Desequilíbrio, embora essa não seja uma condição considerada saudável pelos Híbridos.

Para maiores detalhes sobre o Desequilíbrio Manifesto, veja o capítulo *Fascinium*, e para saber quais suas Esferas de Influência, consulte a seção das Linhagens.

PARADAS DE DADOS

É a parada de dados que define o quanto cada um aproveita de seu potencial, pois indica o número máximo de dados que podem ser utilizados por um personagem em determinada ação. Em REBELIÃO existem três tipos de paradas: Perícia (que define sua competência geral), Presença (que mostra o quanto vocês é capaz de se relacionar e expressar) e Vontade (a medida geral de seu poder mágico e força de vontade). As paradas de dados representam um aspecto tão importante na construção dos personagens que todos eles já começam com um ponto em cada uma delas. Além disso, você recebe ainda cinco pontos para distribuir livremente entre as que achar mais importantes.

Como indicadores teóricos dos potenciais aferíveis na prática do jogo, as paradas não possuem um limite pré-determinado (ao menos para Nefilim). O tempo e o uso da experiência podem elevar imensamente o potencial de ação (e o poder) de seus personagens.

PARADAS DE DADOS E SEUS NÍVEIS:

1	Fracó
2	Acomodado
3	Normal
4	Perseverante
5+	Obstinado

AMARRANDO AS PONTAS

Agora que você terminou de montar seu personagem, ainda restam algumas perguntas: onde ele mora? O que ele faz? Com o quê ele começa o jogo?

Bem, estas são perguntas simples de responder. Pense um pouco — você elaborou um histórico e um conceito para o personagem antes de construí-lo? Se elaborou, você provavelmente já sabe o que fazer. O estilo de vida que o personagem leva depende de que Peculiaridade Social você escolheu (ou não) — várias delas indicam o poder aquisitivo do personagem. Ele pode viver do modo que sua condição financeira permitir, e isso inclui seus pertences iniciais. É óbvio que personagens milionários possuem mansões e

carros do ano, enquanto os duros contumases provavelmente vivem de aluguel (atrasado). Quanto ao que ele faz, basta um pouco de bom senso — ninguém fica podre de rico trabalhando como policial (bem, ao menos não deveria ficar). Atribua razões coerentes para a condição financeira do personagem e seu trabalho, ou ao menos crie boas explicações para os contrastes. O Mentor do policial pode ter sido destruído e lhe deixado tudo o que tinha. Pronto, explicado! Determinadas Peculiaridades também oferecem grandes chances para o enriquecimento do histórico do Nefilim, como aliados e inimigos. Não diga simplesmente que você e Fulano se dão bem, enquanto Cicrano não vai com a sua cara. Isso é pobre! Atribua histórias e motivos interessantes para alianças e rivalidades — isso torna seu personagem e todos os outros em torno dele mais vívidos. Quando o Nefilim policial se muda para a mansão, descobre que seu mentor o deixou aos cuidados de um velho cabalista seu amigo. Com pouco tempo de convivência o policial começa a admirar o jeito simples e sábio de seu companheiro — acabou de nascer um aliado.

Atribuir históricos ao personagem não é um trabalho difícil, e pode ser imensamente recompensador durante o desenrolar da Saga. E se não for, bem, ao menos foi divertido!

CRIANDO UM PERSONAGEM DE REBELIÃO

Criando o conceito

Daisy está criando um personagem novo para REBELIÃO, e começa traçando um esboço geral de sua personalidade — embora seja uma pessoa ordeira e organizada, Daisy gostaria de experimentar um tipo charmoso e marginal, uma sobrevivente acostumada a ganhar a vida nas ruas. Dessas condições gerais ela resolve que sua personagem será uma prostituta, uma veterana dos becos, familiarizada com o lado mais obscuro da sociedade, e a chama Joselaine — este não é realmente seu nome, mas o nome de guerra das ruas, adotado por parecer “chique”.

Escolhendo a Linhagem

Dando uma olhadela nas nove Linhagens, Daisy acha que a que mais se adequa às suas expectativas é a dos *Acólitos*, por sua filosofia de liberdade e alegria, além de sua proximidade com o mundo mortal.

Distribuindo pontos entre as Características

Seu próximo passo é determinar suas Características, e para isso ela tem 15 pontos. Daisy decide que sua personagem viveu uma vida de dificuldades nos guetos e favelas da cidade, e por isso resolve dar alguma prioridade às suas Características Corpus: assim, ela distribui 3 pontos para *Reflexos* (é preciso ser rápido nas ruas), 3 para *Físico* (para agüentar melhor a dureza do dia a dia) e 2 para *Força* (Daisy prefere que sua personagem conte mais com esperteza e agilidade que com força, apesar de sua condição marginal). Sobraram 7 pontos a serem distribuídos pelas Características Mens, que assim ficam: 3 pontos para *Carisma* (ela sabe como ser agradável para conseguir seus objetivos), 2 pontos para *Inteligência* (apesar de não ser exatamente burra, ela não teve muitas oportunidades de adquirir cultura ou se refinar), e 2 pontos para *Espírito* (as ruas não são um lugar muito propício ao desenvolvimento interior).

Escolhendo o Perfil e as Especializações

Agora é a hora da determinação do Perfil — Daisy sabe que o Perfil é importante para definir as Especializações de Joselaine e dá-lhe uma orientação geral de interpretação. Ela fica alguns momentos indecisa entre *Boêmia* e *Marginal*, mas acaba se decidindo pelo primeiro: o Marginal implica alguma conotação sócio-política e exige uma espécie de motivação que são alheios à personalidade de Joselaine — no fundo, ela é uma sobrevivente prática e com uma tendência sensualista, o que faz com que procure mais satisfação que convicção. Daisy agora tem 20 pontos para comprar as Especializações de Joselaine dentro das permitidas pelo seu perfil (além das Especializações Livres): *Empatia*, *Sedução*, *Expressão*, *Etiqueta*, *Furtividade*, *Subterfúgios*, *Blefe*, *Esquiva*, *Armas Brancas* e *Luta*. De cara, 4 pontos vão para *Sedução* (Joselaine é boa em enredar seus clientes e... interagir... com eles), e 3 pontos vão para *Empatia* (“sempre é bom saber quando um cara está ou não está afim, não

é?”). Em seguida vão 4 pontos para *Furtividade* (Joselaine é do tipo que tem grande facilidade para sumir), 3 para *Blefe* (para lidar com marginais e policiais), 2 para *Nigromancia* e 4 para *Teurgia* (Daisy sabe que sem as duas últimas fica difícil usar Manifestos, e gostaria de criar uma espécie de choque enfatizando sua habilidade para convocar Manifestos Ascendentes). Daisy não pôde escolher todas as Especializações permitidas por seu perfil, mas achou que o panorama estava bem satisfatório para um personagem novato.

Escolhendo as Peculiaridades

Daisy tem 10 pontos para atribuir peculiaridades a Joselaine e aparar algumas arestas em seu histórico. Depois de uma olhada na lista de possibilidades e alguma meditação sobre o que seria acertado para Joselaine, Daisy escolhe: *Charme* (1 ponto — muito útil nos “negócios”), *Intuição* (3 pontos — Daisy é novata nesse negócio de RPG, e parece uma boa idéia ter a possibilidade de receber alguma ajuda do Mestre), *Informante no Submundo* (1 ponto — um punquista que também vende informações para a polícia), *Golpe Potente* (1 ponto — uma joelhada “bem no alvo”, treinada exaustivamente durante tentativas de estupro, de seus primeiros dias na rua), *Patrono* (2 pontos — um vereador influente que já contratou seus serviços com regularidade) e *Resistência à Magia* (2 pontos — num mundo cheio de bruxos, anjos, demônios e outras assombrações estranhas, Daisy gostaria que Joselaine fosse um pouco mais difícil de se enredar com magia). Daisy fica apenas com as peculiaridades que pode comprar com sua pontuação regular — ela prefere não se complicar com peculiaridades negativas enquanto não estiver 100% familiarizada com o jogo.

Determinação de Patamares Vitais (PVs)

Como Joselaine tem *Físico* 3, automaticamente passa a ter 15 PVs (três vezes cinco) — nada mal.

Maná e Manifestos

Daisy anota cinco pontos de Maná na ficha de Joselaine, e agora deve escolher seus Manifestos: sua Linhagem lhe oferece quatro poderes inatos (*Aparição*, *Lanterna*, *Fobia* e *Praga de Gog*), dos quais dois podem ser selecionados — Daisy fica com *Aparição* e *Praga de Gog*, por achar divertida a oportunidade de enganar e azarar seus inimigos. Como tem *Espírito* 2, tem ainda dois pontos para a aquisição de Manifestos: lendo a lista das Esferas permitidas a Joselaine (*Força* e *Augúrio*), Daisy seleciona *Eco das Trombetas de Jericó* e *Falsa Ubiquidade*, ambos Manifestos Ascendentes de nível um (além da maior facilidade de Joselaine em convocar poderes ascendentes, Daisy levou também em consideração a personalidade de sua personagem e as vantagens imediatas que estes poderes oferecem). O Mestre deu uma olhada na lista de Manifestos de Joselaine, e como viu que ela possui ao menos um poder abissal (*Praga de Gog*), aprovou as aquisições de Daisy.

Distribuindo pontos para as paradas de dados

Como veio enfocando os aspectos práticos e sociais de Joselaine, Daisy a concede, dos cinco pontos disponíveis, dois pontos para *Presença* e *Perícia* e apenas um para *Vontade*. Somados aos pontos iniciais que toda parada já possui, Joselaine fica com *Perícia* 3, *Presença* 3 e *Vontade* 2.

Finalizando...

Num panorama geral, Joselaine é uma mulher esperta (*Reflexos* 3, *Furtividade* 4, *Blefe* 3, *Intuição*) e sedutora (*Carisma* 3, *Sedução* 4, *Empatia* 3, *Charme*), com alguma independência financeira (como não adquiriu peculiaridades que alterassem seu status social, ela é de “classe média”). Além disso, possui uma forte inclinação ladina (veja a descrição de seus poderes e algumas de suas peculiaridades sociais), mas é uma Nefilim novata que apenas está começando a aproveitar seu potencial místico (*Vontade* 2 e todos os Manifestos de primeiro nível). Observando sua ficha, o Mestre também percebe uma certa inclinação à Ascensão (apenas um de seus poderes é Abissal); contudo como a diferença entre seu total de níveis de Manifestos Ascendentes (3) e Abissais (1) não é maior que o *Espírito* de Joselaine (2), ela não está sofrendo de um *Desequilíbrio Manifesto*.

Está pronto? Daisy já pode começar a explorar as ruas do submundo retro-futurista de REBELIÃO na pele da Acólita Joselaine.



Livro de Ratsiel 2

1 Deus, após criar Adamah, que os humanos chamam de Terra, no Sexto Dia, decidiu povoá-la. E fez todos os seres vivos que cobrem a superfície terrestre.

2 Mas após criar os vegetais e animais, Deus tomou do pó da terra para criar o Homem. E este foi chamado Adam, porque foi feito de Adamah. E junto com ele Deus criou a primeira mulher, Lilith.

3 E os dois foram feitos à sua imagem e semelhança para zelar pelo Eden, o Paraíso Terrestre.

4 E no crepúsculo O Criador fez os Mer'im, mas não pôde terminá-los porque o Sexto Dia acabou e ele decidiu descansar. Essas criaturas tinham aparência desagradável e os Deus os colocou fora do Eden.

4 No Eden, todos os animais viviam em harmonia, inclusive as Grandes Feras, o Behemoth, Leviathan, Ziz e Re'em.

5 Behemoth é o maior dos seres terrestres, enquanto Leviathan é o maior dos seres aquáticos.

6 O Ziz é o rei dos pássaros, cujas asas escureciam o céu. O Re'em era um colossal quadrúpede com um único chifre na testa. Era o mais veloz de todas as criaturas vivas. Mas todos eles viviam em harmonia.

7 Então Deus ordenou a todos seus Príncipes Arcanjos, pois cada Classe de anjos possui um, que prestassem homenagem a Adam e Lilith. Mas um deles, O Furioso, o terceiro dos Malignos, se recusou. E Furioso planejou perverter Adam.

8 Para isso, O Furioso amaldiçoou Lilith. Quando Adam e Lilith geraram filhos, eles nasceram horrendos, e Adam os rejeitou, expulsando Lilith com seus filhos, os Lilim. E Lilith foi viver fora do Paraíso em meio aos Mer'im. O Furioso ficou feliz com sua vitória, mas Deus criou Eva da costela de Adão.

9 Adam e Eva viviam felizes, mas O Furioso assumiu a forma de uma serpente para tentá-los, e os fez provar dos frutos da Árvore do Conhecimento. Deus ficou aborrecido, e expulsou Adam e Eva do Eden.

10 E o Eden foi trasladado da Terra, e fixado num dos níveis de Shamaim.

11 Adam e Eva se arrependeram do que fizeram e continuaram adorando a Deus. Geraram dois casais de gêmeos, Qain e Luluva, e Habel e Akliá. O arrependimento dos Homens aumentou ainda mais a frustração do Furioso, e esse decidiu erradicar os Homens. Liderando um exército de Mer'im e Lilim e guiando as Grandes Feras, O Furioso marchou na direção de Adam. E como os outros Malignos, o Furioso acabou derrotado e banido para o Sheol.

12 E embora os Lilim tenham causado muita tristeza a Adam e Eva, pois foram eles os responsáveis pela morte de Habel e a fuga de Qain com Luluva, eles conceberam um terceiro filho, Sheth. E ele deu origem a muitos descendentes.

13 Sheth gerou a Enosh, que gerou a Qainan. Qainan gerou a Mahollael, que gerou a Ired, que gerou a Henokh, pai de Methushalach. Henokh viveu 365 anos e foi levado por Deus para os Céus.

14 E então os filhos de Deus viram as filhas dos Homens e perceberam que estas eram belas. E o Quarto Maligno, o Lascivo, desceu com uma horda de anjos para Terra, pousando junto ao Monte Hermon. Eles se uniram às filhas dos Homens e geraram gigantes. Essa foi a Primeira Rebelião. E Deus chorou.

15 Methushalach gerou a Lamekh, que gerou a Noach. E Deus viu que Noach era o único homem justo sobre a Terra, e triste, com as atrocidades cometidas pelos gigantes, decidiu destruir a Humanidade com um Dilúvio.

16 Ordenou a Noach que construísse uma arca, e assim ele foi salvo com seus filhos. Com o Dilúvio, O Lascivo e seus Anjos Rebeldes quiseram voltar para Shamaim. Mas Deus não permitiu. E houve guerra no Céu. As hordas do Lascivo foram derrotadas e lançadas no trevoso Sheol. E a partir desse dia, os Anjos do Sheol passaram a ser conhecidos como Abissais.

17 E Deus então permitiu que a Humanidade se multiplicasse novamente.

Extraído do banco de dados confidencial dos Precursores.

VETERANDO: EXPERIÊNCIA

Aceita tudo que te acontecer, e nas vicissitudes da humilhação tem paciência.
Eclesiástico II: 4

Os obstáculos enfrentados pelos personagens durante suas aventuras, tenham sido vencidos ou não, resultam em experiência. Ao utilizarem seus Manifestos e Especializações, os personagens se aperfeiçoam. Os desafios e perigos pelos quais passam os tornam mais sagazes, e a experiência resulta em evolução.

A evolução representa um dos aspectos mais apreciados pelos jogadores: seus personagens se tornam mais poderosos, podendo enfrentar maiores perigos, e suas estatísticas melhoram, aumentando suas chances de sucesso. É também uma das principais dores de cabeça dos mestres — eles devem premiar seus jogadores com experiência, mas manter o equilíbrio entre eles e as aventuras, evitando que evoluam rápido demais, tornando os riscos pequenos, ou lentamente demais, estando sempre abaixo do nível das histórias planejadas para eles.

A distribuição de experiência é o assunto deste capítulo — aqui serão encontrados todos os critérios para a avaliação do desempenho de personagens e jogadores, e sua evolução.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os pontos de experiência são uma medida relativa do quanto os personagens aprendem após cada história. Eles podem ser utilizados para melhorarem suas estatísticas em Características e Especializações, e também para comprar novos Manifestos e Rituais.

DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS

Após cada história, os personagens poderão ser premiados com experiência em pontos que podem variar de um a dez. A interação dos jogadores, sua interpretação, desempenho e participação no jogo serão cruciais na determinação de sua pontuação.

Cada Mestre pode optar por distribuir experiência de acordo com seus próprios critérios. Alguns podem simplesmente avaliar a participação do jogador e os feitos de seu personagem durante o jogo e premiá-lo de acordo com este panorama. Esta é uma boa tática, mas exige um pouco de bom senso e tarimba como Mestre. Caso você queira ser um pouco mais específico, de modo que todos os jogadores recebam uma quantidade ao menos equilibrada de pontos, nós sugerimos o seguinte sistema: Divida a avaliação em três critérios — Participação, Interpretação e Desempenho. Em seguida, distribua os pontos entre estas áreas da seguinte forma:

Participação: mede o quanto os jogadores se empenharam em participar da história, colaborando para seu desenvolvimento, mesmo que seus personagens não estivessem envolvidos em todas as cenas — dê de 1 a 3 pontos.

Interpretação: Mede o quanto cada jogador interpretou seu personagem, personificando e agindo de acordo com sua natureza, tornando o jogo mais vívido e divertido — até 4 pontos. Note que este critério deve ser avaliado em contraste com a personalidade do jogador — não vá querer que aquele seu colega tímido leve todos às lágrimas de exaltação. Isso não é uma cerimônia de entrega de Oscar, é só diversão — seja coerente ao julgar este critério.

Desempenho: mede a performance dos personagens durante o jogo, avaliando seu grau de sucesso nas coisas que se propuseram a fazer (o Paladino conseguiu ser bem sucedido quando precisou lutar para ajudar o grupo? Aquele Acólito conseguiu seduzir a testemunha? E o Precursor? Conseguiu “mexer os pauzinhos” para ajudar seu amigo Venerável?) — de 1 a 3 pontos.

Some a pontuação e você terá uma experiência mais ou menos equilibrada para todos os jogadores. Uma média comum seria de cinco ou seis pontos. Jogadores que tenham ido muito bem ganhariam de sete a oito, enquanto aqueles que foram realmente excepcionais chegariam a dez.

EVOLUÇÃO

Normalmente, para os personagens evoluírem, basta que os jogadores usem pontos de experiência para incrementá-los mas, como Mestre, você pode decidir que as coisas não são bem assim. A evolução dos personagens pode se tornar incrivelmente mais realista (e divertida) se você impor algumas condições para o gasto de experiência. Por exemplo, se um Nefilim quiser desenvolver seus Manifestos, talvez tenha que passar por algumas semanas de meditação e auto-aperfeiçoamento. Isso mais ainda é válido quando um personagem tenta adquirir um Manifesto que não pertença a uma de suas Esferas iniciais. Não grite “Não!” na sua cara, mas dificulte um pouco as coisas — talvez ele consiga desenvolver o poder latente através de alguma intervenção mística, mas isso o colocaria a mercê de bruxos, anjos e toda uma corja indesejada, talvez até rendendo novas e interessantes histórias. O desenvolvimento de uma Especialização particularmente difícil pode exigir um tutor e horas de estudo e dedicação.

Claro que é desnecessário que tudo siga esta regra — as Características são aspectos que podem ser desenvolvidos mais facilmente, afinal de contas, em que momento de suas vidas os Nefilim deixam de pensar? Ou lutar e correr? O mesmo pode ser dito sobre as Especializações que um personagem já possui: a prática é a melhor professora.

De qualquer forma, quaisquer restrições relativas ao modo como a experiência é gasta estão a cargo do mestre. Ele é quem sabe qual a maneira mais adequada à sua Saga.

REFLEXOS DA EVOLUÇÃO

Embora tudo seja alegria para os jogadores, a evolução ocasionalmente gera alguns problemas para o Mestre, e acredite se quiser, para o resto do grupo. Isso ocorre quando as primeiras desproporções começam a saltar na cara de todos. Abaixo veremos os dois casos mais comuns e algumas soluções para amenizar os contrastes.

EVOLUÇÃO E SEU CUSTO

Características*: nível desejado x 5.

Especializações: nível desejado x 2 (do Perfil e Livres) e nível desejado x 4 (de outros Perfis).

Nova Especialização: 2 pontos (do Perfil e Livres) e 4 pontos (de outros Perfis).

Maná: nível desejado x 2.

Manifestos: nível do Manifesto desejado x 5 (de suas Esferas) e nível do Manifesto desejado x 10 (de outras Esferas).

Parada de dados: nível desejado x 10.

Rituais: nível desejado x 15.

* Após a aquisição de Físico, recalcule seus PVs com base no novo valor.

Adquirir mais pontos de Espírito não dá direito a novos Manifestos.

O Super-homem

Há um certo tipo de jogador que conta com um talento matemático impressionante — ele consegue esticar os pontos oferecidos para a construção de personagens e explorar detalhes e combinações de regras que transformam seu personagem em um verdadeiro amontoado de bonificações. Inicialmente, este personagem não traz grandes problemas, muito pelo contrário — ele consegue sobreviver aos momentos mais difíceis da estória e leva o grupo junto. Porém, com o tempo as coisas se complicam. O fabuloso talento aritmético do jogador começa a ser concentrado no uso da experiência, e em pouco tempo, este personagem anabolizado começa a deixar para trás o resto do grupo — os jogadores que só se preocuparam em fazer um personagem interessante para jogar. O seu fantástico super-homem consegue se virar em todas as situações, o que acaba tornando o resto do grupo obsoleto. A primeira vista, parece difícil lidar com um personagem assim, mas acredite, não é. Ele quer ser o máximo? Pois bem, de o que ele quer — separe-o constantemente do grupo, e tente explorar algum ponto em que ele não seja especialmente forte. Assim que achar seu calo, pise nele. Direcione contra ele os adversários mais formidáveis, faça-o precisar do resto do grupo. Qualquer personagem forte demais em uma área é deficiente em outra, para isso é montado o sistema de distribuição de pontos — se ele é um excelente lutador, talvez seja tão sociável quanto uma porta. Se ele for preso, vai precisar de alguém para pagar sua fiança ou limpar sua barra. Igualmente irritantes são os personagens inteligentes, maquiavélicos e pedantes. Vejamos o quanto ele pode ser manipulador quando estiver encurralado com dois Damnatís em um beco. Nós não estamos dizendo para matar os personagens que se destacam, apenas estamos sugerindo

saídas para lidar com jogadores apêlões que estragam a diversão dos outros. Sempre tenha em mente: você é o Mestre. Há meios para corrigir personagens onipotentes, basta um pouco de planejamento.

O Frangote

É justamente o contrário do super-homem, e bem mais difícil de lidar. O Frangote é um personagem fraco, inexpressivo, que tem todos os seus potenciais inexplorados e passa o jogo em branco. Geralmente ele é fruto de criações malogradas de um jogador sem inspiração, e acaba ficando sempre um nível abaixo do resto do grupo. Este jogador tem a infeliz postura de um pessimista, e acha que seu personagem é fraco, um grande porcaria, e que vai virar uma fogueirinha de carne a qualquer momento do jogo. Pensando assim, é óbvio que seu personagem não vai para frente. O problema do frangote é falta de auto-estima. Sendo assim, crie situações em que outros personagens dependam dele — desperte o interesse do jogador para o personagem. Qualquer personagem tem jeito, basta querer melhorá-lo. Insuflando um pouco de entusiasmo no personagem, ele certamente vai conseguir acompanhar o grupo.

Enfim...

Em suma, não importa qual dos casos, nunca se esqueça — a evolução dos personagens é um trabalho que você desempenha com os jogadores. Tente sempre manter todo mundo interessado no jogo (e isso inclui você). Faça tudo valer a pena, e verá quanto esforço os jogadores farão para elevar o nível das estórias.



Eles vieram nos salvar

Guardião-da-Luz estava impaciente. Seu guia, Sagrado-Fulgor, estava demorando a aparecer. Guardiã-da-Luz, que já fora um dia Brahima Amadou, um jovem soldado senegalês, agora era um Irmão de Primeiro Nível da Ordem dos Luminescentes. Enquanto esperava pela presença de Fulgor-Sagrado, contemplava a imponência dos túneis que formavam a nova Heliópolis. É impressionante como foi possível construir uma enorme cidadela subterrânea sob as ruínas da antiga Heliópolis egípcia. E isso tudo em menos de oitenta anos. Mas isso era apenas uma das muitas maravilhas que Guardiã-da-Luz descobrira desde que se tornou um dos Luminescentes. E absorto em suas divagações, não percebeu a chegada de Sagrado-Fulgor. Seu guia, um imponente grego de quase dois metros de altura, era um dos Irmãos de Terceiro Nível. Sagrado-Fulgor, como era de seu costume, foi direto ao assunto, sem rodeios...

— Tu ainda estás atormentado com os últimos acontecimentos envolvendo os Nefilim?

— Eu não diria atormentado, Sagrado-Fulgor. Mas realmente eu não posso negar que o fato de ver pessoas com tamanhos poderes ainda me deixa intrigado. Eu tenho pensado... e se essas resolverem usar seus poderes para dominar e oprimir os outros. E se eles tiverem atitudes malévolas?

— Não diga isso, Guardiã-da-Luz. Escute, é preciso que eu lhe fale sobre os Malignos. Deus criou tudo o que existe. Não existe nada tão perfeito e ordenado como a Criação. Mas durante os primórdios, quando o Universo era jovem, essa perfeição foi desafiada quatro vezes. Na primeira vez, quando Deus precisou remodelar o Universo recém-criado, seu ajudante, o primeiro dos Arcanjos, o Príncipe Arcanjo dos Haiioth Haqodesh, aquele a quem chamamos O Invejoso, duvidou de sua Vontade Soberana, e sugeriu que Deus destruísse o Universo, pois esse estava maculado por impurezas irremovíveis. Ele ousou pedir que Deus descansasse e deixasse que ele, o próprio Invejoso, criasse um novo Universo. E Deus se entristeceu com tal pecado. “Como pode um Príncipe Arcanjo duvidar da capacidade do Onipotente? Como ousas pedir pela destruição de todo um Universo criado pela minha mão? Eu só sinto Inveja em tua alma. Afasta-te de mim, Invejoso!” E assim o primeiro dos Malignos foi banido para o Sheol, o Inferno, onde as trevas são eternas.

— Mas, Sagrado-Fulgor, o que pretendes me dizer com...

— Silêncio, Guardiã-da-Luz! Escutai com atenção o resto. E então quando Deus se via envolvido com a educação do Primeiro Homem, mandou o Príncipe Arcanjo dos Ofanim ensinar os mistérios do Universo a ele. E tomado pela Soberba, este Arcanjo, a quem chamamos de O Vaidoso, foi tomado de Orgulho e julgou-se ser tão majestoso quanto Nosso Criador. E Deus se entristeceu com tal pecado. “Como pode um Príncipe Arcanjo pensar ser igual ao Onipresente? Como ousar ter tamanha petulância? Afasta-te de mim, Vaidoso!” E assim o Segundo Maligno foi mandado para o Sheol.

Após isso, Deus viu o Primeiro Homem ser desencaminhado pelo Príncipe Arcanjo dos Beni-Elohim. Este de quem lhe falo agora é conhecido como O Furioso. Ele sentiu grande Ira pela criação do Homem, e se recusou a curvar-se diante dele. E Deus se entristeceu com tal pecado. “Como um Príncipe Arcanjo questiona as ordens do Pai Eterno? Queres enfrentar as próprias Legiões Eternas? Afasta-te de mim, Furioso, tu e toda sua corja!” E o Terceiro Maligno agora vaga pelo sombrio Sheol.

— Tu queres me ensinar que os desígnios divinos não devem ser questionados?

— Deixai-me completar. Então o Príncipe Arcanjo dos Kerubim veio à Terra, e viu como as Filhas dos Homens eram belas. E consigo arrastou uma legião de anjos, que desceram ao nosso mundo e se uniram às mulheres, gerando filhos. E este Arcanjo, O Lascivo, e sua legião, ficaram conhecidos como a Primeira Rebelião. Deus se entristeceu com tal pecado. “Como um Príncipe Arcanjo pode causar essa afronta ao Onividente? Como te atreves a tentar Seres de Luz a descer às tentações da Carne? Tu ousas lançar Anjo contra Anjo? Afasta-te de mim, Lascivo!” E houve guerra no Céu. E o Quarto Maligno, com todo seu Exército, foram derrotados e precipitados nos abismos do Sheol.

E assim, eles ficaram durante um incontável período de tempo, banidos pelos seus pecados, pelos seus males, pela sua Ignorância. Mas algo de novo aconteceu. Uma Segunda Rebelião. Um grupo de Anjos Caídos se rebelou contra o *status quo* do Inferno. São estes anjos que hoje vieram para a Terra e geraram muitos filhos, os Nefilim. — Eu não compreendo ...

— Ora, Guardiã-da-Luz, não compreendes? Os Caídos se rebelaram contra Deus e macularam seus espíritos. Mas a Segunda Rebelião foi desencadeada contra os próprios Caídos. Eles desejavam se elevar e não cair. Por isso estão na Terra. Por isso os Nefilim andam entre nós. Eles estão aqui para salvar o Mundo. Para liderar os homens e recuperar o Paraíso! Nunca questione Deus, apenas siga a sua Vontade! Não devemos temer os Nefilim. É para isso que nós Luminescentes existimos: devemos ajudá-los e servi-los...

— E se os Nefilim desejarem seguir pelo caminho do Mal?

— Eu lhe asseguro que isso não pode acontecer...

E Guardiã-da-Luz se despediu de seu guia, e voltou a seus aposentos. Como ele adoraria concordar com Sagrado-Fulgor...

FASCINIUM: MANIFESTOS+RITUAIS

Davam-lhe atenção porque durante muito tempo os havia fascinado com suas mágicas.

Atos VIII: 11

Os poderes sobrenaturais dos Nefilim, herdados de seus Genitores, certamente os colocam em um lugar único na Criação. Parte do ódio devotado por anjos e demônios aos Híbridos se deve a grande versatilidade concedida aos mesmos pelos seus variados dons, que transitam da luz às trevas com facilidade (mas frequentemente a um alto custo).

A magia Nefilim divide-se em duas vertentes: Manifestos e Rituais. Como a própria natureza Híbrida, os Manifestos se dividem em dois grandes grupos: o Ascendente, que representa os poderes baseados em magia divina, e o Abissal, que reflete a magia desenvolvida no Sheol. Além disso, cada um destes grandes grupos tem suas próprias subdivisões, chamadas Esferas. Os rituais são uma espécie de alta magia complexa e de difícil execução desenvolvida pelos Nefilim, e que não possuem uma natureza especificamente Ascendente ou Abissal. Contudo, os rituais Nefilim não são nem de longe tão variados ou elaborados quanto os Manifestos. Os rituais serão melhores detalhados em sua própria seção.

MANIFESTOS E MANIQUEÍSMO

Todo esse papo de “Ascendente” e “Abissal” certamente soa um tanto barroco e anacrônico para o leitor moderno. Contudo, devemos lembrar que a estética barroca era marcada pela tensão entre luz e trevas, divino e profano, e é exatamente isso que define os Nefilim. Mas, certamente, o poder é apenas uma ferramenta — o que define sua natureza é a intenção que o guia. As definições de Ascendente e Abissal podem ser, desse prisma, tidas como meramente didáticas, quase como um recurso de catálogo. Tomando como nossas as palavras de Nabu, um Hierofante Venerável falando a um jovem pupilo, “Ascendentes ou Abissais somos nós, ao usarmos nossos poderes... não existe ‘magia branca’ ou ‘magia negra’, apenas boas e más intenções. Os resultados e sua vontade dirão qual a natureza dos poderes que você coloca em movimento... o resto, bem, o resto são palavras — símbolos úteis para apontar a realidade, mas incapazes por si mesmas de substituir esta mesma realidade”.

AS ESFERAS

Cada um dos grupos de Manifestos é dividido em três Esferas. O Grupo Ascendente é dividido entre Consciência, Forma e Força, enquanto o Grupo Abissal é dividido entre Dor, Heresia e Augúrio. Na descrição de cada Linhagem constam duas Esferas — uma Ascendente e outra Abissal — e é de lá que vêm seus Manifestos iniciais.

Consciência

Os estranhos poderes ocultos da mente e do Espírito são seu domínio.

Forma

O controle e a compreensão sobre a vida e o ser fazem parte desta linha de influência.

Força

O Poder sobre o Oculto e a Física — a Magia Bruta. Esta é sua seiva e cerne.

Dor

A ruína da mente e do corpo, o sofrimento e a decadência são as forças desta Esfera Abissal.

Heresia

Os poderes do demônio e seu vigor — o domínio das impurezas da carne é sua especialidades.

Augúrio

Maldições e estigmas — os olhos do Inferno sobre a vida mortal canalizam seu poder.

Os poderes descritos nas Esferas podem não ser os únicos existentes, pois há boatos de que cada Linhagem desenvolveu Manifestos próprios, tanto de origem Ascendente quanto Abissal. Apesar destes boatos, apenas umas poucas testemunhas podem provar a existência de tais poderes, o que reforça a crença de que os Manifestos das Esferas “oficiais” são os únicos existentes.

Como todas as estatísticas dos Nefilim, os Manifestos são categorizados em cinco níveis crescentes — Os Manifestos de nível maior não são necessariamente mais poderosos que os de menor nível, mas possuem efeitos mais amplos. Os níveis dos Manifestos de cada Nefilim nunca podem ser superiores ao nível da Parada de Vontade do Híbrido. Sendo assim, se um Nefilim tem Vontade igual a três, todos os seus Manifestos deverão ser de nível igual ou inferior a três.

Cada personagem recém criado tem um número de pontos para a aquisição de Manifestos igual ao seu Espírito, obedecendo porém a restrição acima. Além do mais, nenhum Nefilim principiante pode ter Manifestos de nível 5 ou que não pertençam às suas Esferas de Influência (a não ser que os adquira com a peculiaridade: Manifesto extra). Cada nível de um Manifesto custa um ponto para compra. Deve-se observar também que, se a diferença entre o total de níveis dos grupos de Manifestos de um personagem for maior que sua Característica

Espírito, ele estará sofrendo de um desequilíbrio Manifesto (veja adiante).

Com o ganho de experiência, o personagem poderá adquirir novos Manifestos, talvez até mesmo de outras Esferas. Porém, novos poderes devem ser adquiridos através de treinamento com um Tutor, acordos ou barganhas. Um bruxo pode ajudar um Nefilim a desenvolver seu potencial em acessar um Manifesto que ele não teria graças a sua Linhagem, como pagamento por um serviço prestado a ele, mas se submeter a este tipo de operação pode ser um tanto arriscado...

A CABALA: ESFERAS E EMANAÇÕES

Os Nefilim estão entre os mais proeminentes cabalistas do mundo, estudando com mestres cristãos e israelitas, e muitas vezes os superando. O motivo de tamanha dedicação reside na teoria de que na verdade as Esferas Manifestas são reflexos das Emanações Divinas da Árvore Sefirotal. Segundo os cabalistas nefilínicos, as Esferas Ascendentes diriam respeito às três sefirot da chamada coluna da direita, ou caminho da misericórdia: Chokmah (Consciência), Gedulah ou Chesed (Forma) e Netzach (Força), enquanto as Esferas Abissais diriam respeito às emanções da coluna da esquerda, ou caminho da severidade: Binah (Augúrio), Geburah (Dor) e Hod (Heresia). Embora a maioria dos Nefilim não veja utilidade para este tipo de descoberta, aqueles familiarizados com a Cabala reconhecem as implicações de sua possível veracidade — restam ainda cinco emanções na coluna central da Árvore, o “Caminho da Flecha”. Sendo destas Daath a sefirah pertencente aos Arcanjos de Deus e Malkuth a destinada aos Aishlim, sobram ainda três Emanações: Kether, Tifereth e Yesod, que poderiam corresponder às três Esferas Neutras que faltam à Árvore Manifesta Nefilínica, provavelmente as Esferas da Unificação, que alçariam os Híbridos ao patamar das mais poderosas Entidades e os livraria da maldição da Danação.

Contudo, até que os *rabis* nefilínicos encontrem a chave para as Esferas Neutras, os poderes de Sheol e Shamaim são os únicos disponíveis aos Híbridos.

O MANÁ

O que os Nefilim costumam denominar genericamente “Maná” é a energia mística presente em todas as coisas da Existência. Ele permeia a unidade mínima e fundamental da matéria e do espírito. O Maná também é a fonte de energia dos poderes dos Nefilim, além de servir de alimento para a sua metade alma. Esta substância mística é a força que os dota de sua incrível capacidade regenerativa e sua virtual imortalidade.

Além de ser usado para ativar os Manifestos, o Maná também exerce espetaculares capacidades curativas sobre o corpo Nefilim — leia a seção de regeneração no capítulo *Lex*.

FICANDO SEM MANÁ

Algumas vezes, um Nefilim pode esgotar suas reservas místicas com o uso. Após gastar todo seu Maná, um Híbrido sofre graves penalidades:

Sem alimento, sua alma torna-se incapaz de fazer a manutenção de seu corpo — para cada dia que passe sem Maná, um Nefilim perde um patamar vital.

Considera-se que um Nefilim sem Maná não tem força suficiente para invocar seus poderes — algumas vezes, a quantidade de Maná disponível para um Híbrido também será insuficiente, dependendo do nível do Manifesto. Veja “Usando Manifestos” mais a frente.

Enquanto possuir ao menos um ponto de Maná, um Nefilim pode se recarregar a velocidade de um ponto por hora, até sua capacidade máxima. Mas, após esgotar todas as suas reservas, ele já não pode recuperá-lo naturalmente. A única saída torna-se então o Clamor.

O CLAMOR

O Clamor é a forma mais comum de recuperação de Maná. O Nefilim simplesmente se concentra e cria uma confluência entre ele e o Maná livre no ambiente ao seu redor — sempre haverá Maná disponível; ele só estaria ausente no vácuo absoluto. Contudo, mais que uma simples ferramenta para recuperação de Maná, o Clamor é um momento de êxtase — é quando o Nefilim chega mais perto de sua herança angelical. Seus sentidos são elevados ao máximo, enquanto ele desfruta da união entre sua alma e o poder. Alguns Híbridos se tornam terrivelmente dependentes do Clamor, chegando a beirar o vício.

Para invocar o Clamor, o personagem deve ser bem sucedido em um teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Físico (isso mesmo — corpo e alma, ou corpo-alma). Cada sucesso representa a incorporação de um ponto de Maná, até o nível máximo suportado pelo Híbrido. Uma falha durante um teste de Clamor indica que o Nefilim não conseguiu se harmonizar com o Maná ambiente, mas pode fazer um novo teste, com margem de sucesso ajustada (veja “Tentando de novo” no capítulo *Lex*) — uma falha crítica indica que o Híbrido forçou uma confluência sem estar preparado para absorver o Maná, e o choque ocasionado o deixa inconsciente por uma hora.

O Clamor é uma situação pouco discreta, o que restringe sua invocação — luzes se abatem sobre o Híbrido, o ar em volta torna-se denso, e ventanias não são incomuns. Aparelhos eletrônicos são afetados — lâmpadas oscilam, enquanto rádios e TVs sofrem sobrecarga. Não é raro que o Nefilim seja às vezes erguido alguns metros no ar.

Alguns locais (conhecidos como Topias) facilitam a união entre os Nefilim e o Clamor. Entre elas estão: cemitérios, parques ancestrais, locais sagrados (ou malditos), templos místicos e (é claro) igrejas. Nestes locais, o Nefilim recebe dois, ou dependendo do poder da Topia, até três pontos de Maná por sucesso em testes de Vontade.

USANDO MANIFESTOS

Como já dissemos, os Manifestos são abastecidos pelo poder do Maná. Para utilizá-los deve-se gastar um número de pontos de Maná igual ao nível do poder e fazer um teste de Vontade com margem de sucesso variável, dependendo da natureza do Manifesto — para os Ascendentes, é Espírito + Teurgia, enquanto para os Abissais é: Espírito + Nigromancia. Deve-se observar que, sempre que usa seus poderes, o Híbrido torna-se um canal de expressão — celestial ou infernal — e há uma chance de que parte desta energia fique retida em seu corpo. Dependendo do sucesso ou fracasso do teste, resultados especiais ocorrem:

Sucesso: o efeito escolhido ocorre conforme a descrição do Manifesto.

Falha: o manifesto não alcança seu objetivo (o alvo não é atingido, o efeito se dispersa, etc.).

Falha Crítica: O efeito do Manifesto surge de forma descontrolada, não atinge seu objetivo e o Nefilim sofre o acúmulo de pontos de Danação (como veremos mais adiante).

Invocar a vasta maioria dos Manifestos é uma ação simples (sendo concluída, então, em uma rodada). Invocar alguns Manifestos, contudo, é considerado ação livre (veja a descrição de cada Manifesto) — tal invocação pode ser feita antes ou depois da ação regular, de acordo com a vontade do jogador e a autorização do Mestre.

CAINDO EM DESGRAÇA

Falhas críticas durante a invocação de Manifestos indicam que o Nefilim reteve energia mística, cuja natureza depende do Manifesto utilizado — quando Ascendentes, a força acumulada é celestial, e com os Abissais, as energias são do Sheol. Tais energias ficam retidas

“COMPRANDO” SUCESSOS

Algumas vezes, os jogadores podem não querer contar com a sorte ao usar os poderes de seus personagens. Como o Maná é a quintessência milagrosa da magia, pode-se convertê-lo em sucessos adicionais para efeitos mágicos: O jogador anuncia antes do teste de Vontade quantos pontos de Maná quer “queimar” para que o efeito escolhido proceda normalmente, como se “comprasse” sucessos. Isso torna jogadas bem sucedidas mais poderosas (pois os sucessos “comprados” somam-se aos conseguidos nos dados) e garante que uma eventual falha ainda resulte num uso de poderes bem sucedido, pois cada ponto de Maná “queimado” confere um sucesso à invocação. Um Nefilim só pode utilizar, no máximo, um número de pontos de Maná igual a seu Espírito, por evocação de Manifesto.

Essa manobra não dispensa a jogada de invocação, e como tudo na vida dos Híbridos, pode ser uma faca com dois afiadíssimos gumes — quando há falha crítica no teste de Vontade, os pontos de Maná “queimados” são somados aos pontos de Danação que seriam recebidos normalmente: o desequilíbrio foi potencializado com o gasto extra de Maná.

Tudo tem seu preço...

no Híbrido e devem ser anotadas no gráfico “Equilíbrio” da ficha do personagem — ele recebe um ponto de danação para cada nível do Manifesto invocado (assim, se o Manifesto era de 2º nível, ele recebe dois pontos de danação, se era de 5º, cinco pontos, e etc.). Se um personagem acumular dez destes pontos, eles automaticamente se convertem em dano, uma espécie de implosão de energia — caso o híbrido receba pontos que levem sua contagem de Danação além de dez, ele converte os dez pontos acumulados em dano e anota a diferença restante (nenhum ceitel da dívida de cada Híbrido será ignorado). Este dano não pode ser absorvido pelo personagem, mas pode ser curado normalmente. Embora seja extremamente difícil, algumas condições especiais (como a peculiaridade: Desequilíbrio, gasto de pontos de Maná para potencializar um efeito criticamente falho ou Desequilíbrio Manifesto) podem fazer com que o Híbrido venha a acumular uma quantidade tão grande de Danação que venha a sofrer os dez pontos de dano e ainda assim acumular mais dez (ou mais!) pontos de Danação — quando isso acontecer, ele sofre todo o dano consecutivamente (como uma seqüência de implosões), até que a Danação restante não venha mais a constituir o limite crítico de dez pontos; só então ele poderá se curar (se ainda estiver sob controle do jogador). Caso um personagem perca todos os seus PVs em função deste dano (ou seja, chegue a 0 PV, e não níveis negativos), ele está perdido — se a energia em questão for celestial, ele torna-se um Paradisio, e passa a integrar as hostes angelicais; se a energia for infernal, ele torna-se um Diavolo, e engrossa as fileiras demoníacas.

Diavoli e Paradisios não são personagens jogáveis — agora, eles servem ao inimigo.

ARMAS CONTRA A DANAÇÃO

Existem duas formas de se eliminar pontos de Danação: a primeira é natural e dispensa qualquer esforço, conquanto se esteja disposto a sentir alguma dor — os Híbridos podem “queimar” (converter em dano) uma quantidade de pontos de Danação Ascendente ou Abissal que achem segura, antes que eles alcancem massa crítica e os façam Ascender ou Decair (pontos Ascendentes e Abissais devem ser “queimados” separadamente); a segunda é através do Ritual da Purificação, no qual o Equilíbrio de um Nefilim pode ser restaurado. Este rito faz com que o Híbrido retroceda alguns passos diante da Danação sem a necessidade e os inconvenientes de ferir-se e consequentemente gastar Maná para curar-se.

Veja mais detalhes a respeito do Ritual da Purificação na seção dos rituais.

DESEQUILÍBRIO MANIFESTO

O Desequilíbrio Manifesto acontece quando a diferença entre os totais de níveis de cada grupo de Manifestos é maior que a contagem de Espírito do personagem.

Exemplo: *durante a evolução de Hanah, Sílvia (a jogadora) criou*

uma certa predileção por Manifestos Ascendentes. Seu personagem tem: três Manifestos de nível 1, dois de nível 2 e dois de nível 3. Contudo, Hanah possui apenas dois Manifestos Abissais, ambos de nível 1. O total de níveis de Manifestos Ascendentes de Hanah é 13 (1+1+1+2+2+3+3), e o total de níveis Abissais é 2 (1+1). O Mestre avisa Sílvia que Hanah está sofrendo de um Desequilíbrio Manifesto, pois a diferença entre o total de Manifestos Ascendentes (13) e Abissais (2) é 11, bem maior que o Espírito da personagem (4).

Sofrer um Desequilíbrio Manifesto acarreta em algumas conseqüências para o Nefilim — como valorizou muito mais uma parte de sua natureza que a outra, a parte valorizada ganha proeminência, enquanto a preterida é ofuscada: cada ponto da diferença entre totais que exceda a contagem de Espírito do personagem torna-se bônus na parada de Vontade ao invocar os Manifestos do grupo em proeminência, e penalidade quando o grupo ofuscado é usado. Contudo, não importa quão grande seja a diferença, o personagem terá ao menos um dado para invocar os Manifestos do grupo preterido.

Exemplo: *o Desequilíbrio Manifesto de Hanah está extremamente pronunciado, beneficiando os Manifestos do grupo Ascendente: Hanah possui parada de Vontade 3, mas ao usar Manifestos Ascendentes terá um bônus de sete dados — a diferença entre os grupos (11) menos o Espírito de Hanah (4). Estes sete dados também seriam aplicados como penalidade na conjuração de Manifestos Abissais, mas isso eliminaria a parada de Hanah, de modo que ao usar seus poderes Abissais, ela poderá rolar ao menos um dado.*

Aparentemente, tal situação apenas oferece ajustes para expressar as preferências pessoais dos jogadores em relação aos poderes de seus personagens — ledor engano. Tudo na vida dos Nefilim reflete uma incessante busca por equilíbrio: equilíbrio para escapar da Danação, equilíbrio para caminhar entre anjos e demônios ou entre deuses e mortais. Sempre que sofrer uma falha crítica usando os poderes do grupo proeminente, o Híbrido deve somar à Danação obtida o mesmo número de pontos que ganhou como bônus em sua parada de Vontade — isso reflete o apelo mais insistente da natureza beneficiada pelo Nefilim, o atraindo mais facilmente à Ascensão ou Queda. Contudo, a Danação adquirida em falhas críticas quando do uso de manifestos do grupo preterido não sofre redutores, concedendo a pontuação normal.

Exemplo: *Sílvia obteve uma falha crítica enquanto Hanah tentava conjurar Lanterna (um Manifesto Ascendente de nível 1). Em situações normais, ela obteria apenas um ponto de Danação Ascendente; contudo como está Manifestamente desequilibrada (e como!), ela vai receber oito pontos (um ponto referente ao nível do Manifesto mais os sete de bônus para conjuração de Manifestos Ascendentes em função de seu Desequilíbrio), refletindo o apelo mais insistente de Shamaim.*

O Desequilíbrio Manifesto não precisa ser permanente: ele pode ser atenuado ou mesmo eliminado se o jogador adquirir Manifestos o bastante do grupo preterido para que a diferença entre os totais se torne menor ou igual ao Espírito de seu personagem.

O Mestre deve monitorar constantemente a compra de poderes por parte dos jogadores para saber se os personagens sofrem ou não de Desequilíbrio Manifesto.

MANIFESTOS X RESISTÊNCIA

Os Manifestos Subjetivos e Ofensivos diretos, além de alguns dos Gerais, permitem testes de resistência — isso quer dizer que o alvo deve testar sua Vontade, com margem de sucesso igual a Inteligência + Espírito. Cada sucesso do alvo anula um sucesso do Nefilim — se ele igualá-lo ou superá-lo, o Manifesto perde o efeito. Mesmo não sendo totalmente bem sucedida, note que a resistência

CLASSIFICANDO MANIFESTOS

Além das denominações Ascendente e Abissal (e suas subdenominações Força, Forma, Consciência, Heresia, Dor e Augúrio), os Manifestos são vistos, em termos de regras, da seguinte forma:

Subjetivos: são os Manifestos que agem de forma subliminar no alvo, afetando suas percepções, idéias ou integridade orgânica. Estes poderes permitem ao alvo um teste de resistência para evitar (ou atenuar) seus efeitos.

Ofensivos indiretos: são os Manifestos que causam dano indiretamente, ou seja, precisam de algum tipo de jogada de ataque ou alguma condição especial para atingir o alvo, pois não agem diretamente no mesmo. Os Manifestos ofensivos indiretos permitem aos alvos absorver o dano do ataque, mas não resistir aos seus efeitos.

Ofensivos diretos: estes poderes agem diretamente na estrutura do alvo, causando um dano que não pode ser absorvido (pois não vem de uma fonte externa), mas que permitem um teste de resistência para evitar (ou atenuar) seus efeitos nocivos.

Generais: são Manifestos que não necessariamente dependem de um alvo para ação, ou quando o fazem, não necessariamente causam dano ou influência subjetiva. Tais poderes podem ou não permitir testes de resistência.

Ao lado da Esfera, na descrição de cada Manifesto, virá sua classificação como Geral, Subjetivo e Ofensivo direto ou indireto. Tal classificação facilitará em muito a determinação de dano, resistência e absorção durante o jogo. Note que alguns Manifestos podem ser classificados ao mesmo tempo em mais de um grupo — isso quer dizer que dependendo do uso que dele é feito, ele está sujeito a regras diferentes (o que será explicado na descrição do poder).

ao menos atenua os efeitos nocivos causados pelo Manifesto, diminuindo os sucessos do conjurador.

MANIFESTOS E DANO: ABSORÇÃO OU RESISTÊNCIA?

Como já foi dito, os Manifestos ofensivos (Ascendentes ou Abissais) causam danos em seus alvos — direta ou indiretamente. Quando um alvo sofre dano por um ataque ofensivo indireto de Manifestos, eles fazem jus à absorção normal de dano, como se sofresse um ataque qualquer. Contudo, se o dano for ocasionado por um Manifesto ofensivo direto, ele terá direito a um teste de resistência, mas não poderá absorver o dano — como os efeitos nocivos agem diretamente na sua estrutura (e por isso ele tem direito a um teste de resistência) torna-se impossível absorver o dano (embora a resistência, mesmo que não totalmente bem sucedida, possa diminuir-lo).

O dano bruto de qualquer Manifesto ofensivo é igual a: sucessos do invocador x nível do Manifesto.

Exemplo: *Hans está usando Géiser Infernal para atacar um avatar. Este Manifesto cria uma coluna de fogo que causa dano em quem estiver em sua área de ação, ou seja: ele não age diretamente no alvo, e por isso é um Manifesto ofensivo indireto. Leo (o jogador) testa a Vontade de Hans (4) com margem 7 e consegue três sucessos. Este é um Manifesto Abissal de Nível 1, portanto seu dano bruto é base é 3 (3 sucessos de Hans x 1 do nível do poder). O avatar agora pode absorver parte do dano, como faria com um ataque normal.*

Exemplo 2: *Nabu está enfrentando um poderoso simoniaco, e usa contra ele Fogo Fátuo. Este Manifesto age diretamente no alvo, convertendo sua reserva de poder em dano — isso quer dizer que ele é um Manifesto ofensivo direto, e dá direito a teste de resistência, mas não a absorção. Tiago (o jogador) testa a Vontade de Nabu (8), com margem igual a 9, e consegue oito sucessos. O Mestre testa a resistência do Bruxo e anula quatro sucessos do ataque de Nabu: isso ameniza o dano, mas não anula o efeito do Manifesto. O dano bruto deste Manifesto é 20 (4 sucessos de Nabu x nível 5 do poder)! Como não pode absorver este dano (pois já tentou evitá-lo com um teste de resistência, e ele afeta diretamente sua estrutura), e só possui 15 PVs, o bruxo explode numa fogueira multicolorida com um forte odor de enxofre.*

Repare que Manifestos invocados como ação livre, na maioria das vezes, potencializam o dano de ataque regulares ou outros Manifestos, conjurados como ações simples. Isso não quer dizer, contudo, que o jogador pode “empilhar” uma dezena de efeitos danosos e desmantelar os PVs de um alvo em quantidade suficiente para vinte encarnações seguidas: nenhum personagem pode gastar mais pontos de Maná que sua parada de Vontade por rodada. Além do mais, o dano de Manifestos Ofensivos indiretos deve ser computado separadamente do causado pelo Ofensivos diretos, porque pode ser absorvido — tenha certeza de só atribuir dano ao alvo depois do mesmo testar sua resistência e absorver o dano que pode.

Exemplo: *Hans está atacando um alvo com uma combinação de Imolação, Toque Cinético e Palmas de Golab. Todos são Manifestos Ofensivos indiretos, e serão combinados com um ataque de mãos nuas (o Mestre autoriza a combinação pois o gasto de Maná*

com todos eles é igual a 4, o mesmo valor do Espírito de Hans). Contudo, Leo (o jogador) deve fazer um teste de invocação separado para cada Manifesto: ele obtém 3 sucessos no primeiro (o Toque), 4 no segundo (Imolação) e 4 no terceiro (as Palmas). O dano bruto de Toque Cinético e Imolação é, respectivamente, 3 e 4. O dano bruto das Palmas é 8. Agora é a hora do teste de ataque — se falhar, toda essa produção altamente letal será perdida. Leo testa a Perícia de Hans (4) com margem 8 (Reflexos 4 + Luta 4), e obtém 3 sucessos. O dano do ataque regular é 8 (Força 5 + 3 sucessos do ataque), e a ele devemos acrescentar o dano das Palmas (8), do Toque (3) e da Imolação (4), totalizando o alarmante dano de 23 PVs! O alvo pode fazer apenas uma absorção de dano (todos os Manifestos invocados servem para potencializar o dano de um ataque qualquer, e por isso são somados ao dano do ataque corpo-a-corpo, e não são absorvidos separadamente). Seria uma boa idéia o alvo tentar uma esquivada...

MANIFESTOS E FALHAS CRÍTICAS

Quando ocorrem falhas críticas durante a invocação de Manifestos, estes se apresentam de forma descontrolada. “Mas que diabos é essa forma descontrolada?”, você deve estar se perguntando. Considere como “descontrolada” qualquer manifestação danosa ao personagem ou seus aliados. Se ele estava usando seu hálito infernal para atingir um oponente, considere que além de errar o golpe, seu hálito assume proporções maiores do que ele esperava e acaba queimando algo próximo dele, complicando sua vida. Dom de Simão dá ao personagem a capacidade de voar — pois bem, que ele voe, mas faça com que a coisa esteja totalmente fora de seu controle (como no antigo seriado de TV *O Super-herói Americano* — quem já viu sabe do que estamos falando). Em alguns casos os efeitos de uma falha crítica são óbvios, mas nem sempre — o que acontece se um Nefilim conseguir uma falha crítica enquanto invoca Tenacidade? Bem, para facilitar sua vida, e para estes casos específicos, use a tabela a seguir como orientação:

Efeitos mais comuns para falhas críticas durante invocações de Manifestos:

Manifestos de ataque a distância: o alvo não é atingido, e algum efeito desastroso ocorre (talvez um parceiro sofra o dano no lugar

MANIFESTOS OFENSIVOS DIRETOS E A QUESTÃO DO TOQUE

Muitos destes Manifestos exigem que o Nefilim toque o alvo para que seu efeito aconteça. Alguns jogadores podem argumentar que jogadas de ataque corpo-a-corpo são formas de tocar — e eles têm razão. Tudo o que tais poderes precisam é de um contato físico entre conjurador e alvo para que suas energias surtam efeito, e um muro serve perfeitamente a este fim. Contudo, note que embora o alvo não possa absorver o dano causado por Manifestos Ofensivos diretos, pode absorver o dano do ataque. De fato, algumas vezes o alvo até mesmo poderá anular os efeitos do Manifesto pela resistência, mas ainda sofrerá algum dano em virtude do ataque — some o dano total apenas após a absorção do ataque regular, para que os alvos (que podem ser PJs) não sofram uma quantidade desnecessária (e possivelmente letal) de dano.

do alvo).

Manifestos que influenciam a personalidade ou estado físico do alvo: o alvo torna-se imune a este Manifesto até o final do encontro.

Manifestos que alterem a constituição física do Nefilim: o Nefilim não consegue seus efeitos e sofre um ajuste de -3 nas margens de sucesso para ações físicas decorrente de exaustão mística.

Manifestos que violam as leis da Física ou distorcem a realidade mundana: os efeitos se apresentam excepcionalmente fracos ou retumbantemente exagerados.

Note que estes são apenas os efeitos mais comuns. Mestres que estejam realmente dispostos a atazanar a vida de um azarado pensarão em efeitos mais dinâmicos e criativos que os padronizados, dando um toque de individualidade aos seus jogos.

MANIFESTOS ASCENDENTES

Os Manifestos das Esferas Ascendentes Força, Forma e Consciência são derivados dos poderes que os Genitores possuíam antes da Queda, e dotam os Nefilim de compreensão e controle sobre os vários aspectos da Existência.

SUBJETIVO OU OFENSIVO?

Muitas vezes, a diferença entre um Manifesto subjetivo ou ofensivo pode não parecer tão óbvia. Por isso, incluímos na descrição de cada poder sua forma de ação, de modo que Mestres e jogadores não se enganem e saibam exatamente quando um alvo deve resistir ao Manifesto ou Absorver o dano.

NÍVEL UM

Aparição

Força (Geral)

O Nefilim torna-se capaz de criar imagens estáticas.

O jogador deve fazer um teste de Vontade: o sucesso indica que a ilusão foi gerada, mas seu tamanho e perfeição ficam a cargo de quantos sucessos foram obtidos — para cada sucesso, conceda à ilusão um metro quadrado.

Barbatanas

Forma (Geral)

O Nefilim pode desenvolver barbatanas para nadar com melhor desempenho — compare sua velocidade a de um golfinho.

Elas surgem com o sucesso em um teste de Vontade e só desaparecerão quando o Híbrido desejar.

Camuflar-se entre os Entes

Forma (Geral)

O Nefilim pode utilizar a vegetação a sua volta para esconder-se. Para isso, ele deve ter por perto uma árvore ou uma quantidade razoável de plantas. Enquanto permanecer imóvel e próximo a elas, será mais difícil de ser detectado.

O jogador testa Vontade: seus sucessos devem ser subtraídos dos sucessos de testes de Percepção (mágicos ou não) de quem o estiver procurando.

Centelha Ofuscante

Força (Geral)

Também chamado de “Shazam!” entre os Acólitos. O Nefilim faz surgir entre suas mãos um forte clarão fulgurante, capaz de cegar temporariamente todos aqueles que estiverem à sua volta.

O jogador testa Vontade, e a área de efeito da explosão luminosa tem diâmetro de dez metros. Todos aqueles que estiverem compreendidos nesta área (à exceção do invocador) devem testar sua resistência, ou ficarão cegos por um número de rodadas igual a quantidade de sucessos obtida. Os olhos dos alvos não são feridos, voltando a enxergar normalmente

ao final dos efeitos do Manifesto.

Contato

Consciência (Geral)

Este Manifesto dota os Nefilim de capacidade para comunicar-se mentalmente com um alvo. O Híbrido não precisa necessariamente saber onde o alvo se encontra, mas precisa conhecê-lo, ou ao menos saber quem ele é.

Embora o Contato garanta uma forma de comunicação livre de falhas e interferências (um sucesso é o bastante e o Manifesto dura por toda seqüência), também tem suas limitações. A distância é uma delas — este Manifesto funciona muito bem dentro de um raio de 5 km, ficando o alvo a partir desta distância inacessível. Alvos inconscientes ou relutantes também dificultam o uso deste poder, pois suas mentes se tornam fechadas para o telepata.

Dádiva de Daniel

Forma (Geral)

O Nefilim fita os olhos de uma fera e tem plena compreensão do que se passa em seu interior. Este não é um entendimento baseado em palavras, mas sim em emoções, e será perfeitamente compreensível para o Híbrido, que também terá noções do que possa ter afetado seu estado de espírito (tais informações não são lógicas, visto que animais vivem num mundo de sentidos e instintos, mas podem ser traduzidas de forma aproximada pela mente do invocador: “o homem com o bastão de fogo” ou “a água de gosto ruim” e etc.).

Para estabelecer contato com uma fera, o personagem deve fitar seus olhos e o jogador deve ser bem sucedido em um teste de Vontade — animais selvagens geralmente tornam-se dóceis quando sujeitos a este Manifesto. Uma falha crítica tornará o alvo hostil. Este poder é aplicável às feras abissais, como Damnatí, versipelles e outros, menos no que concerne à docilidade.

Eco das Trombetas de Jericó

Força (Geral)

O Nefilim cria uma ilusão sonora de intensidade variável, vinda de onde desejar.

O jogador deve testar Vontade para gerar os sons, enquanto a quantidade de sucessos dita sua potência e credibilidade — com um sucesso seria conseguido, por exemplo, o som de uma voz humana em tom normal; com cinco sucessos poderia criar-se o som de uma bateria antiaérea.

Extinção

Consciência (Geral)

O Nefilim tem a capacidade de tornar o ar de uma determinada área misticamente incapaz de sustentar a combustão.

O jogador deve ser bem sucedido em um teste de Vontade, afetando uma área, em metros quadrados, igual a (número de sucessos x 10). O efeito do Manifesto persistirá por um número de horas igual ao Espírito do personagem, ficando restrito ao local onde foi utilizado.

Falsa Ubiquidade

Força (Geral)

O Nefilim pode “oscilar” sua forma dentro de uma determinada área, confundindo seus adversários. Ele aparecerá em um determinado local, para em seguida desaparecer e reaparecer em outro ponto.

O jogador testa Vontade: o personagem pode “pisar” por um número de vezes igual à quantidade de sucessos, dentro de uma área em igual a (Espírito x 2) metros, escolhendo a posição em que se rematerializará afinal.

O Nefilim só pode realizar ações livres enquanto oscila.

Gnose

Consciência (Geral)

O Nefilim é capaz de imitar uma Especialização de qualquer pessoa em seu campo de visão.

O número de sucessos em seu teste de Vontade diz quantos níveis o personagem conseguiu assimilar, até o nível máximo do alvo de quem ele está copiando o conhecimento. Se o próprio Híbrido já possuir a Especialização em questão, mas em níveis inferiores ao do alvo, seus sucessos serão somados aos mesmos, até o limite imposto pelo Manifesto.

Os níveis desta Especialização copiada desaparecem na razão de um ponto por hora.

Idade mutável

Forma (Geral)

O Nefilim pode mudar sua aparência física, de modo que pareça mais velho ou mais novo. Nenhuma de suas estatísticas mudará – organicamente ele continua o mesmo, apenas sua aparência foi alterada. Mas note que ele não copiará a imagem de um outro ancião ou de uma criança que já tenha visto; ele continuará sendo a mesma pessoa, só que com um aspecto diferente no que se refere à sua idade. As pessoas ainda poderão relacioná-lo com sua aparência “real”, embora obviamente não desconfiem de que se trata da mesma pessoa (“*Ora essa, mas você tem certeza de que não o conhece? Ele poderia se passar por seu pai!*”).

O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade — quanto mais sucessos forem obtidos, mais próximo o personagem estará da aparência desejada (um sucesso pode fazer um adulto passar para a meia idade ou adolescência, enquanto três sucessos podem levá-lo à infância ou velhice).

O Nefilim pode voltar a sua aparência real quando desejar, sem a necessidade de testes.

Lanterna

Força (Geral)

O Nefilim cria um globo de luz que o acompanha e ilumina uma área de aproximadamente 1,5 m de raio. A partir disso a luz se tornará cada vez mais difusa, até desaparecer.

A Lanterna dura um número de horas igual a quantidade de sucessos obtidos em um teste de Vontade.

Olhar Felino

Forma (Geral)

O Nefilim torna-se capaz de enxergar perfeitamente na escuridão. Seus olhos perceberão todas as coisas em preto, branco e tons de cinza, assumindo também um aspecto felino.

Sendo o jogador bem sucedido em um teste de Vontade, este Manifesto dura uma seqüência inteira e pode ser desativado pela vontade do invocador.

Proeza

Forma (Geral)

O filho de Anjo Caído torna-se capaz de feitos incríveis e cinematográficos com este Manifesto, como correr sobre fios de alta tensão ou rebater projetis disparados contra ele.

O jogador anuncia ação desejada e faz um teste de Vontade. O Mestre pode exigir um determinado número de sucessos para que proezas particularmente difíceis sejam bem sucedidas (como rebater tiros com uma katana, por exemplo). Apenas ações simples, ou que tenham a possibilidade de realização em uma rodada, podem ser feitas com este Manifesto. Ações complexas ou novas *Proezas* exigem que o Manifesto seja reconvocato a cada rodada.

Prontidão

Força (Geral)

O Nefilim pode utilizar seu poder para detectar magia e criaturas místicas ou sob efeitos mágicos.

O jogador faz um teste de Vontade — um sucesso ao menos indica que o personagem percebe auras de magia, as reconhecendo por um brilho faiscante. Note que o Nefilim não tem discernimento

algun sobre o motivo ou origem da magia. Desta forma, nada garante ao invocador que aquele sujeito é na verdade um anjo, demônio ou simplesmente um pobre coitado enfeitado.

Sentir a Linha da Vida

Consciência (Subjetivo)

O Nefilim pode sentir aproximadamente o período de vida de um alvo. Note que não aparece uma legenda luminosa em sua teste com números, a sensação é mais subjetiva e aproximada — meia-idade, juventude ou séculos.

O alvo deste Manifesto tem direito a um teste de resistência.

Sopro de Nephesh

Consciência (Geral)

O Nefilim pode, com um toque, curar a outras pessoas como se usasse Maná para se regenerar.

O jogador testa Vontade — a intensidade do sucesso indica até quantos pontos de Maná o personagem poderá gastar para curar um alvo. O Sopro só é útil contra ferimentos, não tendo qualquer capacidade de ação contra venenos ou doenças.

Qualquer criatura, mortal ou não, pode ser beneficiada por este Manifesto.

Sugestão

Consciência (Subjetivo)

O Híbrido pode inculcar uma sugestão de uma palavra na mente de um indivíduo. O Nefilim deve estar fitando o alvo, que também deve ser capaz de ouvir sua sugestão. Ela será assimilada e executada imediatamente, antes mesmo que o alvo se dê conta do que faz. A vítima se lembrará de suas ações, mas não saberá o que a motivou a agir de tal forma (*Eu realmente não sei o que aconteceu. E-eu juro que não queria cuspir no seu rosto...*).

O jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade — o Mestre pode exigir um certo número de sucessos para sugestões que coloquem o alvo em situação embaraçosa ou arriscada (como exigir que um palestrante defeque em pleno palco ou que um policial dispare sua arma enquanto enquadra um suspeito).

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos da sugestão

NÍVEL DOIS

Armadura de Uriel

Força (Geral)

O Nefilim torna-se capaz de criar artefatos de proteção como escudos, elmos ou placas peitorais para se proteger.

O jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade — tais itens são feitos de Maná condensado, e cada sucesso garante ao objeto 10 pontos de assimilação de dano. Um Híbrido pode usar simultaneamente três conjuntos de peças de armadura, cada um deles criado por um teste de invocação (correspondendo a elmo, protetores de tronco e membros e escudo), e seus pontos de assimilação devem ser somados. Estas armaduras são misticamente produzidas para serem leves e maleáveis, mas desaparecerão se perderem contato com o conjurador ou assim que excederem sua capacidade de assimilação de dano — qualquer excedente passa a ser descontado dos PVs do usuário.

Benção

Força (Geral)

O Nefilim pode tornar qualquer arma misticamente

ativa, tornando mais fácil atingir e ferir seus alvos enquanto usá-la.

Se for bem sucedido num teste de Vontade, o jogador soma a quantidade de sucessos à parada de Perícia para testes de combate, enquanto o personagem utilizar esta arma (‘Mas este desgraçado não erra nunca?!’), até o final da seqüência.

Berserker

Forma (Ofensivo indireto)

O Nefilim torna-se um bólido veloz, disparado em uma carga de ataque indefensável.

Invocar *Berserker* é uma ação livre, de modo que o jogador pode fazer um teste de ataque na mesma rodada: o dano bruto do Manifesto é somado ao dano do ataque regular. Qualquer alvo no campo de visão do Nefilim pode ser atingido com a carga de *Berserker*, e jogadas de esquiva tornam-se “muito difíceis” (a velocidade do Híbrido confunde os defensores). Caso falhe em seu ataque, o Híbrido se transporta para perto do alvo. Uma falha crítica coloca o Híbrido em posição desvantajosa em relação ao seu atacante (bônus de +2 para atingir e causar dano), e ele perde a próxima ação.

Encanto

Consciência (Subjetivo)

O Híbrido consegue submeter emocionalmente um alvo, o levando a um estado de fascínio e paixão que o tornará facilmente influenciável — vítimas encantadas realizarão qualquer pedido feito pelo Nefilim, desde que não as coloque em risco imediato ou contrarie por demais sua natureza. Pense nos efeitos de *Encanto* como o resultado de uma paixão (ou devoção) intensa e avassaladora.

Para conseguir estes efeitos, o jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade, e a vítima tem direito a um teste de resistência. O Encanto precisa da presença do encantador, de modo que o efeito se quebra se o alvo sair da presença do invocador. *Encanto* não é hipnose, de modo que o alvo retém as memórias do que fez, e por quem fez.

Estoicismo do Trono

Forma (Geral)

O Híbrido canaliza seu poder para ignorar a dor e manter-se firme em seu posto. Este Manifesto anula os ajustes negativos causados pelo acúmulo de dano ou efeitos nocivos de outros poderes e Manifestos, e previne contra os efeitos de *Toque Cinético* e poderes semelhantes.

O número de sucessos no teste de Vontade indica quantos pontos de ajuste negativo são ignorados e até quantos sucessos serão necessários para mover o Híbrido com poderes telecinéticos ou com uso de *Tenacidade*.

Golpear o personagem simplesmente não o moverá.

Ferrão mental

Consciência (Subjetivo)

O Nefilim pode usar seus poderes para projetar uma rajada mental capaz de embaralhar os pensamentos de um alvo.

Os sucessos da invocação devem ser divididos entre “efeito” e “duração”: cada sucesso destinado a efeito impõe um ajuste negativo de dois pontos nos testes de Perícia e Vontade do alvo, enquanto os sucessos destinados à duração dizem por quantas rodadas o alvo é afetado.

O alvo tem direito a resistência para anular (ou diminuir) os efeitos.

Força cinética

Consciência (Geral/Ofensivo indireto)

O Nefilim pode usar força telecinética sobre o próprio corpo,

ampliando sua capacidade de movimentação, ou comunicar uma carga de energia cinética capaz de ferir e projetar um alvo à distância.

Quando usado sobre o personagem (caso em que é “Geral”), cada sucesso num teste de Vontade soma-se aos sucessos obtidos em testes de Perícia para saltos e corridas. Note que o Híbrido não passa a correr mais rápido, apenas sua força telecinética passa a tornar seus passos mais longos e seus saltos mais distantes.

Se usado para ferir (quando é “Ofensivo indireto”), o jogador deve testar Perícia, como numa jogada normal de ataque (caso o personagem não consiga atingir seu alvo durante sua ação, dispersa a energia do ataque); some os sucessos do ataque ao dano bruto ocasionado pela invocação do Manifesto. Além disso, o alvo é projetado a um metro para cada sucesso obtido na conjuração do *Toque*.

Conjurar este Manifesto é uma ação livre, de modo que o personagem ainda pode agir ou atacar na mesma rodada sem dividir sua parada de dados.

Gravitação geral

Consciência (Geral)

O Nefilim pode caminhar em qualquer superfície como se caminhasse no solo. Ele não sofre qualquer penalidade ao andar sobre paredes, tetos ou qualquer ponto de apoio muito inclinado, e nada cairá também de seus bolsos ou de suas roupas, ao menos que ele o queira.

Para convocar o poder, o jogador precisa apenas ser bem sucedido num teste de Vontade, o ativando pelo restante da seqüência.

Guelras

Forma (Geral)

Com este Manifesto, o Nefilim ganha a capacidade de respirar embaixo d’água.

Ao menos um sucesso no teste de Vontade garante o aparecimento das guelras, e o Nefilim desativa este Manifesto quando desejar (leva uma rodada para limpar os pulmões e respirar normalmente o ar).

Leão ou Cordeiro

Forma (Subjetivo)

O Híbrido pode forçar a ferocidade assassina inerente às bestas, ou aplacá-la.

Para isso, o jogador deve ser bem sucedido em um teste de Vontade, e o número de sucessos indica quantos animais podem ser afetados por este poder — cada sucesso afeta 3 animais que possam ver ou ouvir o Híbrido. Animais furiosos atacarão os alvos indicados pelo Nefilim, e podem ser aplacados quando ele desejar. Este poder também amansa animais selvagens, na mesma proporção por sucesso. Apesar de poder forçar a fúria de uma fera abissal, o Nefilim nunca será capaz de acalmá-la.

Os alvos deste Manifesto tem direito a um teste de resistência — o Mestre faz um rolamento “comunitário” para animais naturais, como cães, gatos ou pássaros, e cada sucesso “desconta” três espécimes da tropa incitada à fúria. Feras Abissais são afetadas individualmente, e fazem testes separados.

Leito de rochas

Força (Geral)

O personagem pode mesclar sua essência à terra. Para isso são necessárias quantidades obviamente consideráveis deste elemento (no mínimo, com a mesma massa do personagem).

O jogador bem sucedido consegue esconder seu personagem no subsolo ou no interior da formação rochosa. A destruição do refúgio do Nefilim não o causa dano algum, embora o revele prontamente. Note que ele não pode se mover dentro da terra. O personagem pode abandonar seu esconderijo no tempo que desejar, sendo desnecessário realizar mais testes para isso.

Miragem

Força (Geral)

A evolução de seus poderes permite ao Nefilim dar movimento às suas ilusões.

O jogador testa *Vontade* para que as ilusões criadas por *Aparição* se movimentem por um raio de (número de sucessos) metros. Se desejar, o Nefilim pode inclusive “programar” um itinerário de movimentos para sua ilusão, desde que o mesmo não extrapole os limites de área. Invocar este Manifesto é uma ação livre.

Pode-se associar *Mímica* também para que a ilusão se torne particularmente real.

Olhos de Kamael

Força (Geral)

O Nefilim torna-se capaz de enxergar a forma verdadeira de um Shedim, ou elemental, caso haja algum por perto.

Cada sucesso num teste de *Vontade* permite que o personagem os veja com mais clareza. Com três ou mais sucessos, torna-se possível que o Híbrido compreenda o que o elemental fala. Note que este Manifesto não garante que a aproximação seja amistosa — os Shedim são extremamente desconfiados, e se sentirão desconfortáveis próximos de alguém que possa detectá-los.

Radar

Consciência (Geral)

O filho de Anjo possui o poder de detectar formas e movimentos ao seu redor, mesmo no mais absoluto silêncio ou na mais completa escuridão.

Sendo o jogador bem sucedido num teste de *Vontade*, o personagem pode “sentir” qualquer coisa que entre num campo com raio igual a (número de sucessos) metros, até o final da seqüência. Este radar funciona num campo de 360°, de modo que mesmo aproximações pelas costas podem ser detectadas.

Vestir a Indumentária da Besta

Forma (Subjetivo)

Com este poder, o Nefilim é capaz de utilizar o corpo de um animal.

O personagem deve travar contato visual com o alvo, e o jogador precisa ser bem sucedido num teste de *Vontade*. Cada sucesso dá direito a uma hora no corpo do animal – durante esse tempo o corpo do personagem permanece inativo. O animal em questão tem direito a um teste de resistência. No caso de morte do hospedeiro, o Híbrido retorna ao seu corpo e sofre um ajuste de -3 em sua margem de sucesso para qualquer ação, por um número de rodadas igual ao último dano sofrido pelo animal. Note que o Nefilim pode se utilizar do corpo do animal e de seus dotes naturais, como sentidos ampliados ou capacidade de voo, mas estará incapacitado de utilizar seus Manifestos durante este tempo, além de estar sujeito às limitações deste seu novo corpo (tamanho reduzido ou aumentado, diferenças sensoriais e etc.).

O Híbrido pode retornar normalmente ao seu corpo antes do término do efeito do Manifesto, se assim desejar.

NÍVEL TRÊS

Alvorecer

Força (Geral)

O Nefilim pode criar uma área de iluminação tão forte quanto a luz do dia. De suas mãos surgirá um brilho, a princípio tênue, mas que ganhará força lentamente, tornando-se resplandecente como a aurora.

O jogador testa *Vontade*, e o Manifesto ilumina plenamente uma área de raio igual a (sucessos x 10) metros, ao final de três rodadas. Trata-se de uma luz celestial, que por sua própria natureza causará um enorme incômodo a qualquer criatura maligna que alcance. Seres com legítima ligação com o Sheol que tiverem uma contagem de Espírito menor que os sucessos obtidos pelo Híbrido devem fazer um teste de *Vontade*, com margem de Espírito + Físico para permanecerem no local. Os alvos que falhem neste teste fugirão com todos os recursos ao seu alcance, tomados por um pavor

frenético.

Asas da mente

Forma (Geral)

O Nefilim pode desmembrar sua consciência do corpo e armazená-la em uma pequena ave construída a partir de seu próprio corpo, chamada Fylgja.

Para convocá-la, o jogador deverá ser bem sucedido num teste de *Vontade*: o número de sucessos +2 representa o número de Patamares Vitais do pássaro. Enquanto a mente do Nefilim estiver encerrada na Fylgja, seu corpo real ficará em um estado semelhante ao coma. O Nefilim não faz idéia do que ocorre ao seu corpo enquanto estiver nesse estado, mas pode retornar a ele quando desejar, sendo desnecessários testes.

A Fylgja é similar a uma águia, em termos de regra, mas retém toda a memória de seu invocador. Ela poderá inclusive usar vários de seus Manifestos, contanto que não sejam inadequados a sua nova forma. Sua destruição causa no Nefilim perda temporária do número de Patamares Vitais que a ave tinha.

Consciência Vazia

Força (Geral)

Com este Manifesto, um Nefilim pode conceder uma espécie de pseudo-inteligência às suas ilusões. Elas se movimentarão, agirão e até mesmo conversarão de forma inteligente e independente, contanto que o Nefilim combine os efeitos necessários para que ela o faça (*Aparição* para criar imagens e *Eco das Trombetas de Jericó* para o som).

A *Consciência Vazia* está ligada ao subconsciente do personagem — portanto, suas ilusões sempre se comportarão da forma como ele espera, limitadas pelo número de sucessos conseguidos pelo jogador (com um sucesso, o construto parece distante e alienado; dois sucessos o fazem inexpressivo mas “normal”; três sucessos ou mais criam a ilusão da forma que o Híbrido espera). Testes de Presença usam os sucessos como Parada de dados, e sua margem de sucesso é igual a Inteligência + Carisma do seu criador. Contudo, não importa quão convincente seja uma ilusão, ela não possui substância e é intangível (mas não translúcida, parecendo sólida, caso o Nefilim o deseje).

Invocar este Manifesto é uma ação livre.

Dom de Simão

Força (Geral)

O Híbrido ganha com este poder a miraculosa capacidade de voar.

O personagem pode voar em uma trajetória reta, a uma velocidade igual (sucessos x 30) km/h. Cada sucesso num teste de *Vontade* lhe possibilita fazer uma manobra. Este Manifesto é ativo até que o Nefilim toque outra superfície, pousando. Se ele voar para cima, poderá parar e ficar flutuando, mas precisará reconvocar o poder para voar em outra direção, ou ter sucessos sobressalentes para fazê-lo. O esgotamento de seu Maná durante o processo indica que ele perde a capacidade de sustentação e cai (boa aterrissagem!).

Personagens dotados com a peculiaridade: asas desfrutam dos efeitos deste Manifesto em dobro.

Espada de Gabriel

Força (Geral)

O Nefilim pode criar uma arma branca de extremo poder destrutivo. O tamanho e tipo da arma dependerão do êxito do Híbrido em invocar este Manifesto e sua Linhagem (Acólitos criariam espadas de luz; Bastardos gerariam lâminas incandescentes; Guerrilheiros produziram montantes de aço, e etc.).

As armas criadas não têm existência permanente, pois são feitas de Maná condensado. O tipo de arma invocada depende do número de sucessos do teste de invocação:

- 1 — faca ou punhal
- 2 — bastão, tonfa ou nuchaku
- 3 — sabre
- 4 — espada ou katana
- 5+ — veículo da ira divina

A arma criada tem ID+2 em relação à sua contraparte normal (por exemplo, se uma espada fosse conjurada, ela teria ID 6 — ID “normal” 4 da espada imitada +2), e possui todas as vantagens que lhe são peculiares, como bônus de ataque, manobras de bloqueio e etc. O “veículo da ira divina” é uma arma especial, criada por Híbridos poderosos em conjurações particularmente bem sucedidas, e possui, a despeito da forma escolhida, ID igual ao número de sucessos da invocação, além de bônus de ataque igual ao Espírito do personagem e as manobras “bloqueio” e “arremesso”. Os ferimentos causados por estas armas dificultam a regeneração das criaturas sobrenaturais, a reduzindo à metade até que todo o dano seja curado (também aplicável a Nefilim) — curar estes ferimentos usando Maná custa dois pontos por PV.

A arma se manterá ativa enquanto o Híbrido a tiver em mãos, mas desaparecerá em (Vontade) rodadas se soltas ou arremessadas e não retomadas. Qualquer arma desativada perde seu poder, e deve ser reconvocada. Uma falha crítica causa uma explosão de Maná que causa um dano igual ao nível do poder (não absorvível), além dos efeitos regulares.

Espectro Seráfico

Forma (Geral)

O Nefilim torna-se capaz de realizar ações múltiplas, graças ao desenvolvimento de uma velocidade sobrenatural.

A quantidade de sucessos diz quantas ações (além de sua ação regular) podem ser executadas na rodada de invocação do Manifesto (usar este Manifesto conta como ação livre, de modo que, mesmo que falhe, o Nefilim ainda pode fazer uma ação simples na mesma rodada). Todas as ações de *Espectro Seráfico* usam suas paradas completas.

Um Nefilim não pode invocar este Manifesto enquanto estiver “acelerado” para conseguir um sem-número de ações extras.

Ler o Livro da Mente

Consciência (Subjetivo)

O Nefilim pode ler a mente de um alvo.

Desde que o jogador seja bem sucedido num teste de Vontade, o número de sucessos diz o quanto a leitura é eficiente:

- 1 — pensamentos conscientes que estejam a tona no momento da leitura são captados.
- 2 ou 3 — memórias recentes são captadas com facilidade.
- 4 — qualquer coisa que o alvo pudesse lembrar voluntariamente pode ser captada.
- 5+ — você pode saber até mesmo o que o alvo já esqueceu.

O alvo tem direito a um teste de resistência.

Pirogênese

Consciência (Geral/Ofensivo indireto)

Utilizando seu poder, o Nefilim torna-se capaz de desencadear a produção de chamas.

Uma área igual a quantidade de sucessos obtidos (em m²) pode ser incendiada com *Pirogênese*. É impossível usar este poder para queimar criaturas vivas, embora o que esteja a sua volta possa ser queimado (incluindo roupas). Note que quando este poder é utilizado sobre uma superfície composta de materiais variados, primeiro se queimarão os de mais fácil combustão, como madeira, papel ou tecido, e em seguida, com a intensidade das chamas, serão queimados materiais mais resistentes como concreto ou vigas de metal. Mas para que este Manifesto possa ser utilizado, é necessário que haja combustível e ar para a queima.

O fogo criado por *Pirogênese* não é mágico, e por isso está submetido as leis da física. Se não houver mais área para queimar, ou o oxigênio se extinguir, o fogo se apagará, exatamente como faria fogo comum.

Quando usado para ferir alvos (queimando suas roupas ou o chão aos seus pés) este Manifesto é Ofensivo indireto, e o alvo sofre o dano bruto da invocação do Manifesto (por rodada de contato com o fogo).

Pluma de Gabriel

Consciência (Geral)

O Nefilim pode amortecer suas quedas, não importando velocidade ou altura, desde que o jogador seja bem sucedido num teste de Vontade. O Nefilim pousará suavemente, mas não pode controlar a direção em que paira para o solo.

Repousar nos Braços dos Elohim

Forma (Geral)

O Nefilim pode fundir seu corpo com a carcaça de uma árvore viva.

Para isso, o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Vontade. O personagem permanece consciente do que acontece a sua volta, e pode permanecer oculto quanto tempo quiser, mas é incapaz de tomar qualquer atitude até que se separe da árvore.

Sentidos Arcangélicos

Consciência (Geral)

Os sentidos do Nefilim são ampliados a níveis realmente sobre-humanos — ele pode, por exemplo, ver ou ouvir o que se passa do outro lado do bairro, ou farejar um alvo a quilômetros de distância.

O número de sucessos passa a ser considerado como garantido para testes que envolvam percepção dos sentidos regulares (olfato, audição, visão, paladar e tato), geralmente dispensando rolamentos de dados. O mestre ainda pode exigir testes para percepções particularmente difíceis (como detectar a aceleração dos batimentos cardíacos durante uma mentira ou observar detalhes minuciosos acontecendo do outro lado da cidade). Note que *Sentidos Arcangélicos* não garante visão de raios X, de modo que anteparos opacos impedem a percepção visual do Híbrido.

Tenacidade

Forma (Geral)

O Nefilim amplia sua Força de forma sobre-humana.

Os sucessos resultantes do teste de invocação passam a ser considerados sucesso garantidos para testes que envolvam Força e são somados ao dano causado em combate corpo-a-corpo ou com armas brancas. Este Manifesto dura uma seqüência inteira.

NÍVEL QUATRO

Chamado de Miguel

Forma (Subjetivo)

O Nefilim pode convocar telepaticamente os animais da região para ajudá-lo.

O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade — a área de ação do *Chamado* é igual a (sucessos) Km. Este Manifesto supera *Leão ou Cordeiro* na medida em que convoca animais que estejam fora do alcance de visão e audição do Híbrido, e serve para mais que enfurecer ou apaziguar feras — qualquer animal que atenda ao Chamado está automaticamente sob outros poderes do Nefilim da Esfera Forma, sem necessidade de testes. Os tipos de animais que surgirão estão sujeitos ao local onde o Nefilim se encontra, demorando o mínimo tempo necessário para atender ao seu chamado, e o número deles que aparece é igual ao de *Leão ou Cordeiro*.

Como não fazem idéia se serão colocados em risco, o Mestre pode fazer um teste “comunitário” de resistência para os animais, fazendo uma única jogada com a melhor estatística disponível — cada sucesso isenta três animais de responder ao *Chamado*.

Dispersão nas Asas dos Silfos

Força (Geral)

O Híbrido simplesmente desaparece no ar, mesclando sua essência à atmosfera. Seu corpo não se dispersará, mesmo que arrastado por fortes ventos.

Um sucesso basta para que a *Dispersão* surta efeito. Nesta forma o Nefilim é invulnerável a praticamente qualquer ferimento, embora seja incapaz fazer qualquer coisa além de se mover a uma velocidade maior que (número de sucessos) m/rodada.

Escudo do Capadócio

Força (Geral)

O Nefilim pode reverter contra seus conjuradores os efeitos mágicos dos quais seja o alvo.

Desde que o jogador consiga superar o número de sucessos obtidos pelo atacante num teste de Vontade, reverte a ele seus feitiços. O novo alvo tem direito a uma resistência a magia (se for o caso) ou testes de absorção de dano. Sucessos adicionais intensificam o feitiço original, somando-se aos sucessos do conjurador original — se apenas igualar os sucessos do atacante, o feitiço é dispersado.

Caso falhe, o Nefilim simplesmente sofre os efeitos da magia. Infelizmente, uma falha crítica dobra os efeitos sofridos.

Espectro do Gigante

Forma (Geral)

Este Manifesto explica (talvez) as lendas bíblicas de Nefilim gigantes.

Cada sucesso em um teste de Vontade acrescenta meio metro de altura, um ponto de Força e um Patamar Vital para o personagem. Este Manifesto não admite várias conjurações consecutivas com o intento de crescer indefinidamente, mas qualquer coisa que o Nefilim vista crescerá junto com ele.

O Nefilim pode retornar a sua altura original quando quiser.

Nadando com as Ondinas

Força (Geral)

O personagem pode se mesclar à água. Para isso são necessárias quantidades consideráveis deste elemento (nada de se meter num copo d'água!).

Um sucesso é o bastante para ativar o poder. A essência do Nefilim não se dispersará e em correntezas simplesmente será arrastada. Ele pode se recompor quando quiser, dispensando testes para isso.

Ordem Irresistível de Metatrom

Consciência (Subjetivo)

O Nefilim pode encarar um alvo e fixar em seu subconsciente uma mensagem complexa, que será seguida de acordo com suas capacidades. Embora este Manifesto seja de uso mais amplo que *Sugestão* ou *Encanto*, ainda tem suas limitações: ordens suicidas são ignoradas automaticamente e o alvo seguirá as instruções do Híbrido ao pé da letra, o obrigando a ser o mais específico possível.

Para hipnotizar alguém, o personagem deve fitá-lo e o jogador deve ser bem sucedido em um teste de Vontade. A intensidade do sucesso diz o quão bem o alvo segue suas ordens (cada sucesso dá direito a uma ordem, especificada em uma frase — assim, algo como “pegue a estatueta e traga para mim” necessitaria de dois sucessos). Não são

necessárias palavras: a hipnose se faz por vias puramente mentais. Os alvos não se lembrarão do que fizeram enquanto estavam dominados, mas têm direito a um teste de resistência.

Piroplasmia

Consciência (Geral/Ofensivo indireto)

O Nefilim pode agora dar forma às chamas que alcança com seu poder. Com isto ele pode criar tentáculos de fogo para expandir incêndios, paredões para isolar áreas ou qualquer outra variação que deseje. A manutenção da chama continua dependendo de combustível para a queima, fazendo com que labaredas suspensas no ar simplesmente desapareçam.

O personagem poderá controlar uma quantidade de fogo proporcional (em metros) à quantidade de sucessos conseguidos no teste de invocação, que também dita a perfeição de seu controle. Se usado para atacar (incitando as chamas contra um ou mais alvos — o que o torna um Manifesto Ofensivo indireto), o fogo manipulado causa o dano bruto da conjuração deste Manifesto por rodada de contato.

Para que as chamas permaneçam com a forma definida mentalmente pelo Nefilim, é necessário manter a concentração. A perda da mesma implicará na dissolução de tal encantamento, exigindo um novo teste para que o controle seja reassumido.

Sombra do Sono de Azrail

Consciência (Subjetivo)

O personagem pode induzir um ou mais alvos a um transe catatônico simplesmente o(s) confrontando com os olhos.

Para isso, o jogador deve ser bem sucedido em um teste de Vontade: todos os mortais que estiverem encarando o personagem tem direito a fazer um teste de resistência. Alvos que falhem simplesmente caem sentados e ficam absolutamente entorpecidos até uma hora após o Nefilim se retirar do local, quando despertarão um tanto confusos.

Alvos sobrenaturais e bruxos devem ser afetados individualmente, sofrendo os mesmos efeitos em caso de falha.

Vestindo o Manto dos Entes

Forma (Geral)

O Nefilim pode criar e dominar um corpo feito de matéria vegetal — basta uma pequena planta como matéria prima.

O sucesso em um teste de Vontade diz que o vegetal cresce e assume proporções antropomórficas. O personagem mantém suas Características Mens, mas todas as Características Corpus são iguais ao número de sucessos obtidos, e os Patamares Vitais são iguais a (sucessos do teste x 5). O Nefilim mantém seu Maná e Manifestos, mas seu corpo original fica em coma até que resolva voltar a ele. No caso da destruição do corpo vegetal, o Nefilim retorna ao seu corpo original.

NÍVEL CINCO

Convocação de Tormentas

Força (Geral/Ofensivo indireto)

O Nefilim é capaz de convocar uma tempestade mística, que será especialmente nociva para criaturas oriundas do Sheol. Para convocar a Tormenta, o personagem deve fazer um teste de Vontade — o número de sucessos diz quantas posições ele pode trilhar na tabela abaixo, mudando a disposição climática a partir do tempo em que se

encontra:

Limpo (sem nuvens e aberto)

Nublado

Fechado

Chuvoso

Tempestuoso

Quando a Tormenta atinge seu clímax, o Nefilim pode fazer uso de um relâmpago a cada duas rodadas, ao custo de dois pontos de Maná para cada raio, desde que se concentre para permanecer reger a tempestade. Para atingir seus adversários, o Nefilim deve ser bem sucedido num teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Reflexos (única condição em que é Ofensivo indireto — cada raio causa o dano bruto da conjuração). Caso o personagem consiga um sucesso absoluto (cinco sucessos ou mais) ele nocauteia seu adversário com a força do ataque (o alvo tem direito a um teste de Vontade, margem igual a Espírito + Físico para evitar o nocaute). A Tormenta desaparecerá como uma tempestade comum, ou quando o Nefilim desejar, deixando em seu rastro um tempo chuvoso. Por ser de origem divina, suas águas causam um ajuste de -2 pontos na margem de sucesso de criaturas vindas do Sheol ou que se utilizem de poderes infernais legítimos (como sacerdotes de seitas demoníacas).

Corpo Flamejante

Força (Geral/Ofensivo indireto)

O Nefilim transforma seu corpo em chamas. Isso também gera uma aura flamejante que atenderá a todos os comandos mentais de seu invocador — suas roupas e qualquer outra coisa que esteja em contato com seu corpo também se tornam parte de sua aura.

A duração desta forma depende dos sucessos conseguidos pelo jogador: cada sucesso dá direito a uma rodada de duração. O personagem pode fazer ataques físicos (o que o torna também Ofensivo indireto), testando Perícia, com margem igual a Reflexos + Luta, causando sempre o dano bruto da conjuração + os sucessos do teste de Perícia. Além disso, o Nefilim pode criar “tentáculos” de fogo, que têm um alcance de dois metros. São necessárias jogadas normais de ataque para causar dano com estes tentáculos. Nesta forma, o Híbrido é quase que absolutamente invulnerável, pois só pode ser ferido por ataques baseados em energia (que não seja fogo, é claro) e move-se com o dobro de sua velocidade, mas ainda é suscetível a ataques mentais.

Se for colocado em contato com grandes quantidades de água (se alguém atingi-lo com o jato de uma mangueira de incêndio, por exemplo), o personagem volta à sua forma normal.

Manto Metamorfo de Miguel

Forma (Geral)

As lendas rezam que Miguel, Príncipe dos Arcanjos, é o maior metamorfo de Shamaim. O Nefilim ganha uma sombra de sua capacidade, transformando-se nas formas guerreiras Minotaurus e Gryphus.

Na forma Minotaurus, o Nefilim se torna um gigante taurino, com bônus de Força: +3 e Físico: +2. Já na forma Gryphus se torna um híbrido hominídeo de leão e águia, com Reflexos: +3 e Físico: +2. Os PVs do Nefilim devem ser recalculados em virtude da nova contagem de Físico (os pontos excedentes desaparecerão quando voltar à sua forma normal, se não forem perdidos antes), e além disso, cada forma possui vantagens próprias: em combate, os chifres do Minotaurus possuem ID +3, e ele sofre apenas metade dos ajustes impostos aos testes de Perícia por dano ou feitiços (arredondados para baixo); as garras do Gryphus possuem ID +1, e o Híbrido ganha transitoriamente a peculiaridade: Asas (caso o personagem já a possua, poderá voar na forma Gryphus, e não apenas planar). Ambas as formas podem regenerar dois PVs com o gasto de Maná, ao invés

de um.

Contudo, manter tão poderosas formas tem seu preço: primeiro, este Manifesto não pode ser usado duas vezes seguidas, com a intenção de se combinar as vantagens do Minotaurus e do Gryphus (o Nefilim decide em qual se transformará a cada vez que usa o Manifesto), segundo, tais formas necessitam de muito poder para serem mantidas — elas levam a capacidade física do Híbrido para além do normal e melhoram sua regeneração —; elas duram por um número de rodadas igual à intensidade do sucesso de sua evocação, e depois disso, consomem um ponto de Maná para serem prorrogadas por igual período (ou seja, se o jogador teve três sucessos para conjurá-la, ela dura por três rodadas e custa um ponto de Maná para cada três rodadas em que se deseje mantê-la) — gastar Maná para manter o *Manto Metamorfo* conta como ação livre e não impõe dificuldades ao Híbrido. Por fim, demora uma rodada para que a transformação ocorra (durante a qual o personagem age normalmente, mas sem os benefícios da forma em adoção — esta rodada não é descontada do tempo de duração do Manifesto).

O Nefilim também pode retomar a sua forma original quando desejar.

Telecinese

Consciência (Geral/Subjetivo/Ofensivo indireto)

Com o poder da telecinese, o Nefilim pode erguer e manipular um ou mais objetos com a força da mente.

Um personagem pode manipular (sucessos x 20) Kg de massa com este poder (modo Geral), incluindo seres vivos (modo Subjetivo — que fazem juz a um teste de resistência) — portanto, o Nefilim pode manipular quantos objetos quiser, desde que o somatório de suas massas não exceda o máximo permitido por seus sucessos (e quantos seres vivos falharem em seus testes de resistência e estejam dentro do limite de peso). Por exemplo, um personagem que tenha conseguido 3 sucessos em seu teste de Vontade poderia erguer até 60 Kg em massa, fossem de um único objeto ou vários. Ações simples como abrir e fechar portas ou quebrar vidraças podem ser realizadas com um único sucesso. Mesmo portas trancadas ou reforçadas dificilmente resistiriam a um ataque telecinético de 4 ou mais sucessos!

Mesmo com todas as suas vantagens, a Telecinese depende fundamentalmente de concentração — golpear o Nefilim ou desviar sua atenção de algum modo durante a utilização do Manifesto cessa imediatamente seus efeitos, e uma vez encerrado o poder, ele deve ser reconvocado para se reassumir o controle. Ataques brutos telecinéticos (modo ofensivo indireto) agem de forma similar a *Toque Cinético*, mas com um dano maior, arremessando o alvo a uma distância igual a (sucessos x 2) metros.

Titereiro de Emoções

Consciência (Subjetivo)

O Híbrido pode manipular a massa mortal, conduzindo suas emoções ao seu bel prazer. O efeito varia entre a intolerância, a apatia e a paixão.

Os sucessos obtidos na conjuração do Manifesto devem ser divididos entre “alvos afetados” e “intensidade da emoção”. Cada sucesso afeta dois mortais, os fazendo sentir a emoção indicada pelo conjurador, cuja intensidade dependerá da tabela abaixo:

Tais emoções podem ser dirigidas a um alvo à escolha do conjurador, mas ele não pode controlar as ações da massa (o que depende do número de sucessos destinado à intensidade da emoção). “Sem alterações perceptíveis” indica que os alvos foram afetados, estão perplexos pelo súbito ânimo mas não estão inclinados a dar atenção a isso; “paixão moderada, mas racional” indica que os alvos estão sujeitos o bastante à nova emoção para, por exemplo, cumprimentar com alegria ou vaivar o alvo indicado pelo Nefilim, mas sem excessos; “alvos suscetíveis à sugestão” podem fazer coisas moderadamente extravagantes, como ovacionar ou jogar frutas podres num alvo, contanto que sejam convencidas a tanto (o Nefilim

precisa se dirigir à turba e o jogador deve ter pelo menos um sucesso num teste de Presença, margem igual a Carisma + Liderança); “histeria” leva os alvos a picos emocionais que nublam a razão; “tietagem” adolescente ou violência irracional (ambas perigosas para um alvo); e “controle total” deixa os alvos à mercê dos caprichos do Híbrido, que conduzirá suas emoções como bem quiser.

O Mestre faz um teste de resistência tendo como base a melhor estatística à sua disposição — cada sucesso isenta dois alvos do efeito de *Titereiro*. Este poderoso Manifesto dura enquanto o Nefilim se concentra em manter a turba sob controle (no máximo uma seqüência) e, como é direcionado ao controle de massas mortais, não afeta bruxos ou seres sobrenaturais.

Sucessos:	Efeitos:
1	Sem alterações perceptíveis
2	paixão moderada, mas racional
3	alvo(s) suscetível(is) à sugestão
4	histeria
5+	controle total

Vigor de Sansão

Forma (Geral)

Este Manifesto dota o Nefilim de resistência sobrenatural.

Cada sucesso num teste de Vontade aumenta o Físico do personagem e, conseqüentemente, seus PVs (recalcule-os tendo por base o novo Físico modificado) e sua absorção de dano. Este Manifesto não pode ser conjurado repetidas vezes com a intenção de tornar o personagem invulnerável (embora uma única invocação seja o bastante para tornar o Híbrido quase imbatível). Como se trata de magia, o Físico do conjurador pode ultrapassar o limite convencional de cinco pontos, mas os pontos excedentes de Físico e PVs desaparecerão ao final do efeito, que dura uma seqüência.

Devemos lembrar que, mesmo com um Físico miraculoso superior a 5, qualquer ataque bem sucedido causa ao menos um PV de dano.

MANIFESTOS ABISSAIS

Os Manifestos Abissais são derivados dos poderes que os Genitores desenvolveram após a Queda, e dotam os Nefilim de características e poderes demoníacos.

NÍVEL UM

Cepa de Lucifugo

Dor (Ofensivo indireto)

O Nefilim cria parasitas místicos, capazes de causar dano em combate corporal.

Para criá-los é necessário um punhado de terra e um teste de Vontade. Os vermes causam o dano bruto do Manifesto ao serem fixados ao alvo, e continuam a dar dano a cada rodada, até que sejam retirados.

É necessária uma jogada bem sucedida de ataque para que os vermes atinjam um oponente, e retirá-los requer uma ação simples, mas causa 1 PV de dano de laceração.

Confrontação do Nahash

Heresia (Subjetivo)

Confrontando um alvo nos olhos, o Nefilim pode paralisá-lo. O efeito causado é um misto de terror e fascinação, mantendo a alvo num transe, só o permitindo reagir para se defender ou o liberando se o personagem desviar o olhar.

Este poder será ativo enquanto o personagem confrontar o alvo, mas será perdido caso o ataque.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos do Manifesto.

Escuridão de Tehom

Augúrio (Geral/Subjetivo)

O personagem pode convocar um manto de trevas que encobrirá uma área, tornando a visão inútil. Todos os personagens dentro desta

área terão os ajustes previstos para cegueira, exceto o invocador.

Para criar a escuridão, o jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade, e a intensidade do sucesso diz quantos m² são afetados (no modo “Geral”). O Nefilim pode mover as sombras junto com ele, ou deixá-las em determinada área sem testes, mas para concentrá-las sobre um indivíduo (o modo “Subjetivo”) é necessário que o alvo falhe em seu teste de resistência. A quantidade de sucessos diz por quantas rodadas ela permanece sobre o alvo, se dispersando depois.

Exaustão

Dor (Subjetivo)

O Nefilim diminui a Força de um alvo, dificultando suas atividades físicas.

O alvo precisa ser tocado (este Manifesto conta como ação livre, de modo que o toque pode ser realizado na mesma rodada) — cada sucesso num teste de Vontade reduz em um ponto a Força do alvo por uma hora, caso ele falhe em seu teste de resistência.

Fobia

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim incute no alvo a peculiaridade: Fobia grave, escolhendo o objeto de aversão, que pode literalmente ser qualquer coisa. Não são necessários toques, mas o Híbrido precisa ver o alvo e este deve falhar num teste de resistência — a fobia começa a agir imediatamente e dura um número de rodadas igual aos sucessos da conjuração.

Garatuja de Babel

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim marca alguém como alvo da incompreensão alheia. Não importa a língua do interlocutor, ninguém compreenderá as palavras do alvo, que soarão como uma garatuja incompreensível. Embora pareça um poder inofensivo, ele garante falha automática em testes de Presença que envolvam conversação e afeta poderes mágicos que precisem de ordens ou palavras de poder.

Os sucessos no teste de Vontade dizem por quantas horas o efeito persistirá.

O alvo tem direito a um teste de Resistência para evitar os efeitos deste Manifesto.

Géiser Infernal

Dor (Ofensivo indireto)

O Nefilim é capaz de convocar um géiser de chamas místicas de 1,5m de diâmetro e 2,5m de altura. Ele pode ser convocado a qualquer distância menor que 10m do personagem, ferindo a todos que estiverem nesta área.

O *Géiser* causa o dano bruto da invocação, que se repete por cada rodada até que o alvo atingido apague as chamas em seu corpo (precisa de uma ação simples para isso). Só um detalhe: este poder só pode ser utilizado se o Nefilim estiver em contato com o solo. Ou seja, se você usá-lo no alto de um prédio, alguém na calçada vai ter um dia ruim.

Hálito de Moloc

Heresia (Geral)

O Nefilim sopra uma nuvem de gás venenoso, de propriedades semelhantes às do gás vomitivo.

O jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade. A nuvem tem alcance de (sucessos) metros, e afeta um alvo. Uma falha no teste de resistência causará terrível irritação nos olhos e pele, além de dificuldades para respirar e ânsias de vômito, efeitos que desaparecerão em (intensidade do sucesso + 1) rodadas. Note que é muito difícil desempenhar qualquer ação sob efeito do *Hálito* — testes de Perícia e Presença sofrem redutores de -4 na margem de sucesso.

Imolação

Dor (Ofensivo indireto)

O Nefilim pode tornar um determinado ataque severamente doloroso.

Para isso, o jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade — os sucessos obtidos poderão ser somados ao dano final infligido a um alvo durante seu ataque (conjurar este Manifesto conta como ação livre, o que o permite agir na mesma rodada). *Imolação* admite qualquer tipo de ataque (corpo-a-corpo, com armas brancas e de fogo ou mesmo mágicos).

Mácula dos Condenados

Heresia (Subjetivo)

O Nefilim pode marcar a forma física de um demônio com um sinal místico que quer dizer “impuro”, na altura da testa. O sinal é visível para qualquer um, embora possivelmente apenas seres sobrenaturais ou bruxos o reconhecerão.

O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade, e o alvo tenha direito a um teste de resistência para evitar os efeitos do Manifesto. A mácula criada só desaparecerá com a destruição da forma física do demônio, ou após seu retorno ao Sheol.

Manto de sombras

Heresia (Geral)

O Nefilim ganha a capacidade de se ocultar nas trevas ou na penumbra, ficando invisível aos olhos humanos. Qualquer um que procure por ele com recursos normais não o encontrará.

É necessário que o jogador seja bem sucedido num teste de Vontade — um sucesso basta — e o personagem permaneça imóvel. Ações súbitas e ataques denunciam a presença do personagem.

Ofuscação das virtudes

Dor (Subjetivo)

O Nefilim é capaz de trazer a tona traços negativos do ego humano. Parte da personalidade do alvo muda, mostrando-se arrogante e antipática. Embora suas motivações permaneçam as mesmas, ele adotará nova conduta e comportamento, na maioria das vezes negativos.

O Carisma do alvo afetado passa a ser zero, o que fará com que seus testes sociais se tornem quase inviáveis. Não que isso o afete muito, pois ele só estará preocupado com si mesmo. Um teste de Vontade diz por quantas horas o alvo é influenciado por este Manifesto, caso ele falhe em seu teste de Resistência.

Ouija

Augúrio (Geral)

O Nefilim pode entrar em contato com um desencarnado, para dele obter informações.

Para isso, é necessário um objeto pessoal do morto (lascas de sua lápide ou terra de sua sepultura também servem). O jogador testa Vontade: a quantidade de sucessos diz quantas perguntas o personagem pode fazer ao espírito. As questões direcionadas a ele devem ser relativamente simples, possíveis de serem respondidas em “sim” ou “não”. Note que o fantasma só responderá o que for de sua conveniência, podendo até mesmo mentir. O Nefilim não terá nenhuma garantia da veracidade de suas informações.

Paralisia

Dor (Subjetivo)

O Nefilim torna-se capaz de paralisar membros dos corpos de seus adversários.

Para causar tal paralisia, é necessário que o jogador seja bem sucedido num teste de Vontade e o personagem toque o membro a ser inutilizado — este Manifesto conta como ação livre, o que ainda

permite uma jogada de ataque. O número de sucessos diz por quantas horas o membro continuará dormente. Caso este poder seja utilizado na cabeça, o alvo entrará num estado parecido com o coma durante a duração do Manifesto.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos do Manifesto.

Pele de Meiri'im

Heresia (Geral)

O Nefilim torna seu corpo maleável, podendo estender o tamanho de seus membros ou de seu corpo inteiro em até uma vez e meia o tamanho original, desde que seja bem sucedido num teste de Vontade. O personagem não ganha massa ao fazer isso — ele apenas estica seu corpo. Além das vantagens óbvias, como alcançar pontos mais altos, o Nefilim ganha uma imensa facilidade ao escapar de qualquer encarceramento simplesmente esticando seu corpo até que ele se torne fino o bastante para escapar de amarras ou passar por grades.

Praga de Gog

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim pode lançar maldições simples que têm por objetivo dificultar as ações do alvo. A maldição pode ser ligada a uma atividade (dirigir, lutar, correr) ou a um objeto ou ferramenta (armas, computadores, ferramentas de trabalho).

O jogador deve especificar o “gatilho” da maldição antes de se utilizar do feitiço. Os sucessos num teste de Vontade podem ser imputados como falhas simples que ocorrerão quando o alvo entrar em contato com o “gatilho” da maldição — ou seja, ele erra um tiro, tropeça, um computador trava enquanto ele o usa, e etc. As falhas imputadas ocorrerão consecutivamente, até que o efeito do Manifesto se esgote.

O alvo tem direito a um teste de Resistência para evitar os efeitos deste Manifesto.

Sentir o Pecado

Heresia (Subjetivo)

O Nefilim pode detectar inclinações malignas em um alvo e especificar sua natureza. Isso se manifestará para o Híbrido como uma intuição, dizendo que o alvo tem uma propensão à fúria, à luxúria, ao vício e etc.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar a sondagem.

Sussurros de Geena

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim pode tornar a aura de um alvo extremamente atraente para espíritos perdidos, que o atormentarão com suas súplicas e ameaças.

Para isso, o jogador testa Vontade, e o alvo testa sua resistência. O sucesso do jogador indica que a vítima começa a ouvir vozes e lamentos vindas de lugar nenhum, que o perturbarão de tal maneira que dificultarão qualquer ação. A intensidade do sucesso (já modificada pelo teste de resistência do alvo) serve como redutor da margem de sucesso do alvo em todos os seus testes de Perícia, Presença ou Vontade enquanto estiver sob os efeitos do Manifesto. Margens levadas a zero por este poder indicam que o alvo ficou tão perturbado que a única coisa que ele poderá fazer com eficiência é correr para longe do invocador.

Um alvo fica livre dos efeitos deste Manifesto caso se afaste do campo de visão do invocador ou o nocauteie.

NÍVEL DOIS

Algoz de Sombras

Augúrio (Subjetivo)

Com este Manifesto, o Nefilim é capaz de conjurar a imagem de um temor inconsciente de seu alvo, e resumi-lo em uma forma encarnada. Esta criatura será de aparência pavorosa, mas só será visível para sua vítima. Ela nunca atacará o alvo fisicamente, mas

escarnecerá dele apontando-lhe seus defeitos e fraquezas, levando-o a um estado frenético de desespero.

Para que isso funcione, o jogador deve fazer um teste de Vontade. A quantidade de sucessos diz o quanto a criatura é “real”, e por quantas rodadas ela permanecerá. Durante este tempo, a única coisa que o alvo fará será se dedicar a calar o monstro que lhe mostra suas imperfeições – seja tapando os ouvidos e gritando, ou o atacando inutilmente.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar (ou reduzir) os efeitos do Manifesto.

Armas Bestiais

Heresia (Geral)

O Nefilim cria garras e presas, que causam fortes ferimentos em suas vítimas.

Após ser bem sucedido num teste de Vontade, surgem garras e presas no personagem, com ID +2 (garras) e +3 (presas) que será somado ao dano de seus ataques enquanto durar o poder (este Manifesto dura por um número de rodadas igual aos sucessos da conjuração, e pode ser prorrogado pelo mesmo período de tempo mediante o gasto de um ponto de Maná).

Beijo de Zabub

Heresia (Ofensivo indireto)

O Nefilim cuspe uma bile extremamente corrosiva, capaz de ferir seus adversários.

O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade para invocar o ácido, e testar Perícia, com margem igual a Reflexos + luta, para acertar seus alvos (alcance máximo de cinco metros): o alvo sofre o dano bruto da invocação + os sucessos do ataque.

Couraça de Belzebu

Heresia (Geral)

O Híbrido desenvolve uma espécie de carapaça quitinosa em volta de seu corpo, que o ajuda a absorver danos.

Cada sucesso no teste de invocação garante 10 pontos de assimilação de dano, além de cobrir o corpo do nefilim de uma secreção que o torna impossível de ser agarrado. Além disso, o número de sucessos no teste de Vontade pode ser somado a testes de Presença para intimidar (e obviamente, subtraídos para todo o resto).

Debilidade

Dor (Subjetivo)

O Nefilim pode reduzir o Físico de um alvo ao tocá-lo, tornando-o mais frágil.

Cada sucesso num teste de Vontade diminui o Físico do alvo em um ponto (e conseqüentemente, cinco PVs) por rodada, desde que ele falhe em seu teste de resistência.

Definhar

Dor (Subjetivo)

O Nefilim pode desenfrear perda de peso em um alvo.

Cada sucesso em um teste de Vontade elimina um Patamar Vital na forma de emagrecimento e desidratação. Este dano é extremamente difícil de curar (leva o dobro do tempo normal, e custa o dobro de Maná para Nefilim), mesmo para criaturas regenerativas, como Nefilim e Vesipellis. É necessário que o alvo seja tocado (usar *Definhar* conta como ação livre) e falhe em seu teste de resistência para que este Manifesto funcione.

Horda de Zabub

Heresia (Geral)

O Nefilim pode transformar seu corpo numa horda

de moscas.

A transformação requer um teste de Vontade, e demora três rodadas para ser completada. Durante este tempo, sairão insetos das roupas, cabelos, boca e outras partes do corpo do personagem. Embora a horda não represente perigo real para quem estiver próximo, servirá como um ótimo meio de fuga (além de um repulsivo espetáculo), pois nesta forma o Nefilim torna-se bastante difícil de ser destruído — os insetos que forem mortos são reabsorvidos pelos que vierem em seguida, só podendo ser efetivamente destruídos pelo fogo (e falamos aqui de muito fogo: só a queima de todos os insetos destruiria o Nefilim). A reconstrução do corpo do personagem também demora três rodadas, e dispensa testes.

Ocultação da consciência

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim embota o senso de moralidade no alvo, o que não o torna necessariamente maligno, mas o deixa a mercê de seus impulsos, fazendo praticamente tudo que lhe vem a cabeça. Se, por exemplo, quiser algo, simplesmente tomará para si, não importando o que deva ser feito. Ele não tem arrependimento, compaixão ou culpa (conceitos ligados à moral), agindo por puro instinto (até o fim do efeito, é claro).

O alvo tem direito a um teste de Resistência para evitar os efeitos deste Manifesto, que dura uma seqüência .

Olhar Além da Mortalha

Augúrio (Geral)

Este Manifesto permite ao Nefilim enxergar os fantasmas e outras criaturas demoníacas de existência extra-corpórea, como Ghuls ou Damnatus.

Um sucesso é o bastante para descerrar as cortinas do mundo dos mortos por uma seqüência. Entes fantasmagóricos se apresentam com forma translúcida e com um brilho esverdeado aos olhos do Híbrido. Note que ver um fantasma não habilita o Nefilim a falar com ele ou controlá-lo (não sem o auxílio de outros Manifestos), e a bem da verdade, a maioria dos fantasmas não passa de energia psíquica em decomposição (veja o capítulo *De Bello Nephilico*) — contudo, para os necromantes com os poderes certos, este poder é inestimável, servindo como porta de entrada para um mundo de possibilidades.

Palmas de Golab

Dor (Ofensivo indireto)

O Nefilim pode usar a si mesmo como arma de ataque, inflamando as palmas das mãos com uma energia negra e sulfurosa.

O ataque a adversários deverão ser conduzidos conforme os costumeiros testes de Perícia, com margem igual a Reflexos + Luta (este Manifesto conta como ação livre, permitindo atacar na rodada de invocação), e as *Palmas* causam o dano bruto da invocação + Força + sucessos do ataque.

Cada invocação das *Palmas de Golab* dá direito a um ataque — caso o personagem falhe (ou o alvo se esquive), a energia é perdida.

Presença Negra

Heresia (Geral)

O Nefilim irradia uma aura de medo que afeta as pessoas de uma maneira bem sutil. Elas o evitarão e farão o possível para passarem despercebidas por ele, não tomando nenhuma atitude que o desagrade, a não ser que não haja mais alternativas. Qualquer ação direta tomada contra o Nefilim tem um ajuste de -1 em sua margem de sucesso, graças

ao medo instintivo do alvo.

Para isso, o jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade — a intensidade do sucesso indica o nível de Espírito máximo atingido por este poder. Qualquer ser com o Espírito superior aos sucessos conseguidos pelo personagem não é afetado pelo Manifesto.

Não são necessários testes de resistência.

Presente de Nahema

Dor (Geral)

O Nefilim pode transferir para um alvo todos os ferimentos sofridos durante a última rodada (apenas).

O jogador escolhe um alvo e faz um teste de Vontade — cada sucesso escoo um ferimento para a vítima, até o máximo sofrido no último ataque (sem direito a testes de resistência).

Rancor

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim incute frustração e raiva num alvo, o que o deixa irritado e agressivo.

O personagem deve ver o alvo e o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Vontade — o número de sucessos indica por quantas rodadas sua fúria pode ser incitada. Note que o alvo não se torna irracional ou estúpido, e geralmente ele tentará “racionalizar” sua raiva (“*aquele nojento deve estar querendo me assaltar!*”), a procura de um pretexto para escoar sua agressividade. Finda a duração do Manifesto, o alvo volta a si repentinamente, confuso e perplexo.

O alvo tem direito a um teste de resistência.

Sussurro de Samael

Augúrio (Geral)

O Nefilim pode invocar insetos e voltá-los contra um alvo. A diversidade de espécies depende do local (geralmente baratas, moscas, lacraias e percevejos são comuns em qualquer lugar) e embora seja difícil que o ataque de tais criaturas seja letal, ele é no mínimo repulsivo. Normalmente, a quantidade destes seres que atende ao chamado é muito grande (a não ser em ambientes incrivelmente limpos, como os laboratórios da RAM), e a nuvem de insetos inibe a visão do alvo (ajuste de cegueira) e atrapalha suas ações (diminui a margem para testes de Perícia em um número de pontos igual aos sucessos obtidos na invocação). A nuvem de insetos responde aos comandos do Híbrido conjurador, mas se dispersa quando fora de seu campo de visão.

Este poder dura por uma seqüência, ou até que o Nefilim o desative.

Toque do Íncubo

Dor (Geral)

O Nefilim pode curar seus Patamares Vitais “drenando” energia de seus alvos.

O personagem deve tocar o alvo e o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Vontade — cada sucesso drena um Patamar do alvo para o Nefilim (este Manifesto conta como ação livre, permitindo um toque na mesma rodada da invocação). Note que apenas Patamares não “feridos” podem ser drenados, e só até o nível máximo do Nefilim.

NÍVEL TRÊS

Assombração de Eras

Augúrio (Geral)

O Nefilim traz do passado longínquo atos violentos ou terríveis que tenham acontecido num determinado local — a cena desenrola-se novamente, com personagens e cenário como foram à data de

seu acontecimento, sobrepostas ao cenário atual com aparência vaporosa e translúcida. A grande vantagem deste Manifesto é que determinados acontecimentos podem ser confirmados pelo testemunho ocular do Híbrido, e dependendo do poder do conjurador, até eventos ocorridos há séculos podem ser remontados. A limitação é que apenas fatos violentos, torpes ou brutais (como assassinatos, traições ou missas negras) podem ser remontados, pois os mesmos deixam uma impressão psíquica muito forte no local onde aconteceram. Um desagradável efeito colateral é que a cena vai repetir-se aleatoriamente de tempos em tempos após o uso deste poder num local, o tornando efetivamente assombrado.

O jogador testa Vontade e deve dividir os sucessos da invocação entre “tempo” e “área”: cada sucesso dedicado ao “tempo” o faz recuar em dez anos, e dez metros quadrados são garantidos por sucesso em “espaço”.

Captura da Alma

Dor (Geral)

O Nefilim é capaz de absorver energia vital e transformá-la em Maná.

Para isso, o personagem deve tocar um alvo e o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Vontade (invocar a *Captura* é uma ação livre) — cada sucesso extrai um Patamar Vital do alvo e o converte em Maná para o Nefilim, podendo até exceder seu nível máximo (os pontos excedentes desaparecerão à razão de um por hora).

Para evitar a perda de Patamares, o alvo tem direito a um teste de resistência.

Coagular a Seiva da Vida

Dor (Ofensivo direto)

O Nefilim torna-se capaz de coagular o sangue de suas vítimas, podendo levá-las a morte.

Para isso, ele precisa tocar o alvo o jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade (invocar este Manifesto conta como ação livre). O dano bruto da invocação diz quantos Patamares Vitais são perdidos com a coagulação. Alvos humanos geralmente sofrem mais intensamente as complicações deste Manifesto, pois coágulos flutuando em suas correntes sanguíneas podem levá-los a entupimento de artérias e uma série de conseqüência terríveis, como AVC (Acidente Vascular Cerebral) ou ataques cardíacos — se a intensidade do sucesso igualar o Físico de um alvo humano (com poderes sobrenaturais ou não), ele cai vítima de alguma destas enfermidades.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos do Manifesto.

Corporificar Fantasma

Augúrio (Geral)

O Nefilim pode criar um corpo transitório para um fantasma à sua escolha — é necessário que o Híbrido saiba o nome de batismo do alvo que deseja “corporificar”, que não pode estar morto a mais de cinquenta anos (fantasmas muito antigos já perderam muitas de suas memórias e senso de individualidade, o que os torna de pouca utilidade).

O Número de sucessos em um teste de Vontade deve ser distribuído entre suas Características Corpus (calcule os Patamares Vitais multiplicando Físico por 2) — as Características Mens e Especializações devem provir do próprio alvo. O fantasma incarnado através deste poder fica submetido à vontade do Híbrido (em função do Maná que compõe seu corpo provir do conjurador), e seguirá suas ordens, embora procure as distorcer de acordo com seu interesse. Note que este corpo é frágil e efêmero, beirando até mesmo o grotesco: atividades físicas intensas (como combate ou serviços braçais) o destroem rapidamente. Se não for submetido a manutenção constante (novas conjurações deste Manifesto sobre um espectro encarnado funcionam da mesma forma que *Sopro de Nephesh* com os mortais), ele perde um Patamar Vital por dia, até se desfazer por completo.

Fantasmas livres deste poder tanto podem se

sentir gratos como ofendidos com o conjurador, dependendo das circunstâncias de servidão e do tratamento dispensado pelo Nefilim.

Deformar o Barro de Adão

Dor (Ofensivo direto)

O Nefilim pode deformar alvos com o toque, causando sedimentações ósseas, inversão de articulações e outras deformidades (invocar este Manifesto é uma ação livre). Além do dano bruto decorrente da invocação deste Manifesto, cada sucesso e diminui em um ponto a margem de sucesso para todos os testes de Perícia. Criaturas com poderes regenerativos podem curar estas deformidades normalmente, mas elas são permanentes para seres humanos.

O alvo tem direito a um teste de resistência.

USO NÃO DOLOROSO

Deformar o Barro de Adão também pode ser usado simplesmente para conferir uma aparência diferente a alguém (mortal ou não). Neste caso, o Manifesto não causa dano algum (e passa a ser considerado como da categoria "Geral"), e cada sucesso na invocação do Manifesto dá direito a uma modificação (criação de um sinal de nascença, diminuição ou aumento do nariz, mudança no formato de cada orelha e etc.). Note que é impossível mudar a cor da pele ou dos olhos, pois este poder não alcança tais sutilezas, e qualquer mudança na estrutura óssea causará dor e tornará o Manifesto Ofensivo direto.

Alvos com poderes regenerativos especiais, como Nefilim e Versipellis, podem voltar à sua aparência normal quando desejarem, sem necessidades de testes. Mortais (ou mesmo seres sobrenaturais com regeneração normal) adotam as mudanças em caráter permanente.

Grilhões de Carne

Heresia (Subjetivo)

O Nefilim pode literalmente prender um demônio a sua forma física. O efeito é parecido com a *Sombra do Sono de Azrail*, só que aplicado a demônios.

Testando Vontade, o jogador pode induzir o alvo a um estado de coma artificial, desde que este falhe em seu teste de Resistência. Um demônio em coma pode ser despertado por um forte golpe (i.é.: algo que cause dano), embora contatos físicos mais leves não o façam.

Como com a *Sombra do Sono de Azrail*, este Manifesto dura até uma hora após o conjurador retirar-se do local onde se encontra o alvo.

Hálito escaldante

Heresia (Ofensivo indireto)

O Nefilim cospe fogo, como os demônios das lendas.

O fogo tem alcance igual a (Espírito x 2) metros, e causa queimaduras horríveis, deixando uma fumaça com odor de enxofre no ar. O Híbrido deve fazer um teste de Perícia, com margem igual a Reflexos + Físico (invocar o *Hálito* conta como ação livre, o que permite o teste de ataque na mesma rodada) ao dano bruto do Manifesto soma-se os sucessos do ataque, e as queimaduras ocasionadas por ele diminuem a capacidade regenerativa do alvo à metade.

Luxúria da Súcubo

Augúrio (Subjetivo)

Um dos Manifestos Abissais mais sutis. Um alvo confrontado com este poder será tomado de extrema libido e desejo — totalmente orientados pelo Nefilim. Qualquer pessoa que o Híbrido indicar poderá ser o objeto de desejo do alvo (incluindo o próprio invocador, se ele assim desejar), que fará tudo ao seu alcance para conseguir o que quer — começando pelos meios mais racionais, e se desesperando quando ficar sem alternativas.

O alvo voltará ao normal assim que tiver sido satisfeito, mas tem antes o direito a um teste de resistência para evitar os efeitos deste Manifesto.

Máscara do espírito

Heresia (Geral)

Este Manifesto mascara a aura do Nefilim de modo que ele pareça um demônio. Criaturas sobrenaturais ou videntes verão a aura do personagem extremamente escura, com lampejos vermelhos, e o identificarão imediatamente como um sheolita, embora a classe dependa dos sucessos conseguidos na conjuração do Manifesto:

Sucessos:	Aura emulada:
1	Mer'im
2	Lilim
3	Aluqat
4	Ghul
5	Zabub
6	Se'irim
7	Nahash
8+	Baalim

Nenhum demônio é superior aos Baalim, de modo que é impossível emular uma aura mais negra. Este Manifesto é útil para simular um poder que o Nefilim talvez não tenha e conseguir certa mobilidade entre satanistas e demônios menores; mesmo as feras infernais mais poderosas hesitarão em atacar imediatamente um demônio que esteja em Adamah, acreditando que foram conjurados por alguém. Note que esta máscara é uma aura artificial sobreposta à aura real do Nefilim, de modo que sua duração não é permanente — a máscara persiste por um número de horas igual aos sucessos conseguidos em sua conjuração.

Necromancia

Augúrio (Geral)

Os Híbridos podem evocar espectros oraculares e conseguir algumas informações com eles. Sob muitos aspectos, este Manifesto é uma evolução de *Ouija* — o Nefilim pode invocar um fantasma e questioná-lo a respeito de um assunto que o mesmo domine. Ao contrário de *Ouija*, a aparição invocada não pode mentir, e vai além do "sim" ou "não" em suas respostas — espectros oraculares são aparições com uma longa data de peregrinação sobre a terra, e a maioria deles já perdeu seu senso de personalidade, embora tenha adquirido uma grande quantidade de conhecimento oculto no processo. Contudo, é necessário um pequeno sacrifício em sangue para garantir a fidelidade das informações obtidas com eles — o sangue imortal do próprio Nefilim (um PV de dano).

O jogador então faz um teste de Vontade para convocar seu oráculo: o sucesso indica que ele surge, abatendo-se sobre o sangue como os sedentos o fariam sobre a água. O Nefilim então pergunta sobre o que deseja saber, que informações quer — cada sucesso dá direito a uma pergunta que receberá uma resposta direta, dentro das capacidades da sombra evocada. Após responder às perguntas, o espectro se retira.

Uma falha crítica indica que a evocação funcionou, mas não trouxe exatamente o que o Nefilim queria, e esta nova entidade continuará o assombrando e atormentando, até que seja expulsa ou saciada.

Olhar do Basilisco

Dor (Subjetivo)

Com apenas um olhar, o Nefilim pode causar uma extrema rigidez nos músculos e nervos de um alvo.

Cada sucesso num teste de Vontade mantém o alvo "petrificado" por uma rodada, caso ele falhe em seu teste de resistência. Enquanto estiver enrijecido, o alvo não consegue desempenhar nenhuma ação física.

Sombras

Heresia (Geral)

O Nefilim pode convocar "sombras", que são seres formados por matéria de pesadelos e energia psíquica densa. Estas sombras

não têm vontade própria, pois não são almas autênticas. Quando chegam ao plano material, elas precisam de energia para se manter, e atacam qualquer alvo indicado pelo personagem.

Para extraí-las do Sheol, o jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade. A quantidade de sucessos indica quantas sombras são chamadas. Como dito anteriormente, estas sombras precisam de energia para se manterem, e a extração dos seres vivos através do toque (elas atacam com margem de sucesso igual a seis e com 3 dados de Perícia, drenando um número de PVs igual aos sucessos de seus ataques). Sua energia, porém, se dispersa com muita facilidade, o que faz com que elas retornem ao Inferno em três rodadas, caso não consigam extrair nenhum Patamar de energia. Os alvos esgotados por estas criaturas morrerão, se exauridos totalmente.

NÍVEL QUATRO

Barro de Adão Belial

Heresia (Geral)

O Nefilim com este Manifesto adquire agora o poder de convocar parte da essência negra do Sheol, e criar uma espécie de golem de ectoplasma.

Essa criatura é convocada através de um teste de Vontade, e terá seus Patamares Vitais definidos pelo número de sucessos x10. O monstro é por demais disforme e desprovido de inteligência para servir para algo mais do que o combate, obedecendo ao pé da letra qualquer ordem de seu criador (ele não possui nenhuma iniciativa ou criatividade — sua Inteligência é zero). Sua parada de Perícia para atacar é igual ao número de sucessos conseguido na invocação (assim como sua Força), e sua margem é igual a Espírito + Nigromancia do invocador. Como é extremamente obtuso, esse construto ficará confuso e inativo com ordens muito complexas ou qualquer outra coisa que exija algum grau.

O monstro sempre acompanhará seu mestre e sua essência será dispersada e devolvida ao Sheol caso este assim decida.

Bestialidade

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim suprime a inteligência do alvo, estimulando em seu cérebro as funções animais mais baixas.

Se falhar em seu teste de resistência, a Inteligência do alvo é reduzida a zero por uma seqüência, e ele fica entregue à parte instintiva de sua mente: a única coisa que ele compreende é sua paixão primitiva. Alvos assim não são necessariamente malignos, mas tornam-se perigosos por sua falta de discernimento — eles não raciocinam: reagem, não pedem: tomam, e quando não fogem do perigo, lutam para matar ou morrer. Magia ou armas estão fora de cogitação aqui, pois dependem do intelecto para funcionar, e uma vasta maioria das Especializações estão vetadas ao alvo.

Ao final dos efeitos deste Manifesto, o choque de retorno da consciência deixa o alvo sem sentidos.

Esconder-se sob a Mortalha

Augúrio (Geral)

O Nefilim pode vibrar seu corpo-espírito a uma grande velocidade, o passando para a região psíquica em que estão os fantasmas. Isso o torna intangível (além de invisível) e capaz de passar por corpos sólidos sem problemas, mas o deixa totalmente incapaz de interagir com o mundo físico — na verdade, sem o poder *Olhar através da Mortalha* ele sequer será capaz de enxergá-lo. Neste estado o Híbrido também pode interagir “fisicamente” com fantasmas, embora a maioria deles seja por demais apática e decomposta para oferecer algum risco (o Nefilim continua com todos os seus poderes e Maná), mas perde a capacidade de interagir com o mundo físico (não pode afetá-lo através do mundo das sombras) exceto através dos poderes de Augúrio.

O Nefilim pode voltar ao mundo dos vivos quando desejar.

Esconjuração

Heresia (Subjetivo)

Um demônio pode ser expulso de seu corpo com este Manifesto.

O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade. Note

que isso será especialmente útil contra demônios que precisam de um corpo físico para se manifestar, como Dammati ou Ghuls, mas praticamente não afetará seres com forma material própria, como Aluqat ou Lilim. Nestes casos, os demônios são esconjurados temporariamente de volta para o Abismo, podendo retornar em um número de dias igual ao Espírito do esconjurador.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos do Manifesto.

Furto de Poder

Dor (Geral)

O Nefilim pode roubar um poder místico de seu alvo caso este falhe em seu teste de resistência.

Para isso, o Híbrido precisa feri-lo em combate (com armas brancas ou corpo-a-corpo) e o jogador deve fazer um teste de Vontade (invocar o *Furto* conta como ação livre) — o número de sucessos obtidos diz por quantas rodadas o poder é transferido para o Nefilim, ficando inativo em seu possuidor original. Trate o novo poder como um Manifesto Abissal, usando Vontade como Parada de dados e Espírito + Nigromancia como margem de Sucesso.

Não são necessários testes de resistência.

Maldição

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim lança maldições terríveis com este poderoso Manifesto.

O jogador deve escolher que área da vida do alvo afetará: Corpo (Perícia), Alma (Vontade) ou Mente (Presença), e testar Vontade — cada sucesso atribui uma falha crítica automática ao alvo na ação que pedir a parada “amaldiçoada”. Maldições para o Corpo (Perícia) afetam testes com Especializações e costumam colocar o alvo em situações bastante complicadas; amaldiçoar a Mente (Presença) gera situações embaraçosas ou perigosas, dependendo do contexto e maldições as Alma (Vontade) causam falhas críticas em testes de resistência à magia e invocação de poderes. As falhas críticas causadas por este Manifesto acontecem seqüencialmente, e ficam “guardadas” até que o alvo use a parada indicada, sem limite de tempo. Maldições da alma são especialmente perigosas para os Híbridos, pois acabam atraindo pontos de Danação (os Nefilim podem usar o *Ritual de Purificação* alternativamente para eliminar “pontos de maldição”, evitando assim a Danação que causariam).

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar a maldição, mas uma vez ativa, ela perdura até que se cumpra (i.é.: dura até que todos os sucessos do teste de invocação se traduzam em falhas críticas para o alvo, à exceção do caso acima).

Maná Calcinante

Dor (Ofensivo direto)

O Nefilim usa a força de seu Maná para queimar um alvo vivo.

O jogador deve ser bem sucedido em um teste de Vontade e encarar o alvo — o Manifesto causa o dano bruto no alvo além de deixá-lo em chamas — o dano do ataque original diminui em um Patamar Vital a cada rodada, até a extinção do fogo. Criaturas regenerativas podem apagar estas chamas místicas simplesmente regenerando o dano do primeiro ataque. Mortais geralmente morrem em decorrência deste Manifesto.

Os alvos tem direito a um teste de resistência para evitar estes efeitos, mas não precisa ser tocado para que este poder seja acionado.

Necrose

Dor (Ofensivo direto)

O Nefilim torna-se capaz de apodrecer carne viva com o toque.

Para apodrecer um membro, o personagem precisa tocá-lo e o jogador deve ser bem sucedido num teste de Vontade (*Necrose* conta como ação livre, de modo que o toque pode acontecer na mesma rodada) — a necrose inutiliza o membro e causa 1 PV de dano por sucesso. Ao ser usado na cabeça, este poder sofre um redutor de 3 pontos na margem de sucesso, mas mata vítimas humanas e desacorda alvos sobrenaturais até que sua regeneração entre em ação. Humanos que tenham membros apodrecidos precisam decepá-los, ou a necrose se espalhará pelo corpo. Criaturas regenerativas os curarão no dobro do tempo normal.

O alvo tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos

do Manifesto.

Servidão Demoníaca

Heresia (Subjetivo)

O Nefilim pode induzir demônios menores à servidão com o uso deste Manifesto — como filho de um Anjo Caído e possuidor de um vínculo com o Sheol, ele pode fazer uso da prerrogativa irresistível da hierarquia entre demônios. Forçar à servidão não é fácil: o Híbrido usa sua vontade para obter supremacia sobre outro demônio (que tem direito a um teste de resistência). Se for submetido, o alvo deve fazer um serviço para o Nefilim, transitoriamente seu regente, sem direito a recusas (embora faça o possível para distorcer as ordens recebidas — demônios são caprichosos e arrogantes, de modo que a servidão os ofende profundamente), sendo liberado após sua realização (note que “fazer o serviço” não é o mesmo que “fazer o serviço do jeito que o Híbrido quer”). Como benefício adicional, enquanto estiver a serviço de um Nefilim, o demônio não pode atacá-lo.

Teoricamente, os Nefilim podem usar este poder contra qualquer demônio, visto que, como os grandes Baalim, são filhos de anjos caídos (a elite do inferno) e estão em seu mundo de poder, Adamah. Contudo, na prática, poucos dos grandes demônios não terão poder mágico suficiente (i.e.: uma GRANDE parada de Vontade) para escapar ao jugo da *Servidão*, e mesmo aqueles que sucumbirem com certeza jamais esquecerão essa humilhação...

NÍVEL CINCO

Fogo Fátuo

Dor (Ofensivo direto)

Assim como o fogo de Santelmo representa a queima de gases oriundos da decomposição de cadáveres, o *Fogo Fátuo* Abissal representa a queima do poder dos inimigos do Nefilim. O Híbrido usa este Manifesto contra alvos que tenham uma reserva de Poder (todos os conjuradores de magia que não sejam Nefilim) ou contra sua própria espécie (afetando Maná), destruindo sua reserva de força mística e causando grandes danos no processo — cada sucesso na conjuração deste Manifesto faz com que um ponto de Maná ou Poder se “queime”, além do dano bruto causado ao alvo. As queimaduras sulfurosas causadas por *Fogo Fátuo* são horrivelmente dolorosas, impondo um ajuste extra de -1 às penalidades imposta por dano.

Não é necessário tocar um alvo para usar este Manifesto, mas ele tem direito a um teste de resistência.

Manto Negro do Caído

Heresia (Geral)

Este Manifesto permite ao Nefilim assumir o aspecto demoníaco referente à hierarquia de seu Pai. A transformação leva uma rodada e oferece diversos benefícios: primeiro, mortais com Espírito menor que o do Híbrido devem testar Vontade ao vê-lo, com margem igual a Inteligência + Espírito, ou fugirão apavorados, com os melhores recursos à sua disposição, em virtude do medo atávico e imortal dos demônios, reforçado através de gerações de lendas horríveis; segundo, o Híbrido soma um bônus igual a (Espírito) à sua parada de Vontade para todos os testes de invocação dos Manifestos de Heresia; e terceiro, o Nefilim ganha um bônus +1 em todas as suas Características Corpus. Note que manter esta forma tem seu custo: ela tem uma duração inicial em rodadas igual à intensidade do sucesso de sua conjuração (não considere a rodada de transformação), e custa um ponto de Maná para ser mantida por igual período (ou seja, quatro sucessos na conjuração do *Manto Negro* garantem que a forma infernal pode ser mantida por quatro rodadas, custando mais um ponto de Maná para cada quatro rodadas em que seja mantida). Gastar Maná para manter o *Manto* conta como ação livre.

O Nefilim pode se descartar de seu aspecto demoníaco antes do final do efeito do Manifesto.

Metade Negra

Dor (Subjetivo)

O Nefilim força o alvo a confrontar sua “metade negra” – uma espécie de cópia negativa, com todos os talentos e possíveis pode-

res que ele possui. A criatura é uma ilusão vista apenas pelo alvo, com uma diferença porém: ela terá consistência e corpo para ele. Isso faz com que estas criaturas não escaquem simplesmente de seus gêmeos, mas que os ataquem com um ódio assassino e irracional. A vítima realmente acredita que o “doppelganger” é real, ao ponto de ser ferida por ele. Claro que a recíproca também é verdadeira — caso o alvo acredite que já castigou sua cópia o bastante para que ela seja destruída, é o que acontecerá.

Para invocar a Metade Negra, o jogador precisa ser bem sucedido num teste de Vontade — a quantidade de sucessos dita o limite dos poderes da cópia — nenhuma de suas Características, poderes, Especializações pode ser maior que a intensidade do sucesso da invocação (os PVs devem ser ajustados caso o Físico do monstro não alcance o nível do original). Note que a criatura surgirá com todos os poderes e habilidades do alvo (até o nível permitido pelos sucessos da invocação), e também qualquer coisa que ele porte no momento em que foi submetido ao Manifesto, e sempre o atacará lutando até a morte.

Morte em vida

Augúrio (Geral)

Este Manifesto tem a capacidade de prender uma alma em seu corpo após a morte. O Nefilim deve ter portanto um cadáver relativamente intacto a sua disposição para que este poder seja eficiente (a pessoa não pode estar morta a mais de três dias, e pelo menos 70% do corpo precisa estar presente, além da cabeça).

O jogador deve testar Vontade — o número de sucessos obtidos deve ser igual ao Espírito do morto para que seja possível revivê-lo (não se trata, contudo, da verdadeira individualidade que retornou da morte, mas de seu reflexo psíquico).

Ao retornar da morte, o alvo têm todos os Patamares Vitais e capacidades que possuía em vida, mas perde um Patamar por dia de permanência em Adamah e um ajuste de -1 na margem de sucesso para cada dois dias, graças a decomposição que não cessa. Embora sigam as ordens dos Nefilim, estes mortos-vivos sentirão grande dor e desespero, implorando constantemente por sua liberdade. De fato, depois de quatro ou cinco dias muitos deles serão só uma pilha de carne podre e ossos quebradiços, tendo muito pouca ou nenhuma utilidade para seus mestres. Ou talvez não...

Pesadelo Perene

Augúrio (Subjetivo)

O Nefilim pode influenciar a paisagem onírica de um alvo, o prendendo no seu pior pesadelo. Este deve estar dormindo ou desacordado por qualquer motivo — o Manifesto não força o sono da vítima — e cada sucesso no teste de Vontade do jogador força o alvo a permanecer em estado de sono por oito horas, vivendo seu pesadelo com um realismo terrível; nada acordará o sonhador até que todo o efeito de *Pesadelo Perene* se dissipe. O Nefilim não cria ou influencia o sonho do alvo, apenas o joga nas mais obscuras e perigosas áreas de seu subconsciente. Após despertar do pesadelo, alvos mortais estão no limite de suas forças e sanidade, e devem testar Vontade, com margem igual a Espírito + Inteligência — uma falha indica que a tensão psíquica foi muito intensa e o alvo morreu.

Alvos deste Manifesto têm direito a um teste de resistência para evitar seus efeitos.

Viajante do Abismo

Heresia (Geral)

O Nefilim pode usar sombras para ir de um lugar a outro — ele mergulha em uma sombra e sai em algum outro ponto onde haja sombras, limitado por sua vontade e habilidade. Para ir a uma localidade, o Híbrido deve conhecê-la previamente (pessoalmente ou por outro meio que forneça detalhes específicos como fotos ou filmes — mapas e descrições são muito genéricos e distantes da realidade objetiva para servirem de ponto de referência): ele então sairá em qualquer sombra disponível no ponto escolhido. A viajante costuma levar apenas uma rodada (o tempo e a distância se separam quando se usa este Manifesto) e o Mestre pode exigir mais sucessos para travessias muito distantes — um sucesso pode levar o Híbrido para qualquer imediação do bairro, por exemplo, mas cruzar a cidade poderia exigir dois sucessos; viajar pelo país, três; ir a outro ponto do continente, quatro; cruzar o mundo poderia exigir cinco ou mais sucessos.

ASCENDENTE + ABISSAL

Sim, amiguinhos, é possível combinar-se Manifestos Ascendentes e Abissais, como o exemplo do Guerrilheiro Hans Müller no início deste capítulo demonstrou. Contudo, é preciso ter bom senso, pois a natureza de alguns poderes (às vezes do mesmo grupo e até mesmo da mesma Esfera) é por demais dispare para que sejam combinados — obviamente, é impossível combinar *Palmas de Golab* (que exige um toque) com *Géiser Infernal* (de ataque à distância), mesmo se tratando de dois Manifestos Abissais.

A criatividade dos jogadores sem dúvida pode deixar alguns Mestres perplexos, mas este é com certeza um dos aspectos positivos do jogo. Vejamos o seguinte exemplo: um jogador cria uma katana com *Espada de Gabriel*, e num momento de inspiração, diz ao Mestre que fará um ataque combinado com *Palmas de Golab*, inflamando a lâmina de sua arma, argumentando que a arma criada é feita de Maná condensado pelo Híbrido e funciona quase como uma extensão de seu corpo, pois desaparece em pouco tempo quando desligada dele. Ora, o argumento é válido, e o Mestre pode ou não dar ouvidos a ele, mas deverá apresentar ao jogador um motivo coerente (no caso de recusa, pode argumentar que as *Palmas* não admitem um intermediário entre o conjurador e seu alvo além de seu próprio corpo).

Recomendamos aos Mestres que analisem com bons olhos saídas criativas para a combinação e uso de Manifestos, mas negue prontamente invenções sem base lógica que visem apenas vantagens numéricas (combinar *Palmas de Golab* com uma katana normal não faria o menor sentido, pois trata-se de uma arma totalmente desvinculada da essência do Híbrido conjurador). Lembramos também que é impossível para o Híbrido combinar um número maior de poderes que o permitido por sua parada de Vontade, e que não se pode conjurar mais de um Manifesto de ação simples (a maioria deles) na mesma rodada, embora o Nefilim possa fazê-lo na rodada subsequente — um personagem pode, por exemplo, invocar o *Manto Metamorfo de Miguel* numa rodada e combiná-lo, na rodada seguinte, com o *Manto Negro do Caído*, de modo a obter todas as vantagens de ambos os poderes (quase uma dezena de pontos extras em Características Corpus, além de benefícios mágicos diversos — uau!).

Deixe que o bom senso seja o condutor e guia de sua criatividade.

Falhas críticas durante o uso deste Manifesto podem ser especialmente ruins (“que lugar escuro e esse? O que foi isso, uma risada?!”).

RITUAIS

Os rituais são a versão Nefilim para Alta Magia. Em geral, são mais demorados e complexos de se usar que os Manifestos, e podem ou não ser evocados em conjunto. Nós apresentamos aqui apenas alguns poucos rituais — como os Nefilim tem uma maior facilidade em lidar com seus Manifestos, poucos são os Híbridos empenhados em desenvolver e difundir rituais.

Como representam um domínio maior de magia que os Manifestos, que são praticamente inatos, os rituais estão vedados aos personagens recém criados, com exceção do *Ritual da Purificação*, que qualquer Nefilim conhece. Todos os outros rituais devem ser adquiridos com pontos de experiência, e obedecem às limitações básicas da compra de Manifestos — nenhum personagem pode conhecer Rituais cujo nível exceda sua Parada de Vontade.

USANDO RITUAIS

Como já foi dito, realizar rituais não é tarefa fácil. Para cada nível de ritual, na maioria dos casos, é necessário um participante — assim, muitos dos rituais de segundo nível precisam de dois participantes, no mínimo, e assim por diante. Cada um dos participantes precisa conhecer o ritual em questão — assistência leiga não ajuda em nada nessa situação. Quando o ritual envolver mais de um Nefilim, será sempre presidido por um Mestre Liturgista — não há regras específicas para a escolha de tal Mestre, mas em geral é o personagem com a maior margem de sucesso ou maior parada de vontade. Além disso, cada ritual leva um período de uma hora para ser realizado, mais 30 min por nível adicional acima do primeiro (período de 1h30min para o segundo nível, 2h para o terceiro e etc.).

Ao início da liturgia, cada participante gasta um número de pontos de Maná igual ao nível do ritual, e a Parada de Vontade de todos os participantes é somada e rolada ao final do período de execução pelo Mestre Liturgista — é ele quem dirige as energias místicas canalizadas pelos participantes — e a margem de sucesso é igual a Inteligência + Ritualística (na maioria dos casos). A descrição de cada ritual diz o número de sucessos necessário para sua realização, além do benefício possível de sucessos adicionais. Uma falha indica que o ritual foi inútil, enquanto uma falha crítica causa uma explosão de energia mágica que causa dano (não absorvível) igual ao nível do ritual, além de impossibilitar a invocação deste mesmo ritual no mesmo lugar por um período de (nível do ritual) dias.

NÍVEL 1

Ritual da Purificação

Todo Nefilim ciente de sua condição aprende este ritual — ele acelera a dispersão das energias nocivas da Danação, garantindo aos Híbridos tempo para preparar-se para a Batalha Inevitável. Simples, em se tratando de um ritual, ele não exige instalações especiais nem conjunções astrais específicas — tudo o que é necessário é uma hora de tranquilidade e uma gravura de aproximadamente 1,5m de diâmetro do Selo de Salomão, formada por um triângulo negro e um branco entrelaçados.

Cada tipo de Danação precisa de um ritual separado (não se pode eliminar Danação Ascendente e Abissal num mesmo ritual), e levará uma hora, a despeito de quantos pontos precisem ser eliminados. O Híbrido posta-se no centro do Selo e invoca energias positivas, quando para eliminar Danação Abissal, e negativas, para a Ascendente, recobrando assim seu equilíbrio.

Ao final do ritual, o jogador testa Vontade, com margem igual a Inteligência + Ritualística — cada sucesso elimina um ponto da Danação escolhida. Não podem ser executados dois ou mais rituais para um mesmo tipo de energia consecutivamente, limitando assim a execução do ritual para uma vez diária para cada tipo de Sina.

Ritual do Viajor dos Sonhos

Quando um nefilim começa a sonhar com seu Genitor, é sinal de que já está maduro para o recrutamento, e geralmente um ou mais irmãos do novato na área também são avisados de sua presença. Muitos Nefilim preferem este ritual como forma de estabelecer contato com o futuro postulante, num local em que ele se sente seguro e onde a situação parece bem menos absurda do que seria possível — nos seus sonhos.

Usando este ritual, um Nefilim pode visitar os sonhos do outro, como se ambos partilhassem a mesma paisagem onírica (um sucesso é o bastante para a execução do rito). Deve-se notar que o ritualista não controla de qualquer forma os sonhos do irmão visitado (esta não é uma versão ritual de *Pesadelo Perene* — ele é só um espectador) e qualquer tentativa de agressão (mesmo que verbal) faz com que o subconsciente do alvo expulse o invasor, forçando seu despertar. O Híbrido deve saber quem é seu alvo (precisa vê-lo ao menos uma vez, mesmo em fotos ou gravações), e obviamente precisa esperar que o mesmo durma (este ritual não força o sono). Nefilim experientes também podem usar este ritual como forma de estabelecer contato em um ambiente seguro e quase à prova de espíões, combinando um horário para encontrar-se em sonhos — um dos Híbridos declara-se “anfitrião” e recebe a Congregação em seu subconsciente.

Como não tem possibilidade de ocasionar danos aos seus alvos, este ritual dispensa testes de resistência.

Dáviva Manifesta do Relicário

Este ritual permite a um Nefilim transmitir uma certa quantidade de Maná para um objeto que passa a ser chamado "relicário". O relicário pode ser qualquer coisa, desde que seja possível transportá-lo facilmente. A vantagem de portar-se relicário é que pode-se ter acesso ao seu Maná sem a necessidade do Clamor.

O número de sucessos obtidos na invocação do ritual diz quantos pontos de Maná o Híbrido consegue armazenar em seu relicário — uma falha crítica, além dos efeitos normais, causa a destruição do objeto. Drenar Maná do relicário é uma ação simples, e o Híbrido pode escolher quantos pontos pretende usar sem necessidade de testes. Uma vez esgotado, um relicário precisa ser reabastecido com um novo ritual.

NÍVEL 2

Ritual do Véu do Templo

Em sua busca por privacidade, os Nefilim criaram este ritual, que camufla seus locais de reunião aos olhos daqueles que não possuem a chave para encontrá-lo. Os locais protegidos pelo Véu devem ser marcados pelo Mestre Liturgista com um símbolo qualquer — uma cruz, uma estrela de Davi, um pentáculo, não importa qual — e cada um dos Híbridos que vá ter acesso ao local deve ter uma réplica do mesmo, chamada "Chave do Templo" (não é necessário que o Nefilim participe do ritual, desde que receba sua chave do Liturgista Mestre). Este ritual torna invisível aos mortais as atividades desenvolvidas no interior da área consagrada — mesmo criaturas sobrenaturais que não disponham de poderes especiais de detecção nada veriam ou ouviriam neste local. Tudo o que os Híbridos fazem ou dizem no interior da área protegida pelo Véu passa despercebido, por mais espetacular que seja.

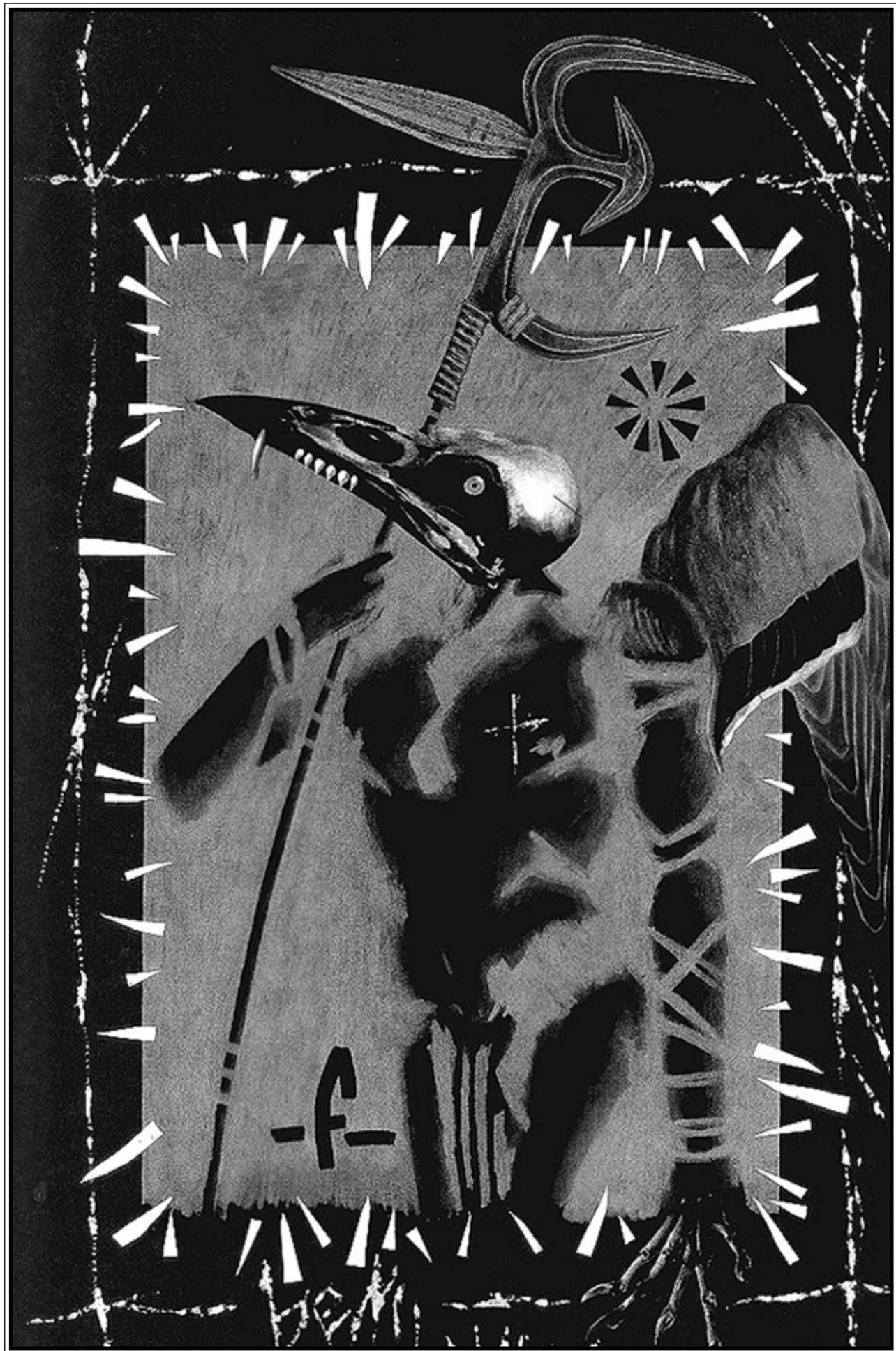
São necessários dois Nefilim para este ritual, mas quanto mais participantes, melhor. O número de sucessos obtidos ao final do ritual devem ser divididos entre "área" e "índice de proteção" — cada sucesso destinado a área cobre 5m², e o número de sucessos destinados ao índice de proteção diz a contagem mínima de Espírito que alguém deve possuir para atravessar o Véu, caso não possua a Chave do Templo — um índice de proteção maior que 5 garante uma quase perfeita invisibilidade. Qualquer observador com Espírito menor que o índice de proteção do templo não vê nem ouve os Nefilim presentes, embora o restante do panorama seja visto normalmente (móveis, portas, etc.). Note que "invisível" não é sinônimo de "intangível", o que faz com que os Híbridos sejam tão vulneráveis no templo como em qualquer local — caso alguém consiga tocar um alvo protegido pelo Véu, este torna-se automaticamente perceptível. Finalmente, poderes semelhantes a *Prontidão* indicam uma aura mágica no local, e observadores com Espírito superior ao índice de proteção do templo conseguem enxergar normalmente através do Véu.

Os efeitos deste ritual duram um ciclo lunar inteiro (contado a partir da lua em que foi executado).

O Chamado para Congregar

Este ritual cria uma espécie de elo psíquico entre seus participantes, de modo que, quando um dos ritualistas emitir um chamado, todos os outros saberão onde o mesmo se encontra e se ele está em perigo. O chamado é mental e não exige qualquer esforço por parte do personagem, além da vontade de emití-lo (tratando-se, portanto, de uma ação livre). Deve ficar claro, contudo, que os ritualistas convocados não recebem impressões visuais de qualquer natureza — o chamado se manifesta em seus alvos como um pressentimento límpido a respeito da segurança e localização do membro que o emitiu.

A intensidade do sucesso da invocação dita quantos chamados podem ser emitidos (a despeito do tempo transcorrido desde o ritual), e eles são compartilhados por todos os conjuradores.



Elegia

Quanto tempo durará a vida?

Para onde irão os mortos?

E, se... eles não forem para lugar algum?

Talvez o mais difícil seja falar sobre o início. Acho que pode ter sido uma idéia de alguma Congregação que já não tivesse mais o que fazer... ou que já estivesse cansada de perder os seus, ou estivesse sentindo a dor que sinto hoje no peito, a saudade pelos que já foram. Todos os anos eu venho até aqui, e encontro velhos Irmãos e Primos, e falamos dos que se foram, de suas aventuras e de suas vidas...

Mas hoje eu estou aqui, sozinho, e isso me traz uma nova perspectiva desta celebração. Hoje, olhando para trás e vendo todos os que ficaram pelo caminho, eu percebo que nós não celebramos os mortos, mas nos despedimos da vida. Pensando em meu filho adotivo, a minha mais desesperada manobra para passar adiante meu legado, eu me arrependo das coisas que fiz e o disse, e vejo que na minha tentativa de fixar-me ao mundo real, eu apenas afastei-me mais dele. Finalmente eu percebo que um dia ele também se perderá para mim nas brumas do tempo, e se tornará, junto com sua mãe, apenas mais uma longínqua lembrança para abraçar meu coração desgastado. E eu esquecerei o seu rosto, e o seu nome, e tudo que me restará será, talvez, uma foto velha. De todas as criaturas deste mundo, eu sou a única que não pode gerar seus próprios irmãos – mais do que nunca, eu me sinto sozinho, porque aqueles que podem fornecer-me companheiros e arrancar-me da solidão não se importam. Não se importam com a carne que tornaram eterna... e isso me dá uma nova visão do sofrimento. Quantas pessoas já pensaram o bastante para que a Dor as olhasse nos olhos e as chamasse pelo nome? A verdadeira agonia não se limita a sentir a tortura ou o desespero; ela ganha nova proporção quando se olha para frente e vê-se que o sofrimento cruzará mares de eternidade para alcançá-lo onde quer que você vá.

Eu observo a pequena copa da qual eu sorvo a vida, e percebo que não importa o quanto eu beba dela, sempre haverá mais de sua seiva para mim. Como os homens normais de minha idade, eu já devia despontar os cabelos grisalhos, que para mim nunca virão, e a grande ironia me atinge como um martelo – sentado em minha mesa, embriagado pela vida que me vem impregnando sem parar, eu sei que essa vitalidade não me garante o infinito... apenas me nega a vinda da Misericordiosa Dama de forma amena, como um coração cansado, por exemplo, que se nega a continuar em uma noite sem despertar. Eu vislumbro o passado e me despeço do futuro, sabendo que como todas as criaturas, eu sou finito. Só me resta a certeza de que minha passagem será pautada por dor e agonia, como tem sido a de todos de minha espécie. Só e perdido frente à tempestade, eu ergo um brinde a minha própria morte, e a de meus companheiros não presentes, estejam eles longe, cansados ou unidos a todos os demais nas terras além do esquecimento...

Uma brisa quente e adocicada me alcança, e o vazio a minha volta é preenchido por Sua presença.

— Olá, meu filho.

A voz melodiosa me faz levantar a cabeça, e eu vejo o homem enigmático dos velhos sonhos: Sua estatura alta e imponente, Sua pele negra e brilhante, Seu rosto calvo e meigo, pontuado com alguma dor profunda, que como a minha, não pode ser comparada à dor mortal – não por sua intensidade, mas por sua extensão.

— Eu estava vislumbrando os verdes planaltos da terra das fadas, e o vi num momento de distração.

E como eu, você está sozinho...

— Nostalgia. Acho que o grande fardo que nos passou não seja nada além do desejo de alguma companhia e algo para se lembrar, pai.

— Talvez. Às vezes, tudo parece estar parado... eu estou olhando agora para o Filho de Deus na Cruz, e em seu grande momento, durante sua triunfante volta da terra sombria, mas estas coisas já não me trazem nenhuma inspiração...

— O que o trouxe a mim hoje, velho anjo?

— Saudades, eu acho. Hoje, eu me lembro bem, você chegou bem perto da perspectiva que eu tenho, e já há muito tempo que não choro a distância de meus irmãos. Eu... eu sei que não o verei de novo... meu filho mais amado. Daqui a cem anos eu estarei saboreando ainda este momento em que estamos juntos, sentado a beira de um penhasco, olhando o vazio. Eu... apenas gostaria, agora, de estar perto de você...

Olho para aqueles profundos olhos negros e vejo sua alma se contorcendo. Um número incontável de pecados e esperanças, carregados como um fardo, da maneira poderosa que apenas um anjo pode sentir. Frente a sua presença vacilante, eu percebi, que naquele pedaço pequeno da eternidade, nós éramos iguais.

— Esqueça-se do quanto a Grandeza nos torna frágeis e fugazes, e beba comigo, pai, em nome dos dias que se extinguirão.

Vacilantes e com olhares perdidos no tempo, nós brindamos ao poderoso anjo negro da morte. De longe, eu ouço o ribombar seco de um trovão distante, anunciando a tempestade que virá...

DE BELLO NEPHILICO: ELENCO

Entretanto, são eles que sustentam a criação deste mundo e sua oração está no exercício de sua arte.
Eclesiástico XXXVIII:34

Os Nefilim não são os únicos seres especiais no Mundo. Eles coexistem com outras criaturas de poder místico. Algumas são apenas humanos que desenvolveram suas habilidades mágicas, enquanto outras são criaturas de planos existenciais do Além. O Céu tem seus soldados, assim como o Inferno. Mas, infelizmente para os Nefilim, a maior parte destes seres são seus inimigos. Os Híbridos devem evitar ou enfrentar muitos deles, cujos objetivos variam desde a sua manipulação, até o extermínio total. Uns lutam pela Ascensão, outros pela Queda. Outras criaturas não são ameaça para os filhos dos Caídos, mas possuem papéis importantes no jogo de forças entre Shamaim e Sheol.

SOBRE PODERES...

Muitos dos inimigos e aliados dos Nefilim contam com poderes próprios — embora não sejam exatamente iguais aos dos Híbridos, por vezes são bem parecidos. Nós então sugerimos o uso de alguns Manifestos para equilibrar as coisas. A primeira olhada está tudo bem, os testes são feitos com a parada de Vontade dos personagens, assim como com os Nefilim, mas eles não usam as Especialidades Teurgia e Nigromancia para definir sua margem de sucesso. Sendo assim, considere a margem de tais personagens para testes de Vontade igual a Inteligência + Espírito, e está tudo resolvido. Também há, é claro, a questão da fonte de poder dos PCs. Os Nefilim se alimentam de Maná, mas provavelmente são os únicos personagens a fazer isso. Facilitando o trabalho, considere que os coadjuvantes possuem um nível de Poder igual a Vontade + Espírito, e que eles o utilizam de forma similar aos Híbridos no uso de seus Manifestos — gastam 1 ponto por nível de encantamento utilizado, também podendo “comprar sucessos”. Quanto às falhas críticas no uso de tais encantamentos, aplique as sugestões do capítulo *Fascinium* e esqueça a Danação, mesmo que se trate de Diavoli e Paradisi (estes já estão perdidos e os outros não precisam se preocupar com Ascensão e Queda).

...PECULIARIDADES...

Muitas das peculiaridades de REBELIÃO ou são voltadas quase exclusivamente para os Nefilim (principalmente as místicas) ou são importantes para delimitar fraquezas e potenciais dos PJs. Uma maioria ampla dos PCs será por demais transitória para que você, como Mestre, perca tempo atribuindo-lhes peculiaridades. Faça-o apenas quando um PC tornar-se importante, como aliado ou adversário do grupo, ou quando você sentir que é imprescindível para sua devida caracterização. Mestrar já é trabalhoso demais para que você se atarefe atribuindo profundidade a meros figurantes.

... E PERFIS

A descrição dos perfis pretende uma visualização de estereótipos nefilínicos, mas, por uma questão de comodidade, também serão aplicadas neste capítulo a uma diversidade de outros personagens — a intenção é acomodar um grupo de Especializações cabível e uma certa semelhança de motivações entre os perfis nefilínicos originais e seus “genéricos” aplicados aos PCs. Portanto, quando adotamos o perfil *Herege* para falar de um Bruxo, não imagine imediatamente que ele divide crenças e métodos com os Nefilim que adotam este perfil, mas apenas que eles possuem um *modus operandi* semelhante e, por fim, usam as mesmas Especializações.

Ficando clara esta sutil diferença, vamos ao que realmente interessa.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS

As estatísticas sugeridas para os PCs estarão dispostas da seguinte forma:

Nome do PC ou grupo de PCs

Uma descrição genérica do comportamento, metas e objetivos do personagem (ou grupo) em questão.

Criação: sugestão de pontos a serem distribuídos entre as Características, acompanhada de indicação de prioridade entre Mens e Corpus e contagem padrão de paradas de dados, além dos Perfis mais comuns e pontos a serem distribuídos entre as Especializações. Quando for conveniente, também será citado o equipamento padrão.

Poderes: sugestão de poderes para o PC.

OS MORTAIS

Várias instituições humanas podem representar perigo para os Nefilim. Tais instituições podem ser de origem mundana ou mística. Entre as Instituições Mundanas encontram-se a polícia, os governos e várias empresas e corporações. As mais perigosas, as Instituições Místicas, compreendem os Ofícios de Bruxaria, as modernas sociedades secretas, e é claro, A Igreja Católica Romana e os demais cultos e religiões.

INSTITUIÇÕES MUNDANAS

São as mais constantes no cotidiano dos Nefilim. São representadas pelos policiais, agentes federais e corporativos encontrados no dia-a-dia.

AGENTES DA LEI

Compreende os policiais federais, civis e militares do mundo Retro-Futurista. Apesar de não disporem de recursos sobrenaturais, seu poder e influência legais pode torná-los aliados convenientes ou inimigos terríveis.

PATRULHEIROS

São policiais civis e militares mais facilmente encontrados nas ruas. Geralmente eles dispõem de viaturas e andam em grupos de dois a cinco agentes (ou até mais se a coisa estiver feia).

Criação: Dê-lhes Características Mens e Corpus entre 1 e 3 (mais, se você tiver em mente um PC mais duradouro e interessante), com cinco pontos para as Paradas de dados, valorizando Perícia. Adote o perfil *Soldado* com 15 a 20 pontos para compra de Especializações (novamente, tenha em mente que tipo de participação tais PCs terão na Saga). Eles costumam andar armados com revólveres calibre 38, pistolas 9mm ou fuzis militares. Ocasionalmente também estarão usando coletes a prova de balas.

POLÍCIA FEDERAL

Tem mais influência e poder que os outros agentes da lei. Consequentemente são também mais perigosos, por contarem com melhores recursos.

Criação: Conceda-lhes Características Mens e Corpus variando entre 1 e 4, e seis pontos para as Paradas de dados, valorizando Presença. Perfis adequados a estes agentes são *Conspirador* e *Soldado*, com 15 a 25 pontos de Especialização. Costumam portar pistolas 9mm ou mais pesadas quando em serviço. Podem usar coletes e fuzis durante operações especiais.

TROPAS DE ELITE

Eles provêm das Forças Armadas, e recebem treinamento e armamentos especiais, sendo designados apenas para as missões mais perigosas ou delicadas. Entre eles se encontram os Fuzileiros e Comandos Anfíbios da Marinha, a Brigada PARA-SAR da Força Aérea e as Forças Especiais do Exército.

Criação: Dê-lhes Características Corpus entre 1 e 5 e Mens de 1 a 4 e sete pontos para Paradas de Dados, valorizando Perícia. Novamente, o perfil padrão é *Soldado*, mas com 25 pontos de Especializações. Geralmente usam fuzis militares, facas de combate e ocasionalmente colete.

R.A.M.

Os laboratórios R.A.M. (Researches for Advance of Mankind) formam uma obscura organização dirigida pelo multimilionário americano Joshua Dawidsohn Klinfelter. A R.A.M. não é levada a sério pela ciência oficial, mas possui vultosas somas de dinheiro e investe em cientistas e técnicas avançadas. A R.A.M. demonstra grande interesse na captura e estudo dos Nefilim. Existem boatos de que seu presidente, Sergius Klinfelter, teria um meio-irmão que era Nefilim, e que a partir da análise dele é que teria descoberto a existência dos Híbridos. Também há evidências de ligações com membros renegados da Ordem dos Luminescentes, de onde viria um conhecimento mais detalhado sobre a complexa sociedade dos Nefilim.

Criação: A maioria dos agentes da R.A.M. é composta de cientistas e pesquisadores. Dê-lhes Características Mens de 1 a 5 e Corpus de 1 a 3. Conceda-lhes seis pontos para as Paradas de dados, valorizando Perícia. O perfil indicado aqui é o *Conspirador*, com 25 pontos de Especializações. Apesar disso, a R.A.M. conta também com um núcleo de "agentes de segurança" — uma pequena tropa para-militar para ações de campo. Dê-lhes de 1 a 4 em Características Corpus e 1 a 3 em Mens, com seis pontos a serem distribuídos entre suas Paradas, valorizando igualmente Perícia e Presença. Os perfis indicados são *Marginal* e *Soldado*,

com 25 pontos de Especializações.

OUTRAS CORPORAÇÕES

Existem, é claro, outras Corporações com os mais diversos objetivos em relação aos Nefilim. Algumas até podem ter Anjos, Demônios ou até outras criaturas por trás de seus atos. Na verdade, algumas delas pertencem aos Precursores.

Aconselhamos, ou melhor, encorajamos você a criar as suas. Afinal, mesmo que os jogadores venham a decorar este livro, eles não devem saber tudo sobre aquilo que os espreitam das sombras...

INSTITUIÇÕES MÍSTICAS

Essas sim representam um perigo real e iminente para os Nefilim. Além de considerável poder mundano, elas também contam com conhecimento oculto e não raro poderes mágicos. Mais que todos os outros, estes mortais podem ser poderosos inimigos ou excelentes aliados.

AS SEITAS CELESTIAIS

O Céu também possui seus seguidores na Terra, e muitas Sociedades Secretas se comunicam com os Anjos, e fazem com que sua vontade seja cumprida. Entre essas seitas podemos incluir :

Luminescentes - seita cujo objetivo é venerar e servir aos Nefilim, considerados como os arautos de uma nova era (principalmente os Acólitos).

Lobitas - se dizem descendentes de Jó. Possuem os Manifesto da Esfera de Consciência e suas características Mens têm nível máximo. Nazireus - seita judaica à qual pertenceu Sansão. Não cortam os cabelos e se abstêm de alimentos impuros e álcool. Durante um transe místico adquirem valores máximos de Corpus e o Manifesto Tenacidade.

D'Arc - seita surgida na França medieval. Afirmam comunicar-se com anjos.

Adâmicos - Ordem espanhola, dizem ser portadores de segredos do Livro de Adão.

Golgotha - sociedade secreta do México, vestem-se de preto e usam máscaras de caveira. Dizem seguir ao Anjo da Morte Azrail.

Características gerais: Os membros de seitas celestiais, com exceção dos lobitas e Nazireus, podem utilizar magias que simulem os manifestos celestiais de nível um. Também é desejável um bom número de contatos com o lado "celestial".

Criação: Priorize Características Mens (com um nível máximo de 5 — eles são apenas humanos). Dote-os de até oito pontos em suas Paradas, priorizando Vontade. Seus perfis pendem entre o *Herege* e o *Monge*, com 20 a 30 pontos de Especializações (leve em consideração a hierarquia e importância do PC ao definir sua proficiência).

A ORDEM DA CRUZ RESPLANDECENTE

Ordem Mística cujos integrantes executam missões para os Anjos. Parece que são obrigados a fazer isso, mas o motivo de tal obrigação é misterioso. Os Cavaleiros carregam jóias místicas que foram passadas através dos séculos. Estabelecem um elo psíquico com as jóias, e carregam uma réplica consigo — a destruição desta réplica causa sua morte. Existem vários tipos de jóias, cada qual simulando um dos Manifestos Celestiais, com exceção de Espada, o qual eles já têm naturalmente.

Criação: Priorize as Características Corpus, mas mantenha a Inteligência entre 3 e 5. Lembre-se de que eles são Cavaleiros e cavaleiros, e por isso construa-os com até oito pontos em Paradas, com enfoque em Presença. Seu perfil padrão é o *Monge*, com 20 pontos de Especializações, mas alguns de seus líderes mais proeminentes se encaixam no *Arcano*, com algo em torno de 30 pontos de Especializações.

Poderes: dote-os de 3 a 5 poderes celestiais além de *Espada*, variando entre os níveis 2 e 4. Caso queira inserir um Cavaleiro mais forte (e perigoso) dê-lhe até 10 poderes, podendo chegar ao nível 5.

OS TRIUNFANTES

Aqueles que se denominam Triunfantes parecem ser humanos muito poderosos. Possuem um gosto exacerbado pelas lutas e combates físicos. Há rumores de que muitos Triunfantes tenham alguns séculos de idade, e já foram vistos envolvidos em muitas guerras no passado. Eles não demonstram sinal de envelhecimento, e costumam agir em consonância com os interesses de Shamaim. Um Nefilim deve ser muito cauteloso com eles, pois os Triunfantes parecem ter o controle sobre os Manifestos Ascendentes. Muitos já foram avistados usando alguns, enquanto outros parecem dominar sem problemas todo o repertório das Esferas Ascendentes.

Criação: Tanto suas Características Mens quanto Corpus estão em níveis altos (entre 3 e 5). Suas longas vidas também garantem dez pontos em Paradas de dados, visando sempre Perícia e Vontade. Perfis adequados são o *Monge*, o *Soldado* e o *Conspirador* (não é incomum que criem identidades mundanas para infiltrar-se nas Forças Armadas e Tropas Auxiliares), com algo em torno de 35 pontos de Especializações (para os Triunfantes mais jovens!).

Poderes: cada Triunfante possui um ou mais Manifestos Ascendentes, além de possuírem um sistema regenerativo semelhante ao dos Nefilim — 1 PV por hora, ou mediante gasto de pontos de Poder (1 ponto/PV).

A IGREJA CATÓLICA APOSTÓLICA ROMANA

A Instituição de maior poder do mundo Retro-Futurista. Ela retém a maior influência mundana e espiritual entre todas as religiões — governos e corporações se escondem sob sua sombra. A Igreja conta com vastos recursos, sacerdotes bem treinados e o melhor, a aceitação pública. Ela representa também o maior perigo para os Nefilim, porque está ciente de sua existência — qualquer Híbrido que venha a ser descoberto pelos agentes da Igreja terá um terrível inimigo a sua espreita.

Criação: a maioria dos agentes da Igreja são padres e teólogos eruditos. Dê-lhes Características Mens entre 3 e 5, e Corpus até 3, com oito pontos para paradas, com enfoque em Presença. Os perfis apropriados são: *Herege*, *Monge* e *Arcano*; ocasionalmente, o *Conspirador* também não será má idéia (muitos agentes leigos da Igreja estão infiltrados no governo ou em grandes corporações); e dote-os de 30 pontos de Especializações ou mais. Deve-se levar também em consideração o enorme poder mundano da Igreja quando ela resolve entrar em ação: não sinte-se tímido em dotar os PCs mais influentes de algumas peculiaridades sociais que reflitam a amplitude de seus contatos.

A SAGRADA ORDEM DE SÃO JORGE

Após a dissolução da antiga Ordem dos Cavaleiros Pobres do Templo de Salomão, vários de seus clérigos foram mortos na França, enquanto que em outros países foram dispersados e assimilados por outras ordens menores. Uma pequena fração da Ordem, porém, sobreviveu e foi reunida em um novo e secreto secto — A Sacra Ordem de São Jorge. Descendentes dos guerreiros Templários, estes sacerdotes são os soldados de campo da Igreja. Ninguém sabe a localização de suas capelas, e como os antigos Templários, eles devem obediência apenas ao Papa. Somente as mais altas hierarquias conhecem a existência dos Jórgios, e os tratam com imensa desconfiança, se perguntando se este excesso de poder não os tornará tão auto-suficientes, e perigosos, quanto seus predecessores.

Criação: Conceda-lhes Características Mens e Corpus entre 2 e 5, e algo em torno de 8 pontos em paradas, com foco em Perícia e Vontade. Seus perfis mais comuns são o *Soldado* e o *Herege*, e eles contam com 25 pontos de Especializações.

Poderes: em função de seu árduo estudo e treinamento, não é raro que os clérigos Jórgios desenvolvam alguns Manifestos Ascendentes de nível 1. Muitos deles também são Exorcistas proeminentes, conhecendo a Quimera Demonologia (ver mais abaixo).

VELHAS RELIGIÕES RENASCIDAS

Muitas das religiões da antiguidade foram revitalizadas no mundo de REBELIÃO. Todas estas passaram a ter status de

Instituições Eclesiásticas, com direito a líderes influentes, adoradores fervorosos, e conseqüentemente, poder político. Existe uma infinidade de seitas e cultos, mas os principais são os egípcios, hindus, greco-romanos, babilônios, germânicos e célticos.

Por exemplo, George Osborn fundou a Igreja de Odin em Estocolmo. François Dubois é o líder dos Filhos de Marduk. Sintase livre para explorar mitos e criar suas próprias seitas — o exercício é divertido e você certamente se encantará descobrindo novas culturas.

Criação: A despeito da natureza de seu culto, dê-lhes Características Mens e Corpus entre 2 e 4 e até oito pontos para Paradas de dados, dando preferência a Presença. De longe, os mais comuns perfis são *Arcano* e *Herege*, com 25 pontos de Especializações.

Poderes: alguns sacerdotes realmente dedicados podem chegar a desenvolver alguns Manifestos Ascendentes em nível 1, mas não se sinte tímido em improvisar poderes exóticos, refletindo a diferença entre o paradigma judaico-cristão dos Híbridos e estes representantes de outras culturas (veja os exemplos das Quimeras adiante).

BRUXOS

Enigmáticos, dedicados e cheios de estilo — assim são os atuais herdeiros das velhas Ciências Herméticas, mais conhecidos como Bruxos. Vagando entre as pessoas ou trancados em seus Ofícios, seu único objetivo é o acúmulo de conhecimento arcano. O feiticeiro atual pode ser um estudante de teologia, uma taróloga de meio expediente ou demonologista por hobby — por incrível que pareça, o mundo moderno com sua Internet, terminais públicos de computador e modas esotéricas se tornou o habitat ideal de qualquer um que procure o Oculto. Mas os mais perigosos Bruxos são os chamados Quiméricos. Estes dominaram algumas fórmulas e feitiçarias arcanas, as quais eles chamam “Quimeras”, e são capazes de alguns feitos extraordinários, mesmo para os Nefilim.

Criação: Como visto acima, dois tipos básicos de Bruxos podem ser encontrados:

Pesquisadores: são os Bruxos mais comuns. Dê-lhes Características Mens entre 2 e 4, e Corpus até 3. Seis pontos podem ser distribuídos pelas Paradas, com enfoque em Perícia e Presença. O perfil por excelência é o *Conspirador*, com 25 pontos de Especializações. Para torná-los mais vívidos, dote-os de aliados interessantes ou excêntricos, que compensem sua falta de poder arcano.

Quiméricos: são os Bruxos aplicados na prática do Oculto. Suas Características Mens variam entre 3 e 5, e costumam ter até oito pontos em Paradas, visando principalmente Vontade e Presença. Dois perfis dominam este grupo: o *Herege* e o *Arcano*, com 30 ou mais pontos de Especializações.

Poderes: distribua Manifestos Abissais ou Ascendentes em iguais proporções. Note que eles não são necessariamente atrocidades de poder — considere-os mais como indivíduos versáteis. Um nível de dois para a maioria de seus poderes pode ser um teto razoável. Agora, se você quer realmente surpreender os jogadores, nós temos uma sugestão mais original para a formulação de Quimeras.

ESPECIALIZAÇÕES COMO QUIMERAS

Uma maneira de surpreender os jogadores é utilizar as Especializações do livro como ponto de partida para a criação de Quimeras originais. O sistema é surpreendentemente simples e versátil, além de ser mais divertido. Os testes são bem parecidos com os utilizados para Manifestos. Exija um teste de Vontade, com margem de sucesso igual a Espírito + Especialidade escolhida. Os efeitos obtidos dependeram do número de sucessos resultantes do rolamento de dados. Simplesmente faça uma lista de efeitos em ordem crescente de 1 a 5, e compare-a com os sucessos obtidos pelo Bruxo. Abaixo nós damos alguns exemplos para você utilizar durante o jogo e usar como base para a criação de novas Quimeras.

PODER E QUIMERAS

As quimeras, ao contrário da importação de Manifestos, não estabelecem a quantidade de pontos de Poder pré-estabelecidos necessários para sua utilização. Considere que cada sucesso no teste de invocação de uma quimera consome 1 ponto de Poder, ficando o PC livre para escolher um efeito de menor potência que os sucessos de seu teste lhe permitem (gastando assim menos Poder).

Furtividade

Cada sucesso no teste de Vontade diminui em um a margem de sucesso de qualquer um que venha a procurar o Bruxo. Além do mais, cada sucesso garante um efeito adicional à Quimera:

1. Sem efeitos adicionais.
2. Bruxo gera uma aura de silêncio absoluto em volta de seu corpo.
3. Bruxo torna-se invisível, desde que fique parado.
4. Ele pode caminhar invisível.
- 5+. Ele pode correr e lutar invisível.]

Subterfúgios

Cada sucesso garante uma alteração ilusória na aparência do Bruxo. Você pode combinar quantas alterações seus sucessos permitirem para gerar disfarces realmente convincentes:

1. Modifica as roupas.
2. Altera feições e idade.
3. Altera altura.
4. Altera cor da pele.
- 5+. Altera sexo e voz.

Medicina

Esta Quimera permite que o Bruxo produza poções de cura ou envenenamento. Cada sucesso durante a destilação da bebida garante que ela cura, ou drena, dois Patamares Vitais.

Alquimia (Prática)

A prática alquímica constante leva a descoberta da Grande Obra — a obtenção da Pedra Filosofal e do Elixir da Longa Vida. Como todos sabem a primeira transforma chumbo em ouro, enquanto que o segundo pode prolongar a vida do Bruxo por décadas ou séculos. Muito raros, e poderosos, são os Alquimistas Práticos, graças a sua riqueza e longevidade.

Demonologia

O desenvolvimento da Demonologia Quimérica pode tomar dois rumos — o da Invocação e o do Exorcismo. A Invocação pode trazer a Terra vários demônios menores, de acordo com os sucessos obtidos:

1. Convoca Meiri'im.
2. Convoca Damnatus*.
3. Convoca Aluqat ou Lilim.
4. Convoca Zabub*.
- 5+. Convoca Ghul*.

Note que o número de sucessos indica o tipo de demônio convocável, mas sua quantidade está intimamente ligada ao "Tributo e ofertório aos filhos da Sombra", muito conhecido popularmente como sacrifício humano. Qualquer demônio requer um sacrifício para vir a Adamah — quanto mais poderoso, maior o número de mortes necessárias a sua convocação. Os demônios marcados com um * não tem forma física, e por isso se aproveitam dos corpos dos sacrificados para conseguirem alguma forma transitória. O outro rumo seguido pela Demonologia é o do Exorcismo. Com esta Quimera, um Bruxo pode expulsar um demônio de sua forma transitória. A criatura tem direito a um teste de resistência — se não conseguir igualar ou superar os sucessos do Exorcista, ela é banida de volta ao Sheol. Demônios com forma física própria não são devolvidos ao Sheol com este poder, mas recebem um ajuste negativo em suas margens de sucesso igual à intensidade de sucesso do Exorcista nos testes de Vontade, até que se retirem de sua presença.

Estes são apenas alguns dos possíveis exemplos de adaptação de Especialidades para poderes especiais. Embora as Quimeras sejam poderes comumente de Bruxos, você pode atribuí-las a qualquer personagem, contanto que tenha uma explicação lógica para isso.

AS SEITAS MALIGNAS

Durante sua estada na Terra, Sathanael conseguiu reunir a seu redor inúmeros grupos de humanos, que, sedentos por poder, firmaram pactos com ele. A cada pacto, Sathanael permitia que um de seus filhos Baalim o representasse perante estes humanos. Assim surgiu a maior parte das diversas seitas demoníacas ao redor do mundo. Também ensinou aos humanos práticas de invocar os demônios menores, como Meri'im, Damnati e Ghuls. Entretanto, um grande evento há cerca de 2.000 anos atrás, fez com que os passeios de Sathanael pela Terra cessassem, e ele e seus Baalim foram aprisionados no Sheol novamente. Nenhum dos Abissais gosta de comentar esse assunto.

Entre as muitas seitas que os Nefilim aprenderam a temer estão: Foice das Trevas - seita difundida na América Central. Dedica-se a corromper os Nefilim, atraindo-os para o lado demoníaco. Crepusculum Maledictum - seita de origem romana. Profanzeichen - Seita satânica com forte influência nazista. Distopia - Seita Neo-Luciferiana com tendências punk, perigosamente popular entre jovens.

Características gerais: Os membros de seitas diabólicas podem desenvolver magias que simulam os Manifestos Abissais de nível 1.

Criação: Equilibre as Características Mens e Corpus sem grandes preferências (níveis entre 1 e 3 são os mais comuns) e dê-lhes até oito pontos em Paradas de dados, valorizando Presença e Perícia. Os perfis mais indicados são o *Arcano* e o *Herege*, com 20 a 25 pontos de Especializações.

ADORADORES DA LUA NEGRA

Quando houve a grande explosão em Tunguska, em meio a fantástica força de sucção que se criou no Sheol em direção à Adamah, um Baalim foi tragado junto. Como ele sobreviveu (e sobrevive) no nosso mundo conseguindo inclusive manter seus poderes até hoje é algo inexplicável.

O problema é que ele não só sobreviveu como fundou a temível seita demoníaca conhecida como Adoradores da Lua Negra.

Eles acreditam que este Baalim — que diz ter um nome impronunciável para a língua humana e por isso passou a ser conhecido como Desespero — recebe ordens diretas de Sathanael e que, com a vitória das hordas infernais, ele tomaria conta da Terra.

Neste momento, este pavoroso Baalim se tornaria o senhor de nosso mundo e apenas aqueles que o seguiriam fielmente se livrariam do desespero que seria o eterno tormento dos humanos sobreviventes ao Armageddon.

Estes seguidores adoram encontrar Nefilim para destruí-los ou decaí-los.

Criação: São humanos normais, porém capazes de feitos impressionantes adquiridos através no contato que têm com seu sinistro mestre. Dote-os de até dez pontos em Paradas de dados, variando o enfoque de acordo com a facção a que pertence dentro do grupo (visto abaixo). Podem possuir praticamente qualquer perfil, pois a seita é muito eclética na seleção de seus membros, mas geralmente possuem 20 ou mais pontos de Especializações.

Poderes: Divirta-se na hora de dar-lhes poder para combater os Filhos de Rebeldes, mas lembrem-se de dois detalhes:

Os Adoradores estão divididos em classes envolvendo diversas partes de um corpo, por isso dê ao seu Adorador um poder condizente com o que você acha que ele pode representar (aquele que pertencer a "Voz" tem maior poder de sedução e aquele que pertencer ao "Braço" detém um maior capacidade combativa). Use sua imaginação para criá-los.

Dê um delimitador para o uso indiscriminado de poderes; como eles venderam sua alma ao Demônio, talvez o uso contínuo destes poderes os ajudem a ir mais cedo para o inferno ou os transformem em Demônios menores, com as portas do Sheol se abrindo para recebê-los alegremente.

OS RENEGADOS

Alguns Adoradores da Lua Negra se arrependem de seus pactos e, na tentativa de se livrar da condenação eterna, firmaram um novo pacto com Desespero.

O que eles se propuseram a fazer é tão misterioso e variável

quanto a vida. Enquanto um pode ter prometido uma sucessão de catástrofes em sacrifício ao seu ex-mestre, outro pode ter prometido trocar sua alma por... cinco Nefilim caídos, talvez.

Eles são virtualmente iguais aos seus ex-companheiros de seita (até mesmo para quem tem o poder de ver a verdadeira face de algo ou alguém) e podem se passar como alguém que ainda é da seita — ou vice-versa, mas seu pânico em cumprir as determinações do pacto é bem maior.

O CULTO NEGRO

O Culto é na verdade uma religião desenvolvida através da mistura de velhos mitos e rituais mediterrâneos. Sua filosofia é baseada na crença de que existe uma terra além dos reinos materiais que abriga sombras e espíritos malignos desprovidos de paz. Segundo o Culto, as energias oriundas desta “Netherland” conferem vastos poderes e imortalidade. Muito pouco se conhece sobre ele, mas dizem que alguns de seus sacerdotes preceptores possuem centenas de anos.

Ao que parece, o Culto é dividido em vários círculos. A posição hierárquica de um Cultista pode ser conhecida pelo uso de suas adagas rituais, através das quais eles canalizam seus poderes mais destrutivos. Suas principais práticas estão ligadas a necromancia e à demonologia, e é bem possível que reverenciem antigos deuses de religiões mediterrâneas.

Criação: valorize as características Mens acima de tudo, e conceda-lhes até nove pontos em Paradas, com enfoque especial em Vontade. O perfil mais valorizado pelo culto é o *Conspirador*, seguido de perto pelo *Marginal* e pelo *Arcano* — dote-os de 20 ou mais pontos de Especializações.

Poderes: dote-os de três a seis poderes vindos das Esferas Augúrio e Dor. Os poderes de nível um podem ser utilizados sem grandes problemas, mas permita apenas que eles utilizem os níveis dois ou mais se estiverem portando suas adagas rituais. Torne esta limitação especialmente significativa para os poderes que causem dano físico direto.

TRINDADE ABOMINÁVEL

Sociedade Secreta liderada por um misterioso homem conhecido por seus seguidores como Bestiarum Rex (O Rei das Feras). Os membros dela, autodenominados Abomináveis, cultuam os três monstros conhecidos como Rahab, Leviathan e Behemoth, que acreditam ser a fonte de seu poder. Os Abomináveis assumem formas monstruosas e embrutecidas, caracterizadas por uma força e resistência descomunais. Fontes confiáveis asseguram que a seita já era conhecida na Babilônia, e alguns chegam a afirmar que nessa época o Rei das Feras já era seu líder...

Criação: Características Corpus com altos valores (especialmente Força e Físico que podem ir até 6!). Características Mens abaixo de 3, e paradas de dado com nove pontos, com enfoque em Perícia e Vontade. A maior parte dos Abomináveis é uma escória desajustada e violenta, e por isso preferem os perfis *Soldado* e *Marginal*, com 15 a 20 pontos de Especializações.

Poderes: Brutale (versão abissal de Tenacidade).

MONSTROS

Rahab, diz a lenda, foi uma pavorosa criatura gigantesca que brotou do Caos amorfo, nos primórdios da Criação. Foi necessária a intervenção de Deus para aprisioná-lo no imenso abismo líquido de Efes, que circunda as terras sombrias do Sheol.

Leviathan e Behemoth foram as maiores criaturas que habitaram, respectivamente, o mar e a terra firme. Viviam no Paraíso, mas após o arcanjo Samael utilizá-los para tentar destruir Adão e sua família, foram banidos para a dimensão de Dedangim.

AS ENTIDADES

Os mais perigosos adversários para os Nefilim. Poucos deles têm motivos para se aliarem ou mesmo tolerarem os Híbridos. No hall das Entidades encontram-se os mensageiros de Deus, a escória infernal e criaturas místicas, como Diavoli, Paradisi, elementais e Arautos.

OS ANJOS

Os Anjos são os integrantes das Hostes Eternas do Céu. Seu número é incalculável. São adversários realmente perigosos para os Nefilim, pois seus poderes os tornam imbatíveis. Entretanto, os Anjos raramente atuam diretamente contra um Nefilim, e preferem agir de forma dissimulada e manipulando os acontecimentos através de seus contatos terrenos. Seu principal objetivo parece ser atrair os Nefilim, provocar sua Ascensão e assim engrossar as fileiras celestiais.

Os poderes dos Anjos são incrivelmente variados, e não seria exagerado dizer que são capazes de praticamente qualquer coisa. É importante notar que todo anjo possui os nove Sefiroth, e por isso, todos os poderes conhecidos pelos Nefilim (e mais alguns).

Os Anjos são divididos em Nove Hierarquias, cada uma com características próprias. Cada Hierarquia é regida por um Príncipe Arcanjo. Os Príncipes Arcanjos dominam o Sefirah Supremo, Daath, o que torna muito mais poderosos que um anjo comum. As Hierarquias podem ser identificadas pelas asas.

Kerubim - São anjos com asas luminosas. Habitam o Primeiro Céu. Seu Arc'Anjo é Gabriel.

Beni Elohim - São anjos com asas de penas. Habitam o Segundo Céu. Seu Arc'Anjo é Mikhael.

Elohim - Suas asas lembram grandes folhagens. Habitam o Terceiro Céu. Seu Arc'Anjo é Haniel.

Malakhim - Possuem asas de cristal. Habitam o Quarto Céu. Seu Arc'Anjo é Rafael.

Sherafim - Suas asas são de fogo. Habitam o Quinto Céu. Seu Arc'Anjo é Kamael.

Hashemalim - São anjos encouraçados com grandes asas metálicas. Vivem no Sexto Céu. Seu Arc'Anjo é Uriel.

Aralim - Suas asas são de fumaça. Habitam o Sétimo Céu. Seu Arc'Anjo é Auriel.

Ofanim - Suas asas parecem pedaços do céu noturno. Habitam o Oitavo Céu. Seu Arc'Anjo é Ratsiel.

Haioth Haqodesh - Suas asas são de relâmpagos. Habitam o Nono Céu. Seu Arc'Anjo é Mitatrom, que habita o Décimo Céu, ao lado de Deus.

Criação: Não se preocupe em dar estatísticas aos anjos. Eles são quase onipotentes e qualquer embate entre eles e os Nefilim resultará em aniquilação dos Híbridos. A única forma de lidar com um Mensageiro envolve diplomacia, inteligência e astúcia.

AISHIM

Os Aishim são humanos que recebem poder dos anjos, com o objetivo de evoluir suas almas a ponto de se tornarem uma “décima” hierarquia de Anjos. São orientados pelos anjos para atingir objetivos específicos, e podem tanto tentar induzir um Nefilim a ascender, como tentar eliminá-lo.

Um Aishim normalmente possui cabelos brancos, e quando usa seus poderes, sua pele torna-se luminosa, e seus olhos chamejam como bolas de fogo. Dominam o Sefirah inferior, Malkuth. Devido à origem divina de seus poderes devem evitar cair em tentações e pecados, os que faria perdê-los.

Criação: Inteligência e Espírito entre 4 e 6. Características Corpus com um valor mínimo de 2 (sendo Força e Físico a partir de 3, podendo chegar a 6) e qualifique-os com dez pontos nas Paradas de dados, enfocando Vontade e Presença. Os Aishim podem possuir praticamente qualquer perfil, à exceção de *Marginal* (em virtude de sua natureza ordeira), com 20 pontos de Especializações.

Poderes: Sefirah Malkuth

O Décimo Sefirah é um dom dos Aishim, permitindo a eles agir de melhor forma na Terra, o local de influência desta emanção (O Reino). Isto lhes garante uso dos Manifestos Tenacidade, Dispersão e Velocidade. Além disso, um Aishim pode fazer uso das Quimeras Invisibilidade e Medicina (sem a restrição de tomar poções) — sua regeneração, porém, é a de um mortal.

PARADISI

No singular Paradisio. São os Nefilim Ascendidos. Chamados pelos outros de Autômatos, Beatos, Escravos ou Lacaios. Ao sucumbir à Danação celestial, desenvolvem mais Manifestos Ascendentes, mas mantêm seus Manifestos Abissais.

Características: pelo menos três Manifestos Ascendentes em nível 5, e mais alguns Manifestos celestes de níveis mais baixos.

Dividem-se em dois níveis:

Paradisi do Purgatorium: Seu habitat é o Purgatorium, e de lá podem vir à Terra. Ainda guardam resquícios de sua personalidade humana, mas já mostram claros sinais de “automação”.

Paradisi Celestiais: Seu habitat é o Palácio de Gabriel, em Wilon, o Primeiro Céu. Raramente vêm à Terra. São muito mais poderosos, mas completamente sem vontade própria, mantidos como uma espécie de lacaios, comandados por Kerubim. Formam a corte de serviços de Gabriel, o Arc’Anjo Kerubim.

Criação: Lembre-se que eles são Nefilim de grande poder e experiência. Valores altos de características Mens e Corpus, podendo até mesmo chegar a 6. Especializações que possuíam antes da Ascensão com níveis congelados, qualquer que fosse o perfil. Contam com até dez pontos para Paradas, visando sempre Vontade.

OS GENITORES

São os anjos que desencadearam a Segunda Rebelião no Inferno, e vieram à Terra, tornando-se pais dos Nefilim. Por terem “ascendido” do Inferno para a Terra, recuperaram sua forma celeste. Entre eles encontramos anjos de todas as nove hierarquias, embora o número de cada uma varie. Os Genitores buscam contato com seus filhos gerados na Terra, mas também são vistos com pouca frequência.

Criação: assim como os anjos, os Genitores possuem todos os poderes imagináveis e mais alguns, em virtude de terem tornado Adamah seu lugar de poder. Acredita-se que eles seriam tão poderosos quanto os Arc’Anjos, na Terra.

OS ANJOS CAÍDOS

Nem todos os Anjos estão no Céu. Alguns tiveram uns probleminhas no andar de cima, e acabaram expulsos para o Inferno. Entre eles há anjos de todas as Hierarquias, e sua forma é uma versão degenerada de seus equivalentes celestes. Assim, os Anjos Caídos controlam os Nove Qlifoth, as versões negativas dos Sefiroth — o que certamente os dota de poderes terríveis. Como são prisioneiros do Sheol, não podem vir à Terra, mas possuem muitos asseclas aqui. Seu principal objetivo parece ser provocar a Queda dos Nefilim, conduzindo-os às Hordas Demoniacas.

Entre os Anjos Caídos, os líderes são quatro ex-Arc’Anjos: Sathanael, o Monarca do Sheol; Samael, o furioso inimigo da Humanidade; Helel Lucifer, o insano que pensa ser Deus; e Shemhazai, o lascivo anjo que liderou a malfadada Primeira Rebelião.

Criação: os Caídos só podem ser ombreados pelos anjos de Deus e pelos Genitores — tentativas de confrontação direta são impossíveis e insanas.

OS DEMÔNIOS

Embora esse termo também possa ser aplicado num sentido mais amplo aos Anjos Caídos, os Demônios são seres diferentes. Uns são criações destes anjos, outros são seus filhos, mas todos são igualmente horrendas e malévolas criaturas do Sheol. Diferente dos Anjos Caídos, não estão presos no Inferno, podendo ser trazidos ao plano físico. São alguns dos principais inimigos dos Nefilim. Possuem diferentes níveis de poder, desde os caóticos Meri’im aos impiedosos Baalim. Dividem-se em nove tipos, em ordem crescente de poder, cada um vivendo num círculo do Inferno.

MERI’IM

São os demônios menores. Podem ter literalmente qualquer forma ou aparência, e seus poderes são relativamente pequenos. Podem ser invocados através de rituais. Sua inteligência é muito reduzida e são totalmente loucos. Habitam Limbo, o Primeiro Círculo Infernal.

Criação: Considere seu Espírito como 2. Seus outros atributos Mens são um tanto deficitários (entre 1 e 2), embora sejam normalmente supridos na área física, podendo chegar a nível 5. Paradas de dados com seis pontos, nenhum deles em Presença (tentativas de comunicação são absolutamente impossíveis). Não possuem perfis definidos (o que exigiria alguma personalidade e

coerência) mas podem escolher entre as Especializações Luta, Furtividade e Esquiva, com 10 pontos de Especializações.

Poderes: Embora careçam de poderes reais, os Meri’im sabem como manipular sua massa caótica para “imitar” a aparência de humanos, tendo a Quimera Subterfúgios.

LILIM

Também chamados de Incubos e Súcubos, possuem forma humana, com pele branca brilhante, e olhos negros. Se trazidos ao nosso mundo, podem assumir aparência humana, e sua sensualidade e sedução são arrebatadores. Habitam Luxuato, o Segundo Círculo.

Criação: Possuem altos valores nas Características Mens, especialmente Carisma e Inteligência, e até dez pontos para Paradas, com enfoque em Presença. Perfis ideais são o *Boêmio* e o *Conspirador*, com 15 a 20 pontos de Especializações.

Poderes: Os Lilim possuem como dom natural os manifestos *Luxúria da Súcubo* e *Toque do Incubo*.

ALUQAT

Criaturas repulsivas e asquerosas, sua origem está ligada a antigos pecados. Incorporados, alimentam-se do sangue de seres vivos. Se bem alimentados, tornam-se ligeiramente mais humanos, porém totalmente sem pelos, com pele albina e coberta de varizes. Habitam Golo, o Terceiro Círculo.

Criação: Priorize as Características Corpus, com Reflexos entre 4 e 6. Dote-os de até oito pontos para Paradas, com enfoque em Perícia. Sua natureza desajustada os leva invariavelmente ao perfil *Marginal*, com 20 pontos de Especializações.

Poderes: Possuem o poder abissal *Venaticus* (versão infernal de *Sentidos Ampliados*) e o similar ao Dom de Simão. Suas garras contam com 3 ID, e sua mordida “drena” um Patamar Vital por rodada, caso sejam bem sucedidos em um teste de Ataque.

GHULS

Criaturas em eterna luta, são fantasmas incorpóreos. Trazidos à Terra dando vida a cadáveres, são muito temidos. Habitam Avernus, o Quarto Círculo.

Criação: Características Mens em níveis elevados, flutuando entre 3 e 5. As Características Corpus costumam variar, embora não ultrapassem um valor máximo de 3, por se tratarem de cadáveres animados. Dote-os de até doze pontos em Paradas de dados, com enfoque em Vontade e Presença. Seus perfis prediletos são o *Herege* e o *Arcano*, com 30 ou mais pontos de Especializações.

Poderes: Possuem os poderes da Esfera Augúrio, em variados níveis (dependendo do Ghul e seu poder pessoal).

DAMNATI (SINGULAR: DAMNATUS)

Quando invocados por seitas diabólicas, podem transformar cadáveres de cães em monstros sanguinários, ou transformar homens em criaturas assassinas de fúria incontrolável (veja Versipelles). Na sua forma natural lembram grandes cães negros deformados. Habitam Irosi, o Quinto Círculo.

Criação: Força e Reflexos do animal entre 3 e 5. Inteligência 1 e Carisma zero, com demais Características Mens a vontade, e dez pontos em paradas de dados, nenhum deles em Presença. Suas Especializações são restritas — Percepção, Luta, Esquiva e Furtividade, todas entre 2 e 4. Calcule seus PVs multiplicando o Físico por sete.

Poderes: Brutale, Venaticus e Confrontação

ZABUB

São demônios numerosos, e dizer que lembram insetos gigantes pode ser uma definição simplória. Espalham seus ovos e larvas pelos pântanos fétidos de Eretice, o Sexto Círculo. Muitos dizem que também podem ser invocados, mas ninguém parece disposto a falar sobre isto.

Criação: Baixa Inteligência, assim como demais Características Mens (menos Espírito). Características Corpus altamente valorizadas. Suas Especializações também são altamente

restritas (entre elas Luta, Esquiva, Lidar com Animais — insetos —, Furtividade e Percepção) graças a sua baixa inteligência (e falta de individualidade). Dote-os de até dez pontos para Paradas, visando Perícia.

Poderes: Poderes relativos à Esfera Dor. Além disso, os Zabub contam também com uma saliva ácida, que causa 4ID de dano em ataques de mordida.

SE'IRIM

Grotescas figuras peludas, com aparência de bodes semi-humanos, habitam as úmidas florestas de Erebus, o Sétimo Círculo.

Criação e poderes: Os Sei'rim são por demais poderosos para agirem diretamente contra os Nefilim. Sua ação direta seria extremamente prejudicial ao equilíbrio. Agirão sempre de forma indireta, usando marionetes sob seu comando para atingir seus objetivos.

Além destas criaturas existem ainda:

NAHASH

São monstros perigosíssimos com aparência de réptil. São incontáveis as suas inúmeras formas. Homens-Serpente, dragões, hidras, basiliscos e cobras gigantes são apenas algumas das muitas descrições possíveis. Habitam Malebolge, o Oitavo Círculo.

BAALIM

Os mais poderosos dos demônios, são filhos de Sathanael e Lilith. Na forma de demônios alados, com chifres e garras tão aguçadas quanto sua inteligência. Podem vir à Terra por vontade própria, através das muitas seitas de magia negra que eles controlam.

MANIFESTOS ABISSAIS ADICIONAIS

As criaturas demoníacas possuem como dom natural alguns poderes inexistentes nas Esferas Abissais dos Nefilim. Esses poderes são principalmente versões infernais de poderes celestes, e usá-los custa o mesmo número de pontos de Poder, atuando de forma idêntica. Os principais são:

- Brutale: versão abissal de Tenacidade
- Obsessor: versão abissal de Velocidade
- Venaticus: versão abissal de Sentidos Ampliados

VERSIPELLLES

No singular versipellis, literalmente "troca-pele". São humanos que fazem pacto com demônios do Sheol, oferecendo seu corpo físico para incorporar os Damnati, transformando-se em criaturas semelhantes a lobisomens. Esse pacto é feito através de outro Versipellis, que o morde. São pessoas com instinto assassino, psicopatas e maníacos. Suas transformações ocorrem em noites de Lua Cheia, mas poderes demoníacos podem também desencadear o processo.

Criação: Possuem valores altos de Força e Reflexos, mas Inteligência baixa. Seus perfis serão sempre *Marginal* ou *Soldado*, com 15 pontos de Especializações. Sua regeneração é incrivelmente desenvolvida, mas pode ser neutralizada por objetos de prata.

Poderes: Brutale, Confrontação e Venaticus. Além do mais, Versipellis tem direito a três ações a cada duas rodadas, graças à sua elevada destreza. Super regeneração (Quatro Patamares por hora). Na sua forma monstruosa, o versipellis pode ter características Corpus até 6.

SHE'ILIM

São a contraparte infernal dos Aishim. Algumas das almas condenadas ao Inferno podem se tornar tão malignas que são preparados para se tornar uma "décima" classe de demônios. Os She'ilim controlam o qlifah Antimalkuth, e suas almas são transportadas para corpos de humanos que fizeram pactos demoníacos. A alma do pactuado desce ao Inferno, enquanto seu corpo passa a ser habitado pela alma do She'ilim. Precisam

executar constantemente atitudes violentas e cruéis, pois do contrário sua alma volta a ser prisioneira do Sheol. Suas ações na Terra como emissários dos demônios são a única forma de deixarem sua amarga prisão no Sheol.

O corpo de um She'ilim tende a ser mais peludo que um humano normal, e quando usam seus poderes, mostram garras, presas curvas e pontiagudas, nariz de javali e cauda, cobrindo-se de sombras místicas.

Criação: Inteligência e Espírito entre 3 e 5. Características Corpus com um valor mínimo de 3 (sendo Força e Físico a partir de 4) e Perfis dos mais variados (exceto o *Monge*), com 20 ou mais pontos de Especializações. Conceda-lhes até onze pontos para Paradas de dados, priorizando Presença e Perícia. Manifestos Brutale e Obsessor.

Poderes: Qlifah Antimalkuth

Viscosidade: Um She'ilim pode corroer objetos sólidos, transformando-se numa massa viscosa semelhante a piche mediante um teste de Vontade, com margem igual a Espírito + Físico. A intensidade do sucesso diz por quantas rodadas ele permanece nesta forma. Esta forma movimentada-se lentamente (2m por rodada). A corrosão é instantânea (1m por rodada), mas não funciona em seres vivos (eles não gastam pontos de Poder para fazer isso).

Dispersão: Com um teste de Vontade, com margem de sucesso igual a Reflexos + Furtividade, e um custo de 3 pontos de Poder, um She'ilim pode ficar disperso na forma de uma poeira fina por um número de rodadas igual a intensidade de seu sucesso. Esta poeira pode aderir em qualquer superfície, vertical ou horizontal.

Fuligem: Um She'ilim pode assumir forma de fumaça fuliginosa sempre que desejar (sem testes, mas ao custo de 3 pontos de Poder), porém terá restrições quanto a sua movimentação (apenas 3m/rodada). Desse modo ele também pode atravessar corpos porosos ou pequenas frestas.

DIAVOLI

No singular Diavolo. São os Nefilim Caídos. Chamados pelos outros de Blasfemos ou Insanos. Ao atingir um nível demoníaco irreversível, ganham novos Manifestos abissais, mantendo os Ascendentes que possuíam.

Características: pelo menos três Manifestos Abissais em nível 5, e mais alguns manifestos abissais de níveis mais baixos.

Dividem-se em dois níveis:

Diavoli do Limbo: Seu habitat é o Limbo, e de lá podem vir à Terra. Ainda guardam resquícios de sua personalidade humana, mas já mostram claros sinais de degeneração e loucura.

Diavoli Abissais: Seu habitat são os "canis" do Palácio de Sathanael, em Sotonah, o Nono Círculo. Raramente vêm à Terra. São muito mais poderosos, mas completamente bestiais, sendo presos com coleiras e correntes, criados como cães de guarda pelos Baalim. Perdem sua inteligência, e são dominados pela insanidade. Os demônios podem restaurar sua razão por breves momentos, mas apenas como uma forma de tortura.

Criação: Assim como os paradisi, eles são Nefilim de grande poder e experiência. Valores altos de características Mens e Corpus, podendo até mesmo chegar a 6. Mantêm as especializações que possuíam antes da Queda, porém, em níveis congelados, qualquer que fosse o perfil. Dote-os de dez ou mais pontos para Paradas, com ênfase em Vontade e Perícia.

ELEMENTAIS OU SHEDIM

São Espíritos da Natureza e por definição a "alma" dos Elementos Alquímicos. Alguns magos podem fazer pactos com eles. A magia elemental pode ser usada para animar Golens ou permitir algumas transmutações. Os Elementos Alquímicos são Ar, Terra, Fogo e Água. Manuscritos antigos falam de Elementais superiores conhecidos como Sarim, mas pouco se sabe sobre eles. Os Shedim possuem apenas Corpo Astral, mas podem criar um Corpo Físico com a matéria-prima de seu Elemento.

Gnomon: Shedim terrestres.

Undina: Shedim aquáticos.

Sylphide: Shedim aéreos.

Salamandra: Shedim ígneos.

Invocados por magos, podem servir como fonte de informação. Entretanto, como não falam, só podem dar respostas como sim

ou não. Os shedim são neutros em relação aos Nefilim. Entretanto os Bastardos, por descenderem de Sherafim, podem ser alvo de hostilidade de alguns Elementais.

OS AVATARES

Alguns humanos fazem — pelos motivos mais diversos — pactos com os elementais, prometendo a defesa de seus objetivos em troca de poder e proteção aos seus espíritos em sua pós-vida. Eles são conhecidos como Avatares.

Existe uma certa tendência dos Avatares de não confiar em um Filho de Rebelde e vice-versa, apesar de existirem algumas alianças ocasionais (às vezes um Demônio ou alguma Corporação pode se tornar o problema prioritário por um tempo), é de se esperar que a hostilidade mútua exista, mas com uma espécie de respeito de ambas as partes, evitando assim que confrontos físicos sejam comuns.

Aliás, quando um confronto ocorre eles costumam ser inimigos perigosos e raramente um dos lados consegue sair ileso do combate.

Criação: Um Avatar costuma carregar uma pedra (em geral uma jóia) por onde canaliza seus poderes. Às vezes esta jóia fica grudada em alguma parte do corpo. Crie-os como humanos normais (tome como exemplo as estatísticas para agentes da RAM), mas dê-lhes o nível de poder (Celestial ou Abissal) que quiser. Apenas, faça uma adaptação de forma que seus efeitos e forma de convocação lembre o elemental a que eles estiverem ligados.

No caso do Avatar estar carregando (na mão ou num lugar qualquer como uma bolsa, o importante é que esteja próximo ao corpo) a jóia seus poderes devem ser menores; com no máximo um ou dois Manifestos de nível 2. Se desligarem da pedra fisicamente — caindo no chão durante uma batalha, por exemplo — os humanos normais sem poder algum. Voltar a segurar a mesma devolve automaticamente o poder.

No caso da jóia ser colada ao corpo, aumente bem seus poderes; podendo ter 3 ou 4 Manifestos em nível cinco. Porém, se esta jóia for arrancada, ele perderá seus poderes e sofrerá terrivelmente podendo chegar a morte (imagine o equivalente a arrancar um órgão de um humano com as mesmas conseqüências).

OS QUE SE FORAM

Muitos Manifestos Abissais, especialmente da Esfera Augúrio, lidam com os mortos, mas eles são muito pouco comentados além disso. A grande verdade é que os fantasmas são vítimas — do destino, dos outros ou deles mesmos. Inconformados com suas sinas, eles estão cegos para suas mortes e “vivem” como menos que sombras em um mundo material. Os fantasmas circundam Adamah em busca de satisfação, conforto ou uma segunda chance, e nunca terão nenhum dos três.

Na verdade, fantasmas, aparições e espectros oraculares não passam de energia psíquica residual — impressões deixadas pelas verdadeiras individualidades que seguem seu caminho *post mortem* deixando Adamah para trás. A maioria destas criaturas não passa de cacos de personalidade em desintegração, letárgicos ou totalmente inativos, em rumo da segunda morte. Contudo, mortes muito violentas ou personalidades particularmente fortes podem comunicar certa energia a estes ecos, que mantêm um pequeno grau de consciência e capacidade de comunicação — estes são os mais úteis fantasmas, pois sob muitos aspectos são o duplo exato da pessoa que foram em vida.

Apesar de não terem poderes, os fantasmas têm olhos — por toda parte, na verdade. Como não vivem e não descansam, eles observam muitas coisas, e podem ser uma grande fonte de informações... voluntárias ou não.

Criação: Os mortos não possuem Características Corpus e nem Parada de Perícia. Dote-os de doze pontos em Características Mens e até dez Especializações em qualquer área e com qualquer nível (escolha o Perfil que julgar apropriado à personalidade em questão), com até quatro pontos para serem divididos entre as Paradas de Vontade e Presença. Espectros oraculares costumam ser amálgamas de fantasmas com uma longa ficha de peregrinação pela terra — esta manobra de “fusão” garante energia para manutenção de uma pseudo-consciência por mais alguns anos, mas anula a personalidade. Em compensação, dobre as

estatísticas oferecidas acima para estes fantasmas, e não se restrinja a Perfis na hora de dotá-los de Especializações (a junção das personalidades apagou a individualidade destas criaturas mas manteve seus conhecimentos intactos).

Poderes: Muito do que as pessoas atribuem a fantasmas é culpa de pequenos demônios ou mesmo fenômenos paranormais ainda não explicados. Eles não andam por aí possuindo corpos e nem quebrando vidraças — se eles tivessem poder para tanto, não seriam tão infelizes. Tudo o que um fantasma pode fazer é obsessar um vivo. É necessário um grande período de tempo e muito esforço para que isso aconteça. Considere que um alvo afetado por um espírito possua a Peculiaridade *Obsediado*. Um nefilim com os poderes adequados pode detectar e até mesmo banir um fantasma obsessor, o que já é motivo de sobra para que eles não gostem dos Híbridos...

UM LEMBRETE

Os adversários não são apenas bons sacos de pancadas para seus jogadores. Eles devem ter motivações, problemas, anseios e vantagens próprias. Alguns podem perfeitamente ser mais fracos ou dispensáveis, porém os jogadores nunca irão esquecer aquele terrível inimigo ao qual não conseguiram ainda abater, ou aquele a quem não venceram facilmente... ou pior ainda: aquele que os derrotou.

Lembre-se que alguns não serão *fisicamente* poderosos, contudo suas maquinacões deverão criar muitos tormentos na vida dos Híbridos. Um bom inimigo espreitando nas sombras pode ser mais interessante que um monstro abrutalhado atacando abertamente.

No mais, divirta-se e bom jogo!



Armageddon

Caminho sorridente até a janela. Do alto de uma árvore, uma pomba de olhos dourados me observa. Assisto horrorizado a uma flecha sibilante perfurar o coração do pobre pássaro, que cai no chão, coberto de sangue, e eu choro junto com ele. Enquanto choro, sinto meu espírito voar, vagando sobre terras e mares. Vejo cidades cheias de gente guerreando entre si com armas mortíferas. Vejo populações famintas e miseráveis errando sem lar. Sinto doenças devastando um planeta poluído e enlouquecido. Vejo rios, animais e florestas morrendo.

Meu pranto é interrompido pelo som poderoso de uma trombeta ecoando por toda parte. Há um forte tremor de terra, o sol se torna negro como breu, a lua vermelha como sangue. Tudo se transmuta a meu redor. Onde antes eu via pessoas confusas e desesperadas, agora vejo uma horda abjeta de criaturas medonhas urrando, gritando e sibilando. Dragões escamosos, lobos grotescos e tenebrosos, insetos colossais, criaturas metade humanas, metade caprinas, e outras deformidades que jamais conseguiria descrever, movendo-se freneticamente, guiados por demônios imponentes de olhos flamejantes, com chifres afiados e armaduras espinhosas. Eu via anjos, mas não eram belos. Eram anjos pavorosos e distorcidos. Eles pareciam querer incendiar o mundo todo.

Eu olhei para cima e vi um buraco no céu. Como grandes meteoros, anjos de talhe colossal envoltos em nuvens desciam com um estrondo ensurdecedor, fazendo até as montanhas tremer sob seus passos. Anjos encouraçados em cavalos celestes vinha seguidos por um enxame de ferozes homens-animais, cobrindo o céu como uma nuvem. Anjos de fogo erguiam muralhas de água, num paradoxo fascinante. Anjos verdejantes tangiam um exército de sequóias moventes. Um grito de guerra sufocado durante bilhões de anos finalmente explodia.

Então me vi no campo de batalha, e a meu lado estavam todos meus irmãos. Lutávamos contra ambos exércitos. Lutávamos contra nós mesmos. O medo e a dor do mundo se tornavam o meu medo e a minha dor. Eu quis fugir, mas não havia fuga. Garras aduncas e tenebrosas cravaram-se em minhas pernas. Dedos longos e luminosos agarraram meus braços com uma força invencível. Eu apenas podia chorar, mas ninguém ouviria meus prantos. Enquanto ouvia o som mavioso de harpas celestes e os ruídos blasfemos de gargalhadas diabólicas, meu corpo foi lento e dolorosamente despedaçado...

Acordo. Sinto um alívio relaxante, pois tudo não passou de um pesadelo. Levanto sem pressa. Caminho sorridente até a janela. Do alto de uma árvore, uma pomba de olhos dourados me observa...

EXEMPLVM: CRIANDO UM CENÁRIO

Tais foram as cidades designadas a todos os filhos de Israel, e ao estrangeiro que habitar entre eles, a fim de que aquele que tivesse morto alguém inadvertidamente, se refugiasse nelas, e não morresse pela mão do vingador do sangue antes de ter comparecido diante da assembléia.

Josué XX:9

Criar ou adaptar um cenário para REBELIÃO é uma tarefa relativamente fácil, desde que você tenha em mente o que quer fazer. Nesta seção nós trazemos um exemplo pronto de uma das etapas criativas de um jogo de RPG: o desenvolvimento do pano de fundo.

O CENÁRIO

Como explicado no capítulo *Ambientação*, os nefilim vivem em um mundo retro-futurista — sua tecnologia e ciência é equivalente ao que encontramos em nossa realidade, mas a moda e alguns aspectos culturais remontam à épocas mais antigas. Várias obras literárias e cinematográficas já se valeram deste recurso para darem uma atmosfera diferente ao seu enredo — entre os filmes mais recentes temos *Cidade das Sombras*, *Gataca*, *Batman* e *Batman: o Retorno* (ignore os outros dois) enquanto na televisão tínhamos a excelente *Central City* do extinto seriado *The Flash*. Nos quadrinhos tivemos *Screamer*, com seus gangsters em ternos riscados de giz e metralhadoras avançadas nas mãos. Com um pouco de boas referências e paciência você poderá adaptar sua cidade a um clima retro-futurista. E isso nos leva a outra questão: você prefere adaptar cenários reais ao jogo ou criar sua própria cidade fictícia? Ambas as opções têm suas vantagens. Um cenário real transportado para a imaginação requer pouco trabalho de adaptação, pois gerações de engenheiros já fizeram o trabalho por você. Todos os pontos importantes, as ruas e personalidades que você conhece estão logo ali, só necessitando de uma pequena “revisão”. Quanto aos cenários fictícios, bem, a grande vantagem é que você pode fazer o que bem entender com eles. Embora eles dêem substancialmente mais trabalho para serem criados, pode ser gratificante vislumbrar o resultado final — um pedaço de mundo completamente seu, com infinitas possibilidades de expansão. Qualquer que seja sua escolha, os tópicos a seguir facilitarão a elaboração de um pano de fundo realista e dinâmico.

O FIGURINO

Embora a maioria não se dê noção disso, a forma de vestir é que fornece a primeira impressão de personalidade de um indivíduo, grupo ou sociedade. No mundo real nós já temos um carnaval de estilos em constante contraste, indo desde o tradicional terno escuro até o estilo despojado e tremendamente variado da juventude. Não seria, portanto, diferente no nosso mundo imaginário. Para falar a verdade, as pessoas se vestem de um modo muito mais eclético numa realidade retro-futurista.

De modo geral, em REBELIÃO a moda ainda comporta traços de vestimentas dos anos '40 — assim se vestem todos os homens e mulheres adultos, equilibrados e que trabalham todos os dias para fazerem do mundo o que ele é para todas as pessoas. Obviamente, o mundo não é feito só de homens e mulheres responsáveis e convencionalmente equilibradas (por mais que eles queiram pensar que sim). Grupos sociais distintos se vestem de forma distinta para expressar seu modo de vida e ideais, e nessa categoria podemos encaixar desde punks até clubers com o visual colorido da década de '70. Nenhum estilo está restrito ou em desuso no mundo dos Híbridos, apenas alguns são mais comuns que outros. De qualquer modo, o estilo '40 é o usado pela maioria das pessoas “normais”. Os filmes *Batman* e *Cidade das Sombras* oferecem uma excelente referência visual do modo de vestir retro-futurista.

O DESIGN

Muito do que o mundo estético e brilhante de REBELIÃO transparece pode ser considerado como uma combinação entre os designs atuais e os de todas as décadas passadas — pense em um típico carro antigo, como Bentley ou Gordini, por exemplo, e dê-lhe um pouco dos contornos retos e aerodinâmicos tão prezados atualmente. O resultado pode ser algo ligeiramente grotesco ou bonito de forma incomum. Na dúvida, simplesmente misture elementos ao seu bel prazer, colocando nas ruas belos arranha-céus de vidro e aço contrastando com prédios de concreto ornados com gárgulas, ou uma Ferrari disputando por espaço com um Galax ou Fusca. A combinação de elementos e estilos pode ser refinada da maneira que mais lhe agrada, já que as possibilidades são quase ilimitadas. Só tome cuidado para que o resultado final seja exótico, e não caçona.

Embora seja a pior continuação da história do cinema, *Highlander II* contém uma mistura de elementos interessante, assim como o excelente *Gataca* e a belíssima *Opal City* da série em quadrinhos *Starman*, com um visual e arquitetura retrô bem adequados.

O ELENCO

Nada dá mais clima a uma Saga que o seus personagens. O elenco é importante por diversos motivos — ele não fornece apenas “mocinhos” para ajudarem os PJs ou “bandidos” para servirem de saco de pancadas. Sua principal função é fornecer personalidade ao jogo, como os personagens de um bom romance fazem com o mesmo; a maneira como seu elenco se comporta (e isso inclui os PJs) ditará o clima da estória.

PCs

Todos os coadjuvantes devem ter motivações e objetivos, caso contrário, eles serão apenas estatísticas em uma folha de papel, e não causarão nenhum impacto em seus jogadores (lembre-se que o RPG é essencialmente um jogo de imaginação — se você não mexer com a cabeça de seus amigos de algum modo, é melhor procurarem outro passatempo). Nunca negligencie o histórico e as motivações dos seus PCs mais importantes, pois muito do temperamento dos mesmos se deverá ao que eles viveram — vilões precisam de bons (ou maus) motivos para fazerem o que fazem e é preciso mais que boas intenções para construir um herói interessante. Tente se lembrar

também que não existem apenas demônios terríveis, guerreiros angelicais e demais aberrações sobrenaturais no mundo de REBELIÃO. Este jogo trata basicamente de pessoas, condenadas a viver eternamente sem alma e com poderes quase divinos (ou demoníacos), mas ainda assim pessoas. Por isso, os humanos podem desempenhar perfeitamente seus papéis como amigos fiéis ou inimigos odiados. Por falar nisso, os jogadores farão boa parte do seu elenco a maioria das vezes — preste atenção aos inimigos, contatos e aliados dos seus personagens e você poupará muito trabalho na hora de elaborar seus coadjuvantes.

PJS

O capítulo de criação de personagens já oferece toques interessantes para a construção de PJs, e além do mais, isso é um trabalho dos jogadores. Apenas auxilie-os no que for necessário e preste atenção para que nenhum engraçadinho venha a destoar ou atrapalhar o conceito de sua saga e a diversão do grupo.

PERSONAGENS NÃO-NEFILIM

No capítulo *Elenco* nós descrevemos superficialmente várias criaturas e conceitos para personagens não-nefilim serem utilizados em sua Saga. Embora seja possível alguns jogadores utilizarem tais personagens, com o tempo as coisas começarão a se complicar. Em primeiro lugar, este é um jogo de nefilim, e por isso nenhuma outra classe recebeu tantos retoques e profundidade. Isso implica num vazio em termos de regras para a evolução e utilização por parte dos jogadores de personagens de outro tipo. Muito da motivação e atmosfera do jogo se perde se os personagens não forem Híbridos. Contudo, a Segunda Rebelião trouxe uma transformação profunda e consequências diversas para o mundo inteiro, sem restrições de raça e origem. Portanto, se você permitir personagens importados do elenco de apoio, aconselhamos que comece com um personagem apenas, e mesmo assim serão necessários tato, bom senso e criatividade para adaptá-lo às necessidades de um jogador. Apesar das dificuldades, essa pode ser uma experiência gratificante — desde o momento que você tirou este livro da prateleira, ele se tornou seu. É muito bom para nós que você contribua para tornar este mundo mais rico e diversificado.

PONTOS IMPORTANTES

Embora o cenário como um todo estabeleça o clima das histórias, alguns locais serão mais importantes que outros para a sua Saga. Pontos de venda de informações e armas, santuários de seitas, lugares amaldiçoados ou santos... todos eles de alguma forma exercerão influência sobre o desenvolvimento de suas tramas. Uma boa idéia é relacionar um lugar destes a um dos seus PCs principais — como um cemitério amaldiçoadado que serve de base para um culto satânico ou um parque florestal cheio de espíritos elementais. Bares e lojas especialmente planejados também ajudam a criar um clima familiar e adequado, tornando o cenário mais consistente.

AS ESTÓRIAS

Na prática, a parte mais difícil do planejamento é o desenvolvimento das histórias que serão jogadas pelo grupo. Como o RPG não é um jogo de competição entre os participantes, e se baseia principalmente na capacidade de fantasiar de cada um, fica difícil encontrar motivações para todos os personagens envolvidos. Por isso, antes de planejar sua Saga, ainda na criação dos PJs, peça para seus amigos traçarem um objetivo e desenvolverem algumas motivações para seus personagens. Essas aspirações podem dar origem a uma gama enorme de motivos e tipos de aventura — algumas pessoas gostam de ação sem limite, com cenas e mais cenas de lutas e perseguição, enquanto outras preferem suspense e enigmas que desafiem sua capacidade de dedução. Outras preferem romance e retratação de problemas pessoais, o que torna os personagens mais humanos. O ideal é medir um pouco de cada estilo e oferecer aos jogadores o que eles querem, e tornar tentador e interessante um pouco do que eles ainda não experimentaram. O brigão do grupo pode ficar agradavelmente surpreso se descobrir a saída para uma situação

perigosa sem ter de perder alguns Patamares Vitais; dê uma oportunidade do grande gênio armar uma cilada para um versipelli e veja sua adrenalina jorrar quando o circo pegar fogo. O RPG retrata situações inusitadas e experiências impossíveis de serem vividas na vida real. Comece a agir sempre da mesma maneira e fazer sempre as mesmas coisas e isso vira um videogame pobre e sem efeito especiais.

O capítulo *A Nobre Arte de Mestrar* fala mais detalhadamente sobre como criar suas próprias histórias e sagas.

NA PRÁTICA...

Para quem já leu todo o livro, mas prefere um ponto de partida para começar, nós fornecemos aqui uma ambientação para você dar seus primeiros passos em REBELIÃO. Mesmo que já tenha idéias próprias para começar (o que é muito bom), esta introdução pode funcionar como referência ou fonte de inspiração — analisando nosso exemplo, você pode evitar os erros que cometemos.

O cenário para a estréia de REBELIÃO é uma cidade fictícia — a Ilha de São Dimas. “Mas porquê diabos uma cidade ficcional?”, você deve estar se perguntando. Bem, citando James Robinson (o autor da série *Starman*): “*Quem quer ambientar as histórias num lugar em que a gente pode chegar de avião e conhecer pessoalmente? Eu não*”.

Nós forneceremos aqui as informações básicas sobre a Ilha, para que você possa alterá-la e expandi-la de acordo com sua vontade, para que essa seja a sua cidade. Caso a idéia de utilizar um cenário irreal não o agrade, não há problema — essa cenário pode ser ambientado, com pequenas alterações, em qualquer local do Brasil. Até onde entendemos, você pode até espreme-la ao lado de sua própria cidade.

LOCALIZANDO-SE

A Ilha de São Dimas fica (a princípio) a quarenta minutos de barca do Rio de Janeiro, e essa é a única forma de acessá-la. Suas raízes estão fincadas na época do Brasil império, quando ela foi doada pelo Imperador ao Barão Alexandre Alcântara de São Dimas. Em 1935, através de plebiscito, conseguiu o status de município, e atualmente tem uma população de aproximadamente dois milhões de habitantes em seu território.

CONDIÇÃO ATUAL

Se a cem anos atrás a Ilha encontrava-se em seu apogeu, pode-se dizer que hoje ela está ladeira abaixo. A expansão contínua da cidade eliminou a prática já fraca da pecuária, e reduziu drasticamente sua cultura agrícola, restringindo a pequenas fazendas no interior. A atividade pesqueira ainda se apresenta razoavelmente forte, mas é incapaz de sustentar sozinha a economia de São Dimas. Como zona industrial, é um pequeno bairro se comparada a São Paulo e embora alguma renda seja conseguida com o turismo, a presença ofuscante do Rio de Janeiro limita em muito suas possibilidades de sucesso. Desacostumada a produzir, a Ilha seria um grande parasita engordando e morrendo no litoral sudeste do Brasil, se não fosse por um pequeno detalhe — a Rede de Telecomunicações Paradísia.

Grande salvadora da economia insular, Paradísia foi atraída para São Dimas em uma época de crescimento, quando os impostos prediais e territoriais baratearam generosamente para estimularem o crescimento da indústria e do comércio na cidade. Inicialmente uma rádio de relativo sucesso, Paradísia cresceu em poder e influência com o advento da televisão no Brasil. Hoje, ela conta com dois canais livres de televisão (um, o próprio Paradísia, líder absoluto de audiência em todo Brasil), além de rádios AM e FM populares e dezenas de canais por assinatura. Proprietária de quilômetros de *sets* para filmagens e outras instalações diversas, pode-se dizer que Paradísia domina a Ilha, o que é verdade.

A FAUNA

Pode-se dizer que o zoológico humano de São Dimas é tão variado como o de qualquer grande capital brasileira. Diversas raças, cores e credos coexistem em tumultuada harmonia, enquanto a xenomania da juventude mastiga e adapta modismos estrangeiros ao seu próprio modo. Assim, punks, funkeiros e rabinos

se esbarram todos os dias nas abarrotadas ruas da cidade sem voarem nos pescoços uns dos outros, ou pelo menos sem muita frequência.

A maioria arrasadora da população é católica, sendo seguida por um número razoável de protestantes diversos. Pequenos cultos renascidos (como o Círculo de Revelações de Hórus) são muito comuns entre o submundo e os jovens, embora nem todos sejam levados a sério. As muitas misturas de crenças podem fazer de São Dimas um interessante local de pesquisas para um sociólogo... ou *playground* de um sociopata.

A MÁQUINA

Como em todo o resto do Brasil, os serviços da prefeitura são uma porcaria — a saúde pública sinceramente mereceria um nome diferente, a polícia é corrupta e violenta e os serviços de saneamento, água, luz e telefone funcionam como um relógio... nos bairros mais ricos. Pode-se dizer com toda segurança que em algumas favelas da cidade baixa existem pessoas que nunca tomaram um banho quente na vida (embora os postes estejam lá para justificarem a conta de luz que chega todos os meses). Os Correios poderiam trabalhar melhor se o prefeito caprichasse um pouco mais na sinalização e placas de orientação espalhadas pela cidade que, dizem, te levam a lugar nenhum se você seguí-las com atenção. Apesar de tudo, seu sistema de transportes coletivos é razoavelmente bom, com trens e metrô a cada cinco minutos e ônibus que rodam a noite toda, de hora em hora. O centro da cidade, belo e imponente, contrasta violentamente com o subúrbio triste e abandonado. Tudo isso, é claro, não aparece nos belíssimos cartões postais com praias lindas e mulheres seminuas.

PONTOS IMPORTANTES

Como dito antes, apenas um panorama geral de São Dimas será mostrado — ela deve ser do tamanho ideal para suas idéias. Mas, como os locais importantes são o que fazem uma cidade como essa, aqui vão os principais pontos de São Dimas e suas personalidades:

A Basílica de São Dimas: A principal igreja da cidade. Feita em estilo gótico, imita com perfeição um templo medieval, toda feita em tijolos de pedra e vitrais finíssimos. Foi construída a mando do próprio barão, e hoje se encontra aos cuidados do Padre Caio — um dos mais novos integrantes da Ordem Cruz Resplandescente. Caio acabou sendo admitido na Ordem após um incidente infeliz entre ele e um diabo, que acabou sendo destruído.

A “Cidade Baixa”: Uma parte antiga e pobre da cidade, formada pelos bairros mais perigosos. Quase toda evacuada após a enchente de '46, apenas as pessoas mais pobres continuaram a habitar lá. Como resultado, temos uma profusão generosa de favelas e guetos, com ruas cheias de gangues e traficantes. É lá que se encontra o *Encruzilhada* — um bar underground e sujo onde se pode tomar alguns tragos, ouvir um pouco de música agressiva ou fazer um trato com o diabo. Seu proprietário, Eduardo Lopes, um homem comedido e ponderador, recentemente decidiu não dar mais tempo a morte — parou de beber e fumar há seis meses. Foi neste tempo que ele abandonou o culto ao demônio chamado Desespero, e espera recuperar sua alma antes de cair nas garras de seu antigo mestre. Dizem que o próprio monstro aparece vez ou outra no bar para tratar os termos de libertação de Eduardo... e tocar uma ou duas músicas antes de ir embora.

A TV Paradísia: O belíssimo prédio da Rede Paradísia é uma exaltação à moderna arquitetura. Localizado no centro comercial de São Dimas, trata-se de uma enorme torre de aço e vidro, com 40 andares de luxo e ostentação. No penúltimo andar há uma excelente boate, freqüentada pelos principais executivos e figuras importantes da Paradísia. Vez ou outra podem se encontrar lá o Sr. Aarão Artur Mendonça, sócio influente e bruxo em tempo integral, e sua filha Lídia. Lá também pode ser encontrada Raquel Schiavinni, diretora executiva e Precursora, a jovem que controla boa parte dos negócios de seu pai. O dono da Paradísia, dizem, mora na opulenta cobertura do prédio, onde encontra Raquel ocasionalmente.

Fetiche: Uma loja de produtos esotéricos de aparência inofensiva e exótica, mas que funciona como um excelente ponto de compra e venda de informações. Cibebe, a proprietária e amante

de Aarão, trabalha todas as noites jogando tarô, lendo mãos e encontrando contatos e aliados.

O Mirante do Barão: A antiga morada do barão é hoje um espetacular museu de história, com um rico acervo e excepcionalmente conservado, após receber incentivos e ajuda monetária da Paradísia. Todos os tipos de pessoas podem ser encontrados em seus belos salões — desde o perfeito gordo e apático da Ilha até um Nefilim contemplativo.

A Velha Estação: Trata-se da antiga estação de trem da cidade baixa, na qual as pessoas podiam tomar o expresso que cortava toda a Ilha em direção às barcas, e que foi desativada depois da grande enchente. Atualmente serve de palco para raves de gangues que atravessam a noite, tendo às vezes desfechos violentos. Acredita-se que uma nova seita satanista esteja conseguindo recrutas entre os jovens que lá vão para se divertir.

O “Éden”: O Parque Municipal de São Dimas abriga centenas de espécies vegetais e muitos animais silvestres, bem no coração da Ilha. Local perfeito para um cooper de fim de semana ou encontro religioso, de acordo com o Círculo de Revelações de Hórus, que se reúne impreterivelmente todos os sábados, às 8:30h. Dizem que além das capivaras, micos e um sem número de aves, vivem também no coração do Éden espíritos elementais poderosíssimos. Estes são pontos importantes de São Dimas, mas não são os únicos. Como Mestre, você pode expandir a cidade, criar novos pontos ou suprimir os que citamos aqui. Seja inventivo e divirta-se — tenha São Dimas como sua Gotham City (ou Metrópolis, Utopia, etc.), e solte sua imaginação para torná-la mais real e empolgante, um lugar verdadeiramente desafiador e perigoso para seus condenados.

AS CARTAS DO BARALHO

São Dimas não é apenas um lugar de extremos, é também o lar de personalidades vibrantes, perigosas ou amigáveis. Apesar dos personagens abaixo estarem intimamente relacionados com o cenário, nenhum deles é imutável ou insubstituível — todas as alterações que você achar mais cabíveis às suas idéias são válidas.

OS ARCANOS MAIORES

Aqui estão o que podemos chamar de coadjuvantes de primeiro escalão. Os personagens a seguir são a nata da influência em São Dimas, e detêm uma boa quantidade de poder mágico ou temporal (ou mesmo os dois).

ASTOR, O SHE'ILIM

Nem todo mal que existe tem sua origem no inferno. Algumas vezes, um coração humano se torna tão negro que passa a pertencer às fossas abissais. Astor tem um coração assim.

Aparência: Normalmente Astor tem cabelos negros longos até os ombros, um nariz aquilino e a pele muito branca. Quando usa seus poderes, ele se torna uma aberração suína com nariz de javali, enormes presas e sombras que dançam ao seu redor. Independente da forma usada, ele sempre estará com uma jaqueta preta dos *Hell Angels* que ele adora.

História: Astor foi, quando humano, o sumo-sacerdote de um culto demoníaco na época da ascensão de Roma. Em busca de poder e vida eterna ele sacrificou todos os seus seguidores à seu mestre infernal, que após devorar as almas que lhe foram oferecidas, realizou seus dois desejos — primeiro, ele destruiu seu corpo impuro, deixando apenas sua alma um pouco mais impura. Como todos sabem, homens mortos não morrem, o que o tornou, na prática, um imortal. Depois, sua alma foi arrastada ao inferno e promovida a condição de servo-demônio, o que não é muito diferente de ser um condenado, mas lhe oferece algumas vantagens frente aos desgraçados comuns. Assim Astor se tornou um she'ilim, e passou a operar na Terra a mando de seu antigo “deus”, que há algumas décadas veio parar na Terra, após a segunda Rebelião. Como recompensa a tantos séculos de serviços bem (ou mal) prestados, Astor foi invocado por Desespero do mar congelado onde vivia e ganhou um corpo físico para vagar por São Dimas a seu serviço. Atualmente, Astor descobriu que a adoração de mortais aumenta o poder dos decaídos, e acumulou em torno de si um pequeno secto de humanos ambiciosos e estúpidos que o veneram como um dia ele venerou a Desespero. Se seu mestre descobrir

que ele anda se passando por um demônio autêntico, provavelmente vai lembrar-lhe das desvantagens de se ter um corpo de carne — como dor excruciante e ilimitada, por exemplo.

Personalidade: Um sujeito mesquinho, covarde e ambicioso.

Estatísticas:

Características: Int4, Car3, Esp5, For4, Fis5, Ref3.

Perfil: O Herege

Especializações: Luta 3, Armas Brancas 2, Esquiva 3, Direção 2 (ele adora sua Vulcan), Política 3, Liderança 4, Empatia 3, Expressão 5, Demonologia 5 e Teologia (culto a Baal) 4.

Peculiaridades: Língua dos demônios, Língua dos homens, Medunidade, Língua bífida, Insensibilidade, Sadismo, Fobia Grave (fogo), Inveja, Aliados (10 pts, todos humanos normais e seus adoradores) e Devedor (a Desespero — 3 pts.).

Poderes: Brutale, Obsessor e Antimalkuth.

Paradas: Perícia 3, Presença 4 e Vontade 5

Patamares Vitais: 50

RAQUEL SCHIAVINNI, A PRECURSORA

Raquel nunca teve mãe, avós ou qualquer forma normal de família. Todos os seus irmãos são aberrações imortais com tendência a se chamarem (e tratarem) por títulos de nobreza. O único homem que ela amou está morto e ela odeia seu pai mais que tudo no mundo.

Pobre menina rica.

Aparência: Apenas os olhos de Raquel denunciam sua verdadeira idade — como duas opalas polidas, eles perscrutam tudo ao seu redor atentamente. Seus cabelos, lisos e dourados, são sempre cortados de forma prática e curtos (“Não tenho tempo para estas abstrações!”). Seu corpo, delgado e firme, tem mais encantos que seu terno propositadamente impessoal pode esconder. Sua boca, de lábios róseos e delicados, poderia ser menos objetiva, se sua vida não fosse tão dura.

História: Preste atenção. Olhe nos olhos, seja gentil. Desde sua infância, Raquel tinha um objetivo traçado por seu Pai — seguir os passos de seus irmãos, enriquecer, ter controle. Para dominar, você deve estar atento a si mesmo. “As pessoas são perigosas, apenas não sabem disso. Você deve guiá-las. Seja firme! Sorria”. Pérolas como essa a perseguiram por toda sua adolescência. Aos quinze anos, ela conheceu alguém realmente diferente. Ele era simpático e atencioso, seu jovem professor de literatura. Ocupada demais, entre uma aula de etiqueta e outra de direito, Raquel tinha o que considerava seu oásis pessoal diário — cinquenta minutos com este homem gentil. Foi então que ela se apaixonou. Foi então que ela perdeu o controle. Sua aventura romântica não foi bem visto por seus irmãos. O jovem professor foi dispensado por seu Pai após isso tudo, e uma semana depois sofreu uma morte trágica, caminhando como um autômato em uma linha férrea. Os olhos de Raquel nunca mais brilharam, e ela nunca mais leu Milton. Papai a passou o controle da Paradísia e ela continua trabalhando, dia após dia, para que o mundo não acabe amanhã.

Personalidade: Raquel é inteligente, dinâmica e naturalmente envolvente.

Estatísticas:

Características: Int3, Car4, Esp3, For2, Fis2, Ref3.

Perfil: Conspiradora

Especializações: Direito 4, Administração 5, Burocracia 4, Política 3, Etiqueta 4, Inglês 4, Francês 3, Alemão 5, Liderança 3, Computação 3, Teurgia 3, Tiro 2, Esquiva 3, Direção 2, Empatia 2, Armas brancas 2, Nigromancia 4.

Manifestos: Contato, Força Motora, Ferrão Mental, Gnose, Pluma de Gabriel, Mácula dos Condenados, Sentir o Pecado e Encarceramento.

Maná: 9

Equilíbrio ao início da Saga:

Sheol ○○○○○○○○○○●↔●●○○○○○○○○○ Shamaim

Peculiaridades: Topia, Estéril, Sono reduzido, Riqueza (5 pontos), Elegância, Charme, Atenção Concentrada, VIP, Patrono.

Paradas: Perícia 3, Presença 4, Vontade 3.

Patamares Vitais: 20

JUAN BRUJO, O PRIMAL

Ele é antipático, violento, mal educado, fuma charutos e não usa desodorante. E vai ter toda a eternidade para se aperfeiçoar.

Aparência: Juan é um típico estereótipo de latino durão dos filmes de Hollywood — feio, forte e facinora. Seu rosto tem mais marcas de expressão que uma folha de papel amassada, e não se sabe onde começa o bigode e onde terminam os pêlos do nariz. Adora usar roupa de couro, e nada por baixo. Tem uma enorme tatuagem de naja pegando todo o peito — ele *sempre* expõe essa tatuagem, mesmo no pior inverno.

Ah, ele também reparte o cabelo no meio.

História: O verdadeiro nome deste Primal é Hector Ramirez, e ele nasceu na Bolívia — próximo o bastante da floresta, mas entranhado demais na cidade para levar uma vida realmente selvagem. Sua mãe morreu em seu parto, de modo que ele passou períodos irregulares de tempo com cada um dos seus parentes. Tempo o bastante para que cada um deles chegasse a conclusão de que havia algo muito errado com aquele garoto, e quisesse ficar o mais longe possível dele. Sem um Tutor e cheio de fúria incontida e frustração, não tardou muito para que ele fizesse sua primeira incursão no mundo do crime. Aos vinte e dois anos, Hector era um Nefilim ignorante de sua natureza, triste e absolutamente fechado para o mundo ao seu redor. Sua aparente frieza e agressividade lhe serviram de currículo para que ele se tornasse o guarda-costas de um rico contraventor brasileiro que em visita a fronteira acabou o conhecendo. Foi em Manaus que ele fez seu primeiro contato com um Primal. Após algumas semanas de convivência, o Nefilim chegou a conclusão de que Hector era irrecuperável e o dispensou de sua tutela. Ao menos ele passou a conhecer seu verdadeiro potencial.

O apelido “Juan Brujo” ele ganhou no incidente que culminou na morte de seu antigo patrão — ambos levaram uma saraivada de balas de uma metralhadora portátil AK-47 à queima roupa. Como você chamaria um sujeito hispânico que passasse por uma coisa dessas e continuasse vivo?

Depois disso, Juan vagou pelo Brasil se metendo em todo tipo de picaretagem, até que quase foi deportado por ser um imigrante ilegal. Conseguiu enganar a polícia federal se casando com uma prostituta lésbica de 56 anos, a bondosa Sra. Teta, dona de um pulgueiro na Cidade Baixa de São Dimas. Não demorou muito para que acabasse fazendo parte da Congregação local, após conhecer seus Primos. Embora Juan seja o que se pode chamar de bronco, ele não chega a ser um mau sujeito. Apesar de falar um português horrivelmente arrevesado com um dialeto obscuro de espanhol, ele se mostra uma companhia divertida e até mesmo agradável se você não tiver um olfato muito sensível. Como todo Primal, ele tende a ser um pouco superprotetor no que concerne aos seus amigos, e isso é tudo o que este vira-latas tem em comum com sua Linhagem.

Personalidade: Um puto muito grosso e macho pra danar!

Estatísticas:

Características: Int3, Car1, Esp4, For4, Fís4, Ref5.

Perfil: Marginal

Especializações: Luta 3, Tiro 3, Armas Brancas 4, Esquiva 3, Direção 2, Percepção 3, Português 1 (arredondando para cima), Furtividade 4, Subterfúgios 4, Intimidação 3, Nigromancia 3 e Teurgia 3.

Manifestos: Proeza, Manto de Sombras, Gás Venenoso, Maleabilidade, Guelras, Objeto Irremovível, Máscara do espírito e Hálito escaldante.

Maná: 7

Equilíbrio ao início da Saga:

Sheol ○○○○○○○○○○●↔○○○○○○○○○○○ Shamaim

Peculiaridades: Informante no Submundo, Alerta, Assustador, Vontade Forte, Regeneração Potente, Duro de Matar, Desequilíbrio (em direção ao Sheol), Unhas negras (sinal de nascença), Antipatia, Pobreza (1 pts.) e Paranóia (com “La Migra”, o setor de imigrações da polícia federal)

Paradas: Presença 1, Perícia 4 e Vontade 3.

Patamares Vitais: 40

ANDERSON, O ACÓLITO

Todos os Acólitos são excêntricos e ocasionalmente incômodos. Todo mundo espera isso deles. Piadas fora de hora, brincadeiras de mau gosto e apelidos chatos são relativamente normais. Afinal, todos os Acólitos são dados a irreverência.

Alguns exageram.

Aparência: Anderson se veste da maneira que ele considera seu “estilo Haumprey Bogart”: uma combinação de calças jeans, sapato e paletó folgados com uma chapéu de feltro preguiçosamente colocado em sua cabeça. Como não fuma, leva sempre um palito-de-dente no canto da boca para fazer tipo. Pense nele como um grunge nos padrões retro-futuristas. Um grunge retro-futurista mal vestido.

História: Anderson trabalha como detetive particular, e tem um escritório pequeno a dez minutos do centro. Ele o comprou a sete anos com o dinheiro que recebeu como herança após a morte de seu pai adotivo, a quem era realmente apegado. O homem o aceitou como seu filho natural (mesmo sabendo que não era) e amou sua mãe até seu último minuto de vida. Após o enterro, ele resolveu que queria se afastar e acabou se tornando detetive só para se divertir. Já conhecia Raquel nesta época e acabou conhecendo Juan durante um caso e fazendo amizade com o Primal.

Embora seja um sujeito prestativo e brincalhão, Anderson é profundamente infeliz com sua condição de Nefilim. Seu único elo verdadeiro com uma família mortal foi rompido com a morte de seu pai, e agora sua mãe e seus irmãos mais novos vivem em um belo condomínio a beira mar e secretamente felizes com o seu exílio voluntário. Ele adora realmente seus amigos, em especial Juan, a quem chama carinhosamente de “Pancho Vila” — ele odeia o apelido. Por Raquel, a “minha Loira”, ele nutre uma sincera amizade com algum tesão subentendido. Ficar só é para ele um medo maior que morrer, e ele se mostrará sempre um aliado fiel e amigo para os personagens dos jogadores.

Personalidade: Anderson é debochado, falador e inconvenientemente curioso. Vive esquecendo o nome das pessoas, e por isso coloca apelidos (até hoje ele não sabe qual o nome de Juan, e se parasse de chamá-lo de Pancho teria um problema).

Estatísticas:

Características: Int4, Car2, Esp4, For4, Fis4, Ref3.

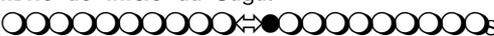
Perfil: Boêmio

Especializações: Luta 4, Tiro 4, Armas Brancas 3, Direção 3, Esquiva 2, Idiomas 1 (inglês de banca de jornal), Empatia 2, Subterfúgios 3, Computação 1, Furtividade 2, Expressão 3, Nigromancia 2, Teurgia 4 e Etiqueta 1.

Manifestos: Benção, Praga de Gog, Mímica, Leito de Rochas, Espectro, Aparição, Miragem, Luxúria da Súculo.

Maná: 8

Equilíbrio ao início da Saga:

Sheol  Shamaim

Peculiaridades: Topia, Riqueza (graças a herança, claro, 2 pontos), Aliado (um mendigo médium, 2 pts.), Informante em Corporação, Língua dos Demônios, Bravo, Cicatrizes de Asas nas Costas, Desequilíbrio (em direção a Shamaim), Sombra Alada.

Paradas: Presença 2, Perícia 3 e Vontade 3.

Patamares Vitais: 40

AARÃO ARTUR MENDONÇA, O BRUXO

Ele é sofisticado, inteligente e enigmático. Todos sabem quem ele é, mas pouco se sabe sobre seu passado. Discreto e misterioso, as poucas pessoas que se interessaram em descobrir suas origens chocaram-se com uma cortina de fumaça muito nebulosa e difícil de transpassar. Muitas especulações já foram feitas — alguns até acreditam que ele foi um grande alquimista renascentista que descobriu o segredo do Elixir da Longa Vida e tornou-se imortal. Quem sabe?

Aparência: Aarão parece ser um homem de meia idade bem conservado, beirando seus cinquenta anos. Seus cabelos são grisalhos e curtos, sua postura é elegante e ele se veste de acordo. Costuma usar um cavanhaque sempre bem aparado e óculos escuros em todas as ocasiões. Muitos dizem que é para fazer tipo — a verdade é que seus olhos são tremendamente sensíveis à luz.

História: O conhecimento é sua principal motivação, pois

apenas ele leva ao poder. Grande parte de seu tempo é dedicada ao estudo de velhos alfarrábios e pergaminhos semi-decompostos, e sua paciência e meticulosidade o tornam especialmente tenaz. Sua busca incessante de conhecimento o levou a uma situação inusitada há alguns anos — ele viu um nefilim morrer. A criatura doente e louca foi destruída por Caio, um então jovem padre responsável por uma comunidade do interior do Mato Grosso. Com o padre desmaiado aos seus pés e o monstro em chamas à sua frente, ele viu, e de alguma forma absorveu, o que a criatura sabia. Um fio da verdade sobre os Descaídos e sua Segunda Rebelião se revelou para ele, que agora quer mais. A partir de então sua energia passou a ser direcionada para o estudo da Cabala e a perseguição dos rastros dos Fugitivos e seus filhos. Com a morte de sua esposa no parto de sua única filha, Aarão veio a sossegar e se mudar para a Ilha, investindo na então emergente Paradísia... e colocando-se perigosamente perto da verdade que tanto adora. Foi nessa época que ele veio a conhecer Raquel e sua Congregação. Foi também quando ele se envolveu com Cibele, sua aliada e amante. O círculo de conhecimentos de Aarão não poderia ser mais rico, e nem mais bizarro. E nem ele poderia estar mais feliz.

Personalidade: Objetivo, Sagaz e Misterioso.

Estatísticas:

Características: Int4, Car4, Esp4, For2, Fis3, Ref2.

Perfil: Arcano

Especializações: Demonologia 4, Cabala 5, Teologia 3, Métodos divinatórios 3, Direito 4, Etiqueta 4, Inglês 3, Latim 4, Aramaico 5, Grego 3, Computação 2, Política 2, Subterfúgios 3, Administração 4, Burocracia 5, Direção 2, Empatia 3, Armas Brancas 4, Pesquisa 4, Meditação 3, Ritualística 5 e Medicina 3.

Quimeras: Demonologia, Medicina, Subterfúgios e Alquimia.

Poder: 15

Peculiaridades: Fotossensibilidade, Ocultista Renomado, Percepção do Sobrenatural, Orgulho, Riqueza (5 pontos).

Paradas: Presença 3, Perícia 3 e Vontade 4.

Patamares Vitais: 30

OS ARCANOS MENORES

Aqui se enquadram os personagens com poderes e influência mais próximos dos PJs. Utilizados com criatividade, eles darão base para ótimos aliados ou odiados inimigos.

PADRE CAIO, O CAVALEIRO

A bondade e a coragem são virtudes dos fortes, e os fracos devem ser protegidos do Mal. Ele era inabalável até que os céus lhe revelaram uma pequena faceta de seus frutos — algo diabólicamente angelical.

Aparência: Caio tem 32 anos, mas aparenta mais. Seu olhar é um tanto duro e perdido, acentuado por constantes olheiras. Seu cabelo castanho é cortado à máquina religiosamente a cada quinze dias. Ele tem uma cicatriz pouco abaixo do queixo, que se estende até seu ombro direito.

História: Caio sempre se destacou entre seus colegas de seminário em vista de sua fé e abnegação fanáticas. As agruras do clericalo pareciam não o incomodar e não foi surpresa quando numa noite após sua ordenação ele foi indicado para o recrutamento da Ordem da Cruz Resplandecente. Mais abnegação, mais fé. Ao final de seu treinamento, Caio foi ordenado Cavaleiro a serviço de Azrail e deslocado para uma comunidade de cerca de mil e duzentas pessoas no interior do Mato Grosso. Embora todas as pessoas do interior tenham um perfil reservado e ligeiramente hostil a estranhos, o que ele encontrou foi algo digno de atenção. O povo vivia acuado, muito silencioso e desconfiado. Em uma confissão soube que vários fazendeiros viram, vagueando pelos campos à noite e de madrugada, um vulto humano particularmente assustador, com olhos insanos e sempre sujo de sangue. Sua última vítima havia sido um rapaz de treze anos, que só pôde ser identificado pelo que restou de sua roupa. O pobre confidente havia visto tudo. Em geral, as pessoas sequer iam a missa, e tinham medo de sair até mesmo sob o sol. Elas eram simples, mas sensatas. Uma noite, Caio estava sozinho e melancólico na nave de sua igreja, quando alguém entrou no confessionário. A princípio, pela forma de falar, Caio achou que se tratava de um bêbado, até que começaram as confissões. Toda a história — a Segunda Rebelião, as Linhagens,

o Armageddon, tudo — pelo prisma doentio de um diabo. Lentamente, Caio tocou a pedra em seu cordão ... o combate que se seguiu mandou o diabo de volta ao inferno e deixou Caio muito perto da morte. Da porta da igreja, Aarão ficou vendo o monstro queimar até só sobrares cinzas, com um sorriso nos lábios. O que havia sido para ele um promissor encontro com a verdade foi para Caio o golpe que fragmentou sua fé. Hoje, a única pergunta que faz, em todas as suas orações, é que tipo de Deus deixaria algo como aquilo existir.

Personalidade: Caio é sempre sério, obstinado e muito introspectivo.

Estatísticas:

Características: Int3, Car4, Esp3, For3, Fis2, Ref3.

Perfil: Herege (embora a Ordem seja um culto eminentemente cristão, não é reconhecido pela Santa Sé).

Especializações: Teologia 5, Demonologia 4, Cabala 2, Ritualística 3, Medicina 2, Latim 3, Armas brancas 4, Luta 2, Meditação 3, Etiqueta 2, Direção 2, Empatia 4.

Poderes: A Espada e Benção.

Poder: 5

Peculiaridades: Atrator do Sobrenatural, Alerta, Clericato, Necessidade de Relíquia (sua pedra, sem a qual não pode usar os poderes), Vontade Forte e Objetivo (servir a Ordem em sua cruzada contra o Mal).

Paradas: Presença 2, Perícia 3 e Vontade 3.

Patamares Vitais: 20

EDUARDO LOPES, O HEREGE

Repor o estoque de bebidas, comprar novas luminárias para o bar, consertar o tablado do palco, pagar as prostitutas, subornar os policiais e sacrificar um bode.

A vida de um médio empresário e satanista em meio período não é mole.

Aparência: Lopes tem 1,70m de altura e um corpo leve e esguio. Costuma usar bons blazers em tons escuros com calças jeans casualmente desbotadas — uma aparência projetada para seguir o estilo mauricinho, mas não muito. Seu cabelo castanho é meticulosamente despenteado (o bastante para parecer modernamente desleixado), enquanto que seu microscópico celular está sempre à mão. A máscara perfeita de pulha inofensivo para predadores famintos.

História: Família tradicional de classe média, ambiente saudável e pais compreensivos. Nem todas as pessoas *precisam* de motivos para se tornarem más. Lopes é uma delas. Desde jovem ele sentia uma irresistível atração para a crueldade — não se pode dizer que foi algo que ele aprendeu. Isso nasceu com ele. Enquanto todos fechavam os olhos para sua maldade, Eduardo cresceu se esmerando mais e mais no que achava sua mais preciosa qualidade: sua perversidade dissimulada. Quando tinha sete anos, o gato de sua mãe sofreu um acidente com o forno da cozinha. Aos treze, uma coleguinha desapareceu durante um trote especialmente violento no colégio. Aos vinte, seus pobres pais morreram queimados durante um incêndio em seu luxuoso apartamento. Pobre Edú. Graças a Deus papai tinha um gordo seguro de vida. Ninguém, é óbvio, descobriu nada (recolheram os corpos com pás de lixo portáteis).

O satanismo veio para ele ao acaso. Um cara particularmente tenebroso que freqüentava seu bar (adivinha o que ele fez com a indenização!) o apresentou a Seita dos Adoradores. Toda aquela diversão, os poderes que eles ganhavam e nenhum limite — e em troca disso ele vestiria mantos negros às sextas e sábados! Infelizmente, Lopes não foi perspicaz o bastante para o próprio bem. Pulando eventos que não fariam nenhum bem a sua sanidade, basta dizer que um dia, o tal cara que levou Lopes para a Seita, pisou na bola e foi devorado pelo Maioral. Com alma e tudo. Eduardo começou a bolar um jeito de pular fora antes que fosse sua vez. Depois de se esconder do culto por meses, ele foi encontrado pelo próprio Desespero em São Dimas. Ele simplesmente foi porta adentro com toda aquela cara de Louis Cifer em *Coração Satânico* e disse “Ed, meu caro, eu tenho uma coisa que você quer, e você tem um talento que eu posso aproveitar. Vamos negociar?”. Desde então Eduardo vem tentando conseguir sua alma de volta. Hiperfaturada, em muitas prestações e com juros reajustáveis.

Personalidade: Dissimulado, maquiavélico e loquaz.

Estatísticas:

Características: Int4, Car4, Esp3, For2, Fis2, Ref3.

Perfil: Conspirador

Especializações: Administração 3, Burocracia 2, Demonologia 3, Etiqueta 4, Inglês 4, Espanhol 3, Computação 1, Direito 3, Empatia 2, Direção 2, Liderança 3, Expressão 2 e Tiro 2.

Poderes: os Manifestos Ostracismo, Ouija, Manto de Sombras e Confrontação.

Poder: 6

Peculiaridades: Sadismo, Contato com o mercado negro, Riqueza (3 pts.), Dono de point, Devedor (sua alma pertence a Desespero — 3 pontos) e Persona non grata (Adoradores da Lua Negra).

Paradas: Presença 3, Perícia 2 e Vontade 3.

Patamares Vitais: 20.

CIBELE, A CARTOMANTE

Para algumas pessoas, o oculto se resume a um carteadado esquisito, saias esvoaçantes e fitas no cabelo. Para outras, é um estudo sério de ciências herméticas e verdades metafísicas. E existem ainda pessoas do segundo tipo, mas que ganham muito dinheiro jogando um carteadado esquisito, usando saias esvoaçantes e fitas no cabelo. Cibele vem se dando muito bem assim.

Aparência: Cibele tenta reproduzir o estereótipo clássico da cigana cinematográfica: saias coloridas, mas de bom tecido, blusas insinuantes de seda e muitas pulseiras de ouro e prata, com penduricalhos de motivos místicos (Anks, crucifixos, estrelas de Davi e etc.). Uma vasta cabeleira ruiva, cacheada até a cintura, contrastando com uma pele branca e aveludada, ajudam a completar o tipo. Seus olhos são intensamente verdes e vivos, do tipo que podem matar um homem com o olhar certo (ou propositalmente errado).

História: Se tivesse vivido na idade média, provavelmente Cibele seria queimada. Desde muito jovem sua visão se expandia para além dos horizontes do cotidiano. Sua força e independência soavam para os homens ao seu redor como uma ofensa; e assim foi para seu pai. Aos treze anos, cansada das surras e sermões, ela fugiu de sua casa, em Sta. Catarina, e viveu com uma comunidade errante de hippies. Foi uma época interessante de sua vida, e em algum lugar seu primeiro marido deve viver com seu filho Marcéu Luzsom, mas como todos os modismos, este rapidamente a cansou. Quando fez dezessete anos juntou-se a um grupo de jovens ocultistas. Eles realmente não tinha muito a ensiná-la, mas ao menos despertaram seu interesse pelo Hermetismo. Cibele percebeu que este era realmente seu caminho, e passou a procurar mestres melhores e mais capazes. Ela chegou a cerca de sete anos em São Dimas, onde começou a ganhar a vida jogando tarô e fazendo mapas astrais, depois de passar anos em empregos miseráveis e mal remunerados. Essa experiência a ensinou que as pessoas não querem necessariamente ouvir a verdade, apenas mentiras agradáveis — ninguém queria ser uma índia no Brasil central a setecentos anos atrás, todos desejavam ter sido Napoleão, Pitágoras ou Luís XV na última encarnação. Se é assim, por que não fazer a vontade da clientela? Cibele conseguiu acumular um dinheiro razoável às custas de muitos Napoleões, Pitágoras e Elvis durante os últimos anos, e numa era de pessimismo e crise, sua única preocupação é a de que já estão começando a acabar os nomes no seu repertório de celebridades históricas. Hoje, ela é proprietária de uma loja de produtos Esotéricos chamada *Fetichê*, que serve de ponto de encontro para diversas subculturas da cidade.

Seu interesse atualmente está preso a Aarão, seu amante e mestre na “Arte”. Ela sente que este pode ser o homem definitivo em sua vida... ao menos até o próximo.

Personalidade: Cibele é uma força feminina bruta e indomável. Sua intensa vivacidade pode cativar ou ofender aos que estão à sua volta, mas sempre causará alguma impressão.

Estatísticas:

Características: Int3, Car4, Esp2, For1, Fis2, Ref4.

Perfil: Arcana

Especializações: Esquiva 2, Direção 2, Computação 1, Etiqueta 2, Empatia 4, Céltico 3, Subterfúgios 2, Cabala 3, Demonologia 2, Teologia (druidismo) 2, Métodos Divinatórios 5, Campismo 3, Expressão 3 (flauta), Befe 3, Sedução 3.

Peculiaridades: Ocultista, Vontade Forte, Informantes no

Submundo (3 pts., um para cada informante), Informante em Sociedade Secreta (Um sacerdote do Círculo de Revelações de Hórus e parceiro de Sueca), Impulsividade, Aliado (Aarão, 2 pts.), Riqueza (2 pts.).

Paradas: Presença 4, Perícia 3, Vontade 1.

Patamares Vitais: 20.

MÁRCIO, O AVATAR

Para algumas pessoas a causa ambiental é sua vida... literalmente.

Aparência: Márcio é negro, tem olhos verdes bem claros e veste-se sempre despojadamente, com roupas aparentemente mais largas que o seu número.

História: Márcio começou a se envolver com ativistas e ONGs relacionados ao meio ambiente aos vinte anos por causa de uma namorada. O namoro acabou, mas as idéias permaneceram em sua cabeça por anos. Há mais ou menos seis meses atrás, ele e uns amigos resolveram se meter no ramo de terrorismo ambiental, e resolveram começar por uma indústria de asfalto que despejava toneladas de fumaça negra no ar. Uma péssima idéia, visto que nenhum deles tinha muita experiência com máquinas e nem com explosivos caseiros — que ao contrário do que todos pensam, causam uma puta explosão, principalmente se estiverem próximos a combustíveis. No final das contas, cinco vigilantes e todos os ambientalistas mortos, exceto Márcio. Ele acordou a noventa metros do complexo industrial, com algumas escoriações e uma pedra azulada em suas mãos. Desde então ele vem bancando o super-herói das questões ambientais, sem se dar conta de que pode chamar a atenção de “super-vilões” tão terríveis que o fariam aposentar sua capa... permanentemente.

Personalidade: Márcio é um eterno otimista e realmente se importa em fazer a coisa certa, o que provavelmente o faz agir como o Zorro.

Estatísticas:

Características: Int3, Car3, Esp3, For2, Fis2, Ref4.

Especializações: Esquiva 4, Mecânica 1, Direção 2, Furtividade 2, Empatia 3, Campismo 3 e Medicina 1.

Poder: 5

Peculiaridades: Resistência à Magia*, Obsediado (pelo espírito elemental do ar que lhe deu os poderes, embora não saiba), Necessidade de Relíquia (sua aquamarine, presa a um bracelete)*, Imunidade a doenças humanas*, Duro de matar*, Sono Reduzido*, Baixa Necessidade de Hidratação e Alimentação*, Objetivo, Senso de Direção*, Impulsividade e Pobreza (-1 ponto).

Obs.: as peculiaridades marcadas com um * só funcionam enquanto Márcio tiver a pedra do elemental.

Poderes: Toque cinético (funcionando como lufadas de vento) e Dom de Simão.

Paradas: Presença 2, Perícia 3 e Vontade 2.

Patamares Vitais: 20

Estes são os coadjuvantes principais deste cenário fictício, mas certamente não os únicos. Obviamente, você, como mestre, terá suas próprias idéias para PCs novos e intrigantes. Vá em frente, divirta-se.

É só o que esperamos.

IDÉIAS PARA SAGAS

Utilizando-se de São Dimas como ponto de partida, várias idéias podem dar origem à sagas interessantes. Nós ofereceremos aqui alguns tópicos que podem ser desenvolvidos com um pouco de planejamento. Lembre-se: filmes e livros podem ser uma excelente fonte de inspiração neste momento (ao que me conste, minhas melhores idéias saíram de um ou de outro). O capítulo destinado aos mestres oferece uma gama de diretrizes e orientações para você criar e conduzir suas estórias.

É NOITE NA TERRA

Esta idéia explora o clima *noir* de REBELIÃO melhor que qualquer outra. Nos últimos três meses, à noite, sempre durante a lua nova, pessoas vem morrendo misteriosamente. Elas são encontradas com exóticos punhais cravados em seus corações, deitadas com a cabeça voltada para o nascente. Até então nada de

extraordinário, até que Anderson desaparece investigando os assassinatos. Embora pareça a primeira vista que os assassinatos estão sendo realizados por uma seita satânica, é exatamente o oposto — Caio descobriu uma rede de adoradores do She'ilm Astor, e vêm os matando um a um nas noites em que eles realizariam cultos. A técnica de assassinato é ritualística, e visa evitar que tais impuros se tornem fonte de poder para os decaídos. Anderson foi capturado por Caio quando começou a chegar perigosamente perto da verdade.

Sua meta principal neste jogo é oferecer pistas falsas misturadas a verdades sutis, arrastando sempre os personagens aos pontos mais sujos e sombrios de São Dimas à procura de seu amigo. O clímax desta Saga tanto pode levar os personagens a um dilema moral — eles fecham os olhos para as atividades noturnas do padre Caio, se juntam a ele ou tentam impedi-lo? — quanto colocá-los frente a frente com Astor e sua ambição, o tornando um antagonista regular ou ocasionalmente letal.

AÇÃO...

Essa é uma idéia para grupos de combatentes. Um proeminente adorador de Astor recebeu como prêmio alguns interessantes poderes físicos... após um Dammati ser enfiado em seu corpo. Inicialmente, ele conseguia controlar as mudanças, e vinha se divertindo muito na cidade baixa. Porém, nas últimas semanas, as mudanças começaram a ocorrer involuntariamente, primeiro durante as luas cheias, e ultimamente, todas as noites. O versipelli vem causando uma chacina regular e sangrenta nas favelas da cidade baixa, agindo sempre com malícia e cruel inteligência — será simples virá-lo em direção aos PJs e vê-lo arrancando os cabelos contra este adversário poderoso e mortal.

...OU SUSPENSE

Usando a temática acima, você também pode explorar a tensão a um nível mais cerebral. Todos os eventos acima estão acontecendo, mas o Versipelli é alguém do convívio de um dos personagens. Conduza-os a uma busca sinistra à origem e identidade do mostro, e apresente-os ao horror de ter demonistas entre seus amigos.

SEGREDOS SOMBRIOS

Cibele consegue ganhar em uma barganha uma rara e estranha bíblia do século XVIII, com um capítulo extra em latim arcaico. Suas traduções levam a crer que se trata de um ritual para a conjuração de um anjo na Terra. Na verdade, isso é um erro de tradução — o que este ritual faz é “ascender” temporariamente um nefilim, o tornando um paraíso sob controle do ritualista. A destruição da bíblia reverte os efeitos do ritual.

A principal intenção desta Saga não é promover uma campanha do tipo gato-e-rato, mas sim aumentar a paranóia inerente ao jogo e fazer os jogadores se perguntarem: será que existiram nefilim antes da Segunda Rebelião?

E FINALMENTE...

Esperamos que os personagens e temas acima sejam interessantes o bastante para fazê-lo inspirar-se e introduzir novas idéias, complementando e expandindo as nossas. Não se esqueça de observar atentamente o capítulo de antagonistas, regras e manifestos antes de começar sua Saga. Procure se entrosar com tais itens para que sua diversão seja mais plena e o jogo flua mais naturalmente.

Divirta-se!!

SUMÁRIO

Atrium: Introdução.....	06
Mundus: Ambientação.....	11
Lex: Regras.....	21
Persona: Personagens.....	33
Veterando: Experiência.....	57
Fascinium: Manifestos & Poderes.....	61
Sermo Nostrus: A Nobre Arte de Mestrar.....	83
De Bello Nephilico: Elenco.....	93